

## Community Service

# Socialization of the Negative Impact of Online Games among Students in Arahon Lor Village, Arahon District, Indramayu Regency

**Ulifah Sarih**

Universitas Wiralodra Indramayu

E-mail: [ulifahsarihh@gmail.com](mailto:ulifahsarihh@gmail.com)

Copyright © 2025 by Authors, Published by Diplomasi: Jurnal Demokrasi, Pemerintahan dan Pemberdayaan Masyarakat.

Received : August 27, 2025  
Accepted : October 23, 2025

Revised : September 22, 2025  
Available online : October 31, 2025

**How to Cite:** Ulifah Sarih. (2025). Socialization of the Negative Impact of Online Games among Students in Arahon Lor Village, Arahon District, Indramayu Regency. Diplomasi : Jurnal Demokrasi, Pemerintahan Dan Pemberdayaan Masyarakat, 3(4), 283–290. <https://doi.org/10.58355/dpl.v3i4.75>

## Abstract

This Community Service (PKM) activity was conducted in response to the high interest and tendency of elementary school students in Arahon Lor Village to play online games, which have the potential to negatively impact cognitive development, behavior, and learning motivation. The main objective of this program was to increase students' knowledge and awareness (the primary target was students of SDN 2 Arahon Lor) regarding the dangers of online game addiction. The implementation method used was interactive socialization and counseling, involving comprehensive explanations of playing time limits, identifying signs of addiction, and the detrimental impacts on academic achievement and mental health. The results of the activity showed a positive increase in students' understanding. The success of this program underscores the importance of the active role of the community and schools in providing digital education and ongoing supervision. This program is recommended as a preventative measure to create a conducive learning environment, support optimal student development, and protect them from the risks of gadget addiction.

**Keywords:** Online Games, Negative Impacts, Gadget Addiction, Socialization, Elementary School Students.

**Sosialisasi Dampak Negatif Game Online di Kalangan Pelajar Desa Arahon Lor Kecamatan Arahon Kabupaten Indramayu**

## Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan sebagai respons terhadap tingginya

minat dan kecenderungan siswa sekolah dasar di Desa Arahan Lor untuk bermain game online yang berpotensi menimbulkan dampak negatif pada perkembangan kognitif, perilaku, dan motivasi belajar. Tujuan utama program ini adalah meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa (sasaran utamanya adalah siswa SDN 2 Arahan Lor) mengenai bahaya kecanduan game online. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah sosialisasi interaktif dan penyuluhan yang melibatkan penjelasan komprehensif tentang batasan waktu bermain, identifikasi tanda-tanda kecanduan, serta dampak-dampak merugikan bagi prestasi akademik dan kesehatan mental. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang positif dari para siswa. Kesuksesan program ini menggarisbawahi pentingnya peran aktif masyarakat dan pihak sekolah dalam memberikan edukasi digital dan pengawasan yang berkelanjutan. Program ini direkomendasikan sebagai langkah preventif untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, mendukung perkembangan optimal siswa, dan melindungi mereka dari risiko ketergantungan gadget.

**Kata Kunci:** Game Online, Dampak Negatif, Kecanduan Gadget, Sosialisasi, Siswa Sekolah Dasar.

## **PENDAHULUAN**

Pengembangan potensi desa menuju Masyarakat yang berkembang merupakan hal yang harus diperhatikan. Mahasiswa diharapkan mampu memahami setiap permasalahan yang terjadi di Masyarakat dan mengambil Keputusan terbaik untuk dapat memecahkan masalah tersebut dengan ide-ide yang kreatif. Salah satu bentuk kontribusi mahasiswa dalam meningkatkan mutu Masyarakat yaitu dengan ikut serta dalam program PkM Universitas Wiralodra. "Sosialisasi dampak negatif game online di kalangan pelajar" merupakan salah satu judul program pendukung PKM 2025 yang akan dilaksanakan di Desa Arahan Lor

Tujuan dari dilaksanakannya program tersebut ialah untuk meningkatkan tentang bahaya game online bagi kalangan pelajar di Desa Arahan Lor. Program ini menggunakan metode ceramah atau tanya jawab dengan anak-anak.

Seperti contoh Ketika menggunakan metode ceramah, setiap peserta didik diharapkan mampu mendengarkan dan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik sebagai materi yang disampaikan dapat terserap dengan maksimal.

Sedangkan metode tanya jawab digunakan Ketika selesai penyampaian materi. Dengan diadakannya program ini, kami berharap anak-anak di Desa Arahan Lor dapat memahami betapa bahayanya game online

Perkembangan teknologi informasi yang pesat dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat, termasuk di kalangan pelajar. Salah satu fenomena yang mencolok adalah meningkatnya popularitas game online sebagai bentuk hiburan dan interaksi sosial di kalangan remaja. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2023, sekitar 75% pelajar di Indonesia memiliki akses terhadap internet, dan lebih dari 60% di antaranya aktif bermain game online secara rutin.

Memiliki akses terhadap internet, dan lebih dari 60% di antaranya aktif bermain game online secara rutin. pelajar yang terjebak dalam penggunaan game secara berlebihan. Hal ini berpotensi menimbulkan dampak negatif baik dari segi akademik, sosial, maupun kesehatan mental dan fisik. Dampak-dampak tersebut antara lain: Penurunan prestasi akademik akibat berkurangnya waktu belajar dan kurangnya konsentrasi saat di kelas. Ketergantungan yang ditandai dengan keinginan terus-menerus untuk bermain dan sulit mengendalikan waktu bermain. Gangguan kesehatan fisik seperti

gangguan tidur, mata lelah, serta kurangnya aktivitas fisik. Masalah sosial berupa isolasi dari lingkungan sosial nyata, konflik dengan orang tua, dan penurunan kemampuan komunikasi langsung

Berdasarkan pengamatan lapangan dan masukan dari guru-guru Di sekolah terdapat kekhawatiran yang meningkat terhadap dampak negatif ini. Banyak siswa yang menunjukkan tanda-tanda ketergantungan, sulit fokus belajar, bahkan tidak hadir ke sekolah demi bermain game online.

Kondisi ini menunjukkan perlunya intervensi dalam bentuk edukasi dan sosialisasi kepada pelajar mengenai bahaya penggunaan game online secara tidak terkendali. Edukasi ini diharapkan tidak hanya menyadarkan pelajar, tetapi juga memberikan solusi dan alternatif kegiatan yang lebih produktif. Selain itu, keterlibatan orang tua dan guru dalam proses ini juga menjadi aspek penting dalam pengendalian penggunaan game online

Berdasarkan analisis situasi diatas serta hasil wawancara dan observasi pra-PKM maka Program Pendukung yang akan dilaksanakan adalah memberikan program "Sosialisasi atau bimbingan klasikal tentang dampak negatif game online seperti yang tersebut di atas. Dalam pelaksanaan program ini akan menggunakan metode ceramah dan forum grup diskusi.

Berdasarkan analisis situasi dan justifikasi program yang telah disampaikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Banyak pelajar yang menghabiskan waktu berjam-jam setiap harinya untuk bermain game online, bahkan hingga larut malam.
2. Beberapa pelajar menunjukkan tanda-tanda kecanduan, seperti sulit mengendalikan keinginan bermain, merasa gelisah saat tidak bermain
3. Banyak pelajar yang belum menyadari bahwa penggunaan game secara berlebihan dapat berdampak negatif terhadap kesehatan mental, fisik, dan hubungan sosial mereka
4. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap anaknya

Kegiatan pengabdian ini dilakukan sesuai dengan *rundown* yang sudah disusun oleh tim pengabdian. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk pemberdayaan masyarakat.

Program pendukung yang akan di rencanakan yaitu sosialisasi dampak negatif game online. Sebelum pelaksanaan sosialisasi bahaya game online penulis membuat rencana pelaksanaan program ini. Rencana pelaksanaan meliputi: mempersiapkan dan perlengkapan yang terdiri dari laptop, infocus dan video (kondisional). Berdasarkan kesepakatan dengan mitra, pelaksanaan kegiatan di SDN 2 Arahon Lor yang beralamat di desa Arahon Lor kecamatan Arahon kabupaten indramayu.

Adapun tujuan dalam pengabdian masyarakat ini adalah agar anak dapat mengendalikan serta terhindar dari dampak negative game online diantaranya Dampak negatif dari game online yaitu siswa menjadi malas belajar, sulit konsentrasi, serta malas sekolah sehingga hasil belajar yang diperoleh menurun. Namun selain dampak negative yang akan terjadi pastinya akan ada dampak positif dari bermain game onlien Dampak

positif dari bermain game online yaitu seperti pengembangan keterampilan berpikir strategis dan kerja tim.

Sasaran dari kegiatan program pendukung, Sosialisasi dampak negatif game online yaitu anak-anak SD Desa Arahan Lor kecamatan Arahan Lor Kabupaten Indramayu.

Target luaran untuk program ini adalah meningkatkan Pemahaman kepada siswa siswi tentang dampak bermain game online

Tabel 1. Indikator Capaian Hasil

No.	Masalah	Solusi	Capaian
1.	Bermain game online	Melakukan Sosialisasi tentang dampak negatif bermain game online pada anak-anak SDN 2 di Desa Arahan Lor.	Siswa dan Siswi di SDN 2 Arahan Lor memahami tentang dampak negatif dari game online. Dan bisa menggunakan gadget secara bijak

## **METODE**

Pendekatan yang digunakan dalam melaksanakan program pendukung ini, yaitu metode ceramah, dan tanya jawab.

## **Analisis**

Pada saat penyuluhan, tim melakukan pengambilan data,. Data yang diperoleh berupa hasil observasi, dokumentasi kegiatan dan wawancara. Selain itu, angket dilakukan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan anak-anak. Hasil angket dianalisis menggunakan Uji Gain, sedangkan hasil wawancara dideskripsikan untuk memperkuat hasil pengabdian yang dilakukan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan yang dilakukan oleh tim adalah kegiatan Sosialisasi dampak negatif game online di kalangan pelajar

## **Waktu Kegiatan**

Pada saat kegiatan dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 9 Agustus 2025 dengan kegiatan yang dimulai pada pukul 08.00 WIB sampai pukul 10.00 WIB.

## **Pencapaian Indikator**

Indikator pencapaian hasil setelah diadakannya kegiatan ini adalah dengan melihat penyebaran angket sebelum kegiatan di mulai anak-anak menjawab dengan sesuai keseharian mereka, setelah pemberian materi dilaksanakan maka akan ada pemahaman

yang diperoleh dari anak-anak. Selain itu juga dari kegiatan ini memberikan pemahaman terhadap anak-anak tentang pentingnya mengetahui bahaya dari game online.

Tujuan tersebut akan berjalan beriringan apabila anak-anak memahami betul materi yang telah disampaikan.

### **Hasil Peningkatan Mitra Pada Program**

Dengan program yang telah dilaksanakan oleh tim maka tim akan melakukan testimoni kepada mitra mengenai program yang telah dilaksanakan. Harapan tim semoga dengan pemberian materi yang dilakukan oleh kelompok dapat tersalurkan manfaat yang positif dan tersalurkan pemahaman sehingga anak-anak akan lebih paham tentang bahaya game online.

Manfaat lainnya dari kegiatan ini adalah anak-anak mampu memahami dan mengetahui tentang bahaya game online.

Tabel 2. Nilai Hasil Kegiatan

No	Nama	Nilai	
		Pre Test	Post Test
1.	April	80	95
2.	Kartika	80	90
3.	Nela	70	80
4.	Kelvin	70	85
5.	Ikhsan	80	97
6.	Zahra	60	90
7.	Dayu	70	90
8.	Sunino	70	90
9.	Bical	60	87
10.	Digo	70	89
11.	Chikalin	80	89
12.	Reva	70	90
13.	Melodi	80	90
14.	Aldi	60	85

Salah satu testimoni yang dirasakan oleh peserta adalah sebagai berikut:

"Hasil dari kegiatan memang masih belum terlihat karena kegiatan ini memang tidak dapat dilihat secara instan dan cepat, oleh karena itu kami sebagai mitra mengucapkan banyak-banyak terimakasih karena sudah melaksanakan program sosialisasi dampak negatif game online pada kalangan pelajar.

## Socialization of the Negative Impact of Online Games among Students in Arahan Lor Village, Arahan District, Indramayu Regency

Ulifah Sarih



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan

### Produk Luaran yang Dihasilkan

Produk luaran yang dihasilkan yaitu dimana dalam pelaksanaan kegiatan dilaksanakan menggunakan via offline, via offline dilaksanakan langsung di SDN 2 Arahan Lor dengan peserta yaitu anak-anak di sekolah tersebut. Hasil dari kegiatan sosialisasi dampak negatif game online pada kalangan pelajar sendiri yang nantinya akan diserahkan kepada pihak LPPM untuk dapat ditindak lanjuti.



Gambar 2. Foto Bersama pasca Kegiatan

### Rancangan Jadwal Waktu Pelaksanaan

Berikut ini adalah jadwal kegiatan penelitian berdasarkan alur yang telah ditentukan sebelumnya.

Tabel 3. Matrik Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Tanggal Pelaksanaan	Penanggung Jawab	Keterangan
1.	Survei	16 Mei 2025	Ulil Abshar	Melihat lingkup pendidikan

## **Socialization of the Negative Impact of Online Games among Students in Arahan Lor Village, Arahan District, Indramayu Regency**

Ulifah Sarih

2.	Menghubungi kepala sekolah	23 Mei 2025	Ulifah Sarih	Wawancara mengenai lembaga
3.	Membuat Materi	5 – 8 Agustus 2025	Ulifah Sarih	Membuat bahan ajar
4.	Pelaksanaan dan pengumpulan data	9 Agustus 2025	Ulifah Sarih	Memberikan materi dan angket
5.	Analisis hasil data	10-11 Agustus 2025	Ulifah sarih	Analisis hasil dari angket
6.	Pembuatan Laporan PP	13 Agustus 2025	Ulifah Sarih	Bimbingan dengan DPL
7.	Penyerahan laporan	26 Agustus 2025	Ulifa sarih	Konfirmasi ke LPPM dan mengumpulkan

### **KESIMPULAN**

Dari hasil dan pencapaian kegiatan salah satu program PkM tahun ini yaitu dapat disimpulkan bahwa anak-anak merupakan masa yang sangat harus diperhatikan dan berikan edukasi tentang bahaya game online. Tujuan kegiatan / sosialisasi bahaya game online pada anak ialah untuk meningkatkan pengetahuan bahaya terhadap game online di Desa Arahan Lor. Sedangkan manfaat yang diperoleh dari pelaksanaan program pendukung tersebut adalah anak-anak mampu memahami dan mengetahui tentang bahaya game online.

Harapannya dengan dilaksanakannya kegiatan ini untuk meningkatkan dan memberikan pemahaman anak-anak tentang bahaya game online, respon positif oleh masyarakat dan pihak SDN 2 Arahan Lor diharapkan mampu terus membimbing serta mengawasi anak-anak karena anak-anak adalah asset bagi negara yang harus diberi pendidikan sebaik- baiknya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Apjii. (2023). Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia. Jakarta: Asosiasi. (Data penggunaan internet dan konteks digital)
- Dewi, S. (2020). Manajemen penyuluhan parenting untuk mengurangi kecanduan gadget pada anak-anak usia dini. *Jurnal Comm-Edu*, 3(1), 45-56. (Relevan untuk metode penyuluhan dan isu kecanduan gadget)
- Hapsari, I., & Setiawan, R. (2022). Strategi Komunikasi Persuasif dalam Sosialisasi Bahaya Teknologi Digital. *Jurnal Komunikasi Massa*, 4(2), 78-90. (Relevan untuk metode sosialisasi yang efektif)
- Hasan, A., & Budi, E. (2020). Dampak Kognitif dan Emosional Kecanduan Game Online pada Perkembangan Anak Usia Sekolah. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Bimbingan*, 6(1), 12-25. (Relevan untuk dampak psikologis dan edukasi)

- Pratama, I., & Lestari, Y. (2022). Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1-15. (Relevan untuk konteks siswa sekolah dan dampak akademis)
- Santrock, J. W. (2018). *Child Development* (14th ed.). New York: McGraw-Hill Education. (Dasar teori perkembangan anak usia sekolah)
- Sudirman, A., & Dkk. (2021). Intervensi Kognitif Behavioral dalam Mengatasi Perilaku Adiktif pada Remaja. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 88-100. (Relevan untuk metode intervensi perilaku)
- Susanto, H. (2019). Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Menangani Kecanduan Gadget pada Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 9(2), 150-165. (Relevan untuk peran guru dan sekolah dalam penanganan)
- Widyastuti, R., & Permana, D. (2021). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok untuk Mengurangi Kecanduan Game Online. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 200-210. (Relevan untuk metode Bimbingan Kelompok)
- Young, K. S. (2007). *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium*. London: John Wiley & Sons. (Sumber internasional utama tentang teori kecanduan internet/digital)