

LAPORAN
PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT (PKM)



**PELATIHAN LITERASI PERMAINAN DARING (*ONLINE GAME*)
BAGI PELAJAR SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) ISLAM
RAUDLATUL HIKMAH, PAMULANG, KOTA TANGERANG SELATAN**

Oleh :

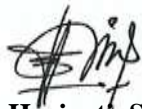
Dr. Said Romadlan, M.Si. (0326097402/Ketua)
Mukhlis Muhammad Maududi, S.Sos., S.H., M.H. (0310108103/Anggota)

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
TAHUN 2022**

HALAMAN PENGESAHAN PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT

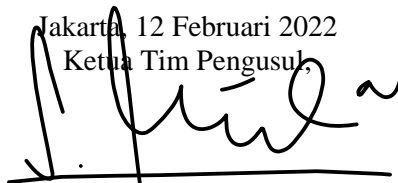
1. Judul : Pelatihan Literasi Permainan Daring (*Online Game*) bagi Pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah, Pamulang, Kota Tangerang Selatan.
2. Mitra Program PKM : SMP Islam Raudlatul Hikmah, Pamulang.
3. Jenis Mitra : Mitra Tidak Produktif
4. Ketua Tim Pengusul
 - a. Nama : Dr. Said Romadlan, M.Si.
 - b. NIDN : 0326097402
 - c. Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/FISIP
 - d. Bidang Keahlian : Komunikasi dan Kajian Media Baru
 - e. Alamat Rumah /Telp/Faks/ : Jl. Swadaya No. 100 Rt. 04/08 Pandok Benda, Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten.
 - f. No Handphone : 08128911880
 - g. E-mail : saidromadlan@uhamka.ac.id
: said.ramadlan@gmail.com
5. Anggota Tim Pengusul
 - a. Jumlah Anggota : Dosen 1 orang
 - b. Nama Anggota I/bidang keahlian : Mukhlis Muhammad Maududi, S.Sos, S.H., M.H./Etika Komunikasi dan Media.
 - c. Mahasiswa yang terlibat : Reihana Tri Anggraeny (1806015270)
Hayuni Alfiana Paulain (1806015408)
6. Lokasi Kegiatan/Mitra
 - a. Wilayah Mitra (Desa/Kecamatan) : Parakan/Pamulang.
 - b. Kabupaten /Kota : Kota Tangerang Selatan.
 - c. Provinsi : Banten
 - d. Jarak PT ke lokasi mitra (km) : 24 Km
 - e. Alamat Mitra/Telp/Faks : Jl. Arjuna, RT 001/008, Pondok Benda, Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten.
7. Jangka waktu pelaksanaan : 4 Bulan
8. Biaya Total : Rp. 7.000.000
 - a. LPPM UHAMKA : Rp. 7.000.000
 - b. Sumber lain (tuliskan) : Rp. -

Mengetahui,
Ketua Program Studi,



Farida Hariyati, S.IP., M.I.Kom.
NIDN. 0327097601

Jakarta, 12 Februari 2022
Ketua Tim Pengusul,



Dr. Said Romadlan, M.Si.
NIDN. 0326097402



Dekan,

Dra. Tellys Corliana, M.Hum.
NIDN. 0329096403



Dr. Gusman Amirullah, M.Pd.
NIDN. 0319057402



Nomor : 0840/H.04.02/2021
Tanggal : 22 September 2021

Pada hari ini Rabu Tanggal Dua Puluh Dua September Dua Ribu Dua Puluh Satu (22-09-2021) telah dilaksanakan kegiatan perjanjian pelaksanaan pengabdian masyarakat antara:

1. Prof. Dr. Nani Solihati, M.Pd. bertindak untuk dan atas nama Ketua Lembaga Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**

2. Dr. SAID ROMADLAN S.Sos., M.Si. bertindak untuk dan atas nama penerima bantuan biaya pelaksanaan Pengabdian dan Pemberdayaan Pada Masyarakat yang selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**.

Kedua belah pihak bersama-sama telah sepakat untuk melakukan perjanjian pelaksanaan Pengabdian Pada Masyarakat dengan ketentuan sebagai berikut :

Pasal 1

PIHAK PERTAMA memberikan tugas kepada PIHAK KEDUA dan PIHAK KEDUA bersedia menerima tugas dari PIHAK PERTAMA untuk melaksanakan Pengabdian Pada Masyarakat dengan judul *Pelatihan Literasi Penggunaan Permainan Daring (Online Game) bagi Pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Raudlatul Hikmah, Pamulang, Kota Tangerang Selatan*. Kegiatan pengabdian masyarakat tersebut berisi luaran wajib dan tambahan yang telah disampaikan dalam laman simakip.uhamka.ac.id.

Pasal 2

PIHAK PERTAMA memberi bantuan biaya Pengabdian Pada Masyarakat tersebut pada pasal 1 sebesar 7.000.000 (Tujuh Juta). Pembayaran bantuan tersebut pada ayat (1) dilakukan dua tahap, yaitu :

1. Tahap pertama sebesar Rp4.900.000 (Empat Juta Sembilan Ratus Ribu Rupiah) dibayarkan setelah surat perjanjian ini ditandatangani oleh dua belah pihak.
2. Tahap kedua sebesar Rp2.100.000 (Dua Juta Seratus Ribu Rupiah) dibayarkan setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat beserta luarannya kepada PIHAK PERTAMA.

Pasal 3

1. PIHAK KEDUA diwajibkan melaksanakan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat seperti tersebut pada pasal 1 dengan sungguh-sungguh dan penuh rasa tanggung jawab serta menjunjung tinggi/menjaga wibawa dan citra positif Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
2. PIHAK KEDUA harus menyelesaikan Pengabdian Pada Masyarakat tersebut pada pasal 1 dalam kurun waktu 4 (Empat) bulan terhitung sejak tanggal surat ini ditandatangani. PIHAK KEDUA wajib menyampaikan laporan, luaran wajib, dan luaran tambahan kegiatan pengabdian pada masyarakat sebagaimana tersebut pada pasal 1 di laman simakip.uhamka.ac.id

3. PIHAK PERTAMA akan melakukan monitoring dan evaluasi pelaksanaan kegiatan sebagaimana disebutkan pada pasal 1.

4. PIHAK KEDUA wajib menyampaikan laporan hasil kegiatan pengabdian masyarakat, luaran wajib, dan tambahan paling lambat tanggal 22 Desember 2021.

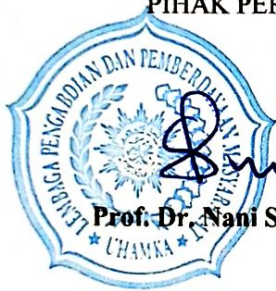
5. Jika PIHAK KEDUA terlambat menyerahkan laporan hasil kegiatan pengabdian masyarakat, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1% (satu persen) setiap hari dari nilai surat perjanjian pelaksanaan pengabdian masyarakat ini.

6. Jika PIHAK KEDUA tidak bisa melaksanakan kegiatan tersebut pada pasal 1, maka PIHAK KEDUA wajib mengembalikan seluruh biaya yang telah diberikan oleh PIHAK PERTAMA.

Pasal 4

Hal yang belum diatur dalam perjanjian ini akan ditentukan oleh kedua belah pihak secara musyawarah.

PIHAK PERTAMA



Prof. Dr. Nani Solihati, M.Pd

PIHAK KEDUA,



Dr. SAID ROMADLAN S.Sos., M.Si.

Mengetahui,
Wakil Rektor II,



Dr. Zamah Sari, M.Ag

ABSTRAK

Salah satu bentuk teknologi komunikasi yang menimbulkan ketergantungan namun dan banyak digemari oleh berbagai kalangan saat ini adalah permainan daring (*online game*). Permainan daring merupakan jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Secara umum dampak utama permainan daring adalah kecanduan (adiksi). Permainan-permainan daring tersebut menimbulkan efek kecanduan (adiktif) di mana para pemainnya menghabiskan banyak jam dalam sehari untuk bermain permainan daring ini. Di kalangan pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah, terdapat indikasi awal adanya sebagian pelajar yang kecanduan permainan daring ini, yang berdampak pada penurunan prestasi belajar dan perilaku kurang peduli terhadap sesama pelajar, guru, dan lingkungan.

Solusi permasalahan yang ditawarkan adalah pertama, memberikan pelatihan literasi penggunaan permainan daring (*online game*), yang meliputi: perkembangan, karakteristik, dan bentuk-bentuk permainan daring. Kedua, memberikan pelatihan literasi mengenai regulasi, etika, dan dampak-dampak penggunaan permainan daring dan kiat mengatasinya.

Target luaran dari kegiatan PKM ini adalah pertama, para pelajar mampu memahami perkembangan, karakteristik, dan bentuk-bentuk permainan daring yang banyak digunakan saat ini. Termasuk mampu memahami regulasi, etika, dan dampak-dampak penggunaan permainan daring. Selain itu para pelajar diharapkan mampu mengatasi dampak permainan daring dan dapat menggunakan permainan daring secara bijak dan bertanggung jawab. Kedua, secara praktis adalah menghasilkan artikel yang dipublikasikan di jurnal nasional, dimuat di media massa nasional, dan dokumentasi video kegiatan yang diunggah di Youtube.

Metode pelaksanaan PKM ini adalah pertama, sharing pengalaman para pelajar dalam menggunakan permainan daring. Kedua presentasi dan diskusi mengenai perkembangan, karakteristik, dan bentuk-bentuk permainan daring, dan dampak-dampak penggunaan permainan daring. Ketiga, diskusi kelompok terpadu (FGD) mengenai permasalahan permainan daring dan kiat mengatasinya berdasarkan pengalaman masing-masing pelajar. Keempat, refleksi dan testimoni pelajar mengenai materi dan pelaksanaan kegiatan.

Kegiatan PKM Pelatihan Literasi Permainan Daring (Online Game) bagi Pelajar SMP Raudlatul Hikmah, Pamulang telah dilaksanakan pada tanggal 14-15 Januari 2022. Kegiatan yang dilaksanakan di Kompleks Sekolah Raudlatul Hikmah, Pamulang ini diikuti oleh 21 pelajar dari SMP Islam Raudlatul Hikmah. Berdasarkan angket didapatkan hasil pelatihan yang menunjukkan terpenuhinya target kegiatan PKM ini. Pertama, mengenai perkembangan, karakteristik, dan jenis-jenis permainan daring, sebanyak 82% pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah memahami perkembangan, karakteristik, dan jenis-jenis permainan daring. Kedua, mengenai dampak-dampak permainan daring, pelajar memahami dampak-dampak yang dapat ditimbulkan dari permainan daring tersebut, yaitu rata-rata 96%. Ketiga, mengenai kiat-kiat mengatasi dampak-dampak permainan daring, rata-rata sebanyak 85% pelajar memahami kiat-kiat mengatasi dampak-dampak permainan daring tersebut.

Berdasarkan FGD, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai akibat permainan daring, sekaligus upaya-upaya mengatasinya berdasarkan pengalaman pelajar sendiri. Permasalahan-permasalahan yang muncul di antaranya adalah: (a) malas belajar, (b) konflik dengan orangtua, (c) baper, mudah emosi atau marah, (d) boros, (e) penggunaan waktu kacau, (f) konflik dengan teman dan guru, dan (g) pornografi dan bullying. Sedangkan kiat-kiat mengatasi dampak permainan daring, di antara adalah dengan: (a) membatasi diri, (b) kendali dari orangtua, (c) bimbingan guru dan ustadz, (d) perbanyak aktifitas-aktifitas offline, dan (e) menghindari teman yang kecanduan permainan daring.

Kata Kunci: Literasi, Permainan Daring, Kecanduan Game Online, SMP Islam Raudlatul Hikmah

PRAKATA

Puji syukur senantiasa kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga kami dapat melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, khususnya Program Kemitraan Masyarakat (PKM), sekaligus kami juga dapat menyelesaikan penyusunan laporan kegiatan PKM ini dengan baik. Selanjutnya, shalawat dan salam juga semoga selalu tercurahkan kepada Nabi dan Rasulullah Muhammad SAW, yang telah membimbing umat manusia ke jalan yang benar.

Kegiatan PKM yang kami adakan berbentuk Pelatihan Literasi Penggunaan Permainan Daring (*Online Game*) bagi Pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah di Pamulang, Kota Tangerang Selatan. Kegiatan pelatihan ini kami anggap penting dilakukan karena perkembangan penggunaan permainan daring ini sudah banyak menimbulkan dampak negatif bagi penggunanya, khususnya anak-anak yang belum memahami secara baik seluk beluk permainan daring. Salah satu dampak buruk dari permainan daring ini adalah adanya ketergantungan (adiksi) bagi penggunanya yang kemudian memicu dampak-dampak lainnya seperti penurunan prestasi belajar, kekerasan verbal, bullying, dan sebagainya.

Kami menyadari bahwa kegiatan PKM dalam bentuk Pelatihan Literasi Penggunaan Permainan Daring (*Online Game*) bagi Pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah di Pamulang, Kota Tangerang Selatan ini tidak akan terlaksana dengan baik bila tidak didukung sepenuhnya oleh pihak-pihak terkait. Untuk dalam kesempatan ini kami juga mengucapkan terima kasih kepada: Rektor UHAMKA Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum. dan para Wakil Rektor, Ketua LPPM UHAMKA, Dr. Gufron Amirullah, M.Pd. beserta para staf, Dekan FISIP UHAMKA, Dra. Tellys Corliana, M.Hum., Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UHAMKA, Farida Hariyati, S.IP., M.IKom. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Mardhani Akbar, S.Pd.I. selaku Kepala Sekolah Sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Raudlatul Hikmah, Pamulang, Kota Tangerang Selatan yang telah bersedia bekerja sama menjadi mitra kegiatan ini, beserta jajarannya. Kepada pihak-pihak yang membantu terlaksananya kegiatan PKM ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu, Kami juga mengucapkan terima kasih.

Demikian laporan ini kami sampaikan dengan sesungguhnya. Kami menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih banyak kekurangannya, untuk itu Kami memohon maaf atas segala kekurangannya, dan semoga bermanfaat bagi kita semua.

Tangerang Selatan, 31 Januari 2022

**Ketua Tim Pelaksana
Dr. Said Romadlan, M.Si.**

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| SURAT PERINTAH KERJA (SPK) | iii |
| ABSTRAK | v |
| PRAKATA | vi |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR TABEL | viii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR LAMPIRAN | x |
| | |
| BAB 1. PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Analisis Situasi | 1 |
| 1.2 Permasalahan Mitra | 5 |
| BAB 2. TUJUAN DAN SASARAN | 7 |
| 2.1 Tujuan | 7 |
| 2.2 Sasaran | 8 |
| BAB 3. METODE PELAKSANAAN YANG TELAH DILAKUKAN | 9 |
| BAB 4. KELUARAN YANG DICAPAI (<i>OUTPUT</i>) | 11 |
| BAB 5. FAKTOR YANG MENGHAMBAT/KENDALA, FAKTOR YANG MENDUKUNG DAN TINDAK LANJUT | 20 |
| 5.1 Faktor yang Menghambat/Kendala | 20 |
| 5.2 Faktor yang Mendukung | 21 |
| 5.3 Tindak Lanjut | 22 |
| BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN | 23 |
| 6.1 Kesimpulan | 23 |
| 6.2 Saran-Saran | 24 |
| | |
| DAFTAR PUSTAKA | 26 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 27 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1. Target Sasaran dan Tingkat Ketercapaian | 8 |
| Tabel 2. Kegiatan dan Metode Pelaksanaan PKM | 10 |
| Tabel 3. Pemahaman Peserta mengenai Perkembangan, Karakteristik, dan Jenis Permainan Daring (Online Game) | 14 |
| Tabel 4. Pemahaman Peserta mengenai Dampak-dampak Permainan Daring | 16 |
| Tabel 5. Pemahaman Peserta mengenai Kiat Mengatasi Dampak Permainan Daring | 17 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. Lingkungan SMP Islam Raudlatul Hikmah, Pamulang | 3 |
| Gambar 2. Gedung Sekolah SMP Islam Raudlatul Hikmah, Pamulang | 5 |
| Gambar 3. Andhika Pamungkas, S.Sos., M.IKom., sebagai narasumber | 12 |
| Gambar 4. Dr. Said Romadlan, M.Si, sebagai Ketua Tim Pelaksana PKM | 13 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1. Realisasi Anggaran (Lampiran G) | 27 |
| Lampiran 2. Instrumen/Makalah/materi kegiatan | 28 |
| Lampiran 3. Personalia tenaga pelaksana beserta kualifikasinya | 36 |
| Lampiran 4. Artikel ilmiah (draf, status submission atau reprint dll.) | 46 |
| Lampiran 5. Hasil publikasi di media cetak/daring | 61 |
| Lampiran 6. HKI, publikasi, <i>leaflet</i> , dan produk lainnya | 63 |
| Lampiran 7. Foto Dokumentasi Kegiatan | 64 |
| Lampiran 8. Daftar Hadir Peserta | 67 |
| Lampiran 9. Surat Keterangan Pelaksanaan PKM | 69 |

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini tumbuh sedemikian cepat menimbulkan perubahan secara cepat pula dengan segala eksisnya pada segala bidang kehidupan. Masa perubahan ini kemudian dikenal dengan era disrupsi 4.0, yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti tercerabut dari akarnya. Istilah disrupsi dipopulerkan oleh Clayton Christensen, dalam konteks bagaimana memenangi sebuah persaingan. Disrupsi dalam pengertian sehari (awam) adalah perubahan, tapi bukan sekadar perubahan, namun perubahan yang fundamental atau mendasar yang dipicu oleh revolusi teknologi yang menysar semua celah kehidupan manusia. Salah satu faktor utama penyebab disrupsi adalah digitalisasi. Digitalisasi adalah proses pengubahan berbagai informasi dari format analog menjadi format digital sehingga mudah digunakan.

Dalam bidang komunikasi, perubahan teknologi melahirkan bentuk-bentuk media baru (new media) yang sama sekali berbeda dari media konvensional. Media baru berbasis pada internet, teknologi yang menyediakan konvergensi, jaringan digital, jangkauan global, interaktifitas, komunikasi many-to-many, dan bentuk-bentuk media yang seseorang dapat menjadi produser sekaligus konsumen (Flew, 2005). Media baru sebenarnya mengacu pada perubahan-perubahan yang luas dalam produksi media, distribusi, dan penggunaannya. Media baru diidentikkan dengan digital, interaktif, hipertekstual, virtual, jaringan, dan simulasi (Lister et al., 2009).

Dampak perkembangan teknologi, termasuk media baru yang paling mendasar bagi manusia adalah ketergantungan manusia terhadap teknologi yang diciptakannya. Menurut Marshall McLuhan, tokoh komunikasi penggagas teori *Technological Determinism*, teknologi adalah *extension of man*, teknologi adalah ekstensi atau perluasan diri manusia. Fungsi-fungsi teknologi menggantikan fungsi-fungsi anggota badan manusia, yang akhirnya menimbulkan ketergantungan terhadap teknologi. Manusia menciptakan teknologi untuk kemudahan hidupnya, namun dalam perkembangannya kemudian teknologi itu berganti yang mengatur kehidupan manusia, dan menjadikan manusia tergantung terhadapnya (McLuhan, 1964).

Salah satu bentuk teknologi komunikasi yang menimbulkan ketergantungan namun dan banyak digemari oleh berbagai kalangan saat ini adalah permainan daring (*online game*). Permainan daring (*online game*) merupakan jenis permainan komputer yang memanfaatkan

jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Permainan daring merupakan salah satu dari sekian banyak isi yang ada dalam internet selain publikasi elektronik, hiburan (*podcasts*), portal, dan mesin pencari data. Permainan daring sebenarnya juga salah satu bentuk hiburan, tapi permainan daring ini lebih memiliki interaktifitas tinggi yang mengikat sejumlah pengguna secara sangat banyak dalam satu permainan daring (Straubhaar et al., 2012).

Saat ini sangat banyak jenis dan bentuk permainan daring ini yang digandrungi mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa, bahkan para orang tua. Permainan daring yang populer dan sering dimainkan banyak kalangan di Indonesia saat ini adalah: *Mobile Legends, Bang Bang, Wormszone.io, PUBG Mobile, Among US, Hago, Free Fire, Call of Duty: Mobile, Minecraft Pocket Edition, Clash of Clans*, dan *Candy Crush Saga* (Kumparan.com, 2021). Tentu masih banyak lagi permainan-permainan daring yang dimainkan berbagai kalangan saat ini, namun secara umum dampak utama permainan daring adalah kecanduan (adiksi). Permainan-permainan daring tersebut menimbulkan efek kecanduan (adiktif) di mana para pemainnya menghabiskan banyak jam dalam sehari untuk bermain permainan daring ini (Sanditaria et al., 2012; Straubhaar et al., 2012). Salah satu faktor yang menyebabkan permainan daring ini banyak digemari oleh banyak kalangan adalah sifatnya yang “*enjoyment*” (mendatangkan kesenangan) sebagai sebuah media hiburan (Oliver, 2009).

Dampak kecanduan permainan daring kemudian berdampak pada aspek-aspek lain seperti menyebabkan kegagalan di sekolah, hubungan keluarga, dan masalah pada hubungan dengan pertemanan (Ng & Wiemer-Hastings, 2005), kurang fokus pada pembelajaran sekolah, dan berpotensi menghabiskan biaya di warung internet (Arianto & Bahfiarti, 2020), dan berdampak pada beberapa aspek kehidupan, seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan (Novrialdy, 2019). Maka dari itu, untuk menyegah dampak kecanduan dan dampak-dampak lain berikutnya dari permainan daring ini diperlukan upaya-upaya untuk mengantisipasinya sejak awal, salah satunya adalah dengan literasi penggunaan permainan daring ini. Literasi ini penting untuk memberikan pemahaman dan kesadaran akan dampak permainan daring ini, karena umumnya pengguna awalnya tidak mengetahui atau tidak menyadari bahwa permainan daring dapat menimbulkan kecanduan. Literasi pada dasarnya dikaitkan dengan kemampuan seseorang untuk membaca dan menulis kata-kata (Potter, 2014). Literasi berkaitan dengan

perolehan keterampilan dan pengetahuan untuk membaca, menafsirkan, dan menyusun jenis-jenis teks dan artefak tertentu, serta untuk mendapatkan perangkat dan kapasitas intelektual sehingga bisa berpartisipasi dalam masyarakat dan kebudayaan (Iriantara, 2009).

Berkaitan dengan upaya literasi penggunaan permainan daring, maka dilakukan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dalam bentuk pelatihan literasi penggunaan permainan daring (online game). Sebagai mitra dalam program PKM ini adalah para pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Raudlatul Hikmah yang berlokasi Kampung Parakan, Pamulang, Kota Tangerang Selatan. SMP Islam Raudlatul Hikmah berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Islam Raudlatul Hikmah, yang juga mengelola Taman Kanak-kanak Raudlatul Athfal dan Sekolah Dasar Islam Raudlatul Hikmah, serta masjid Baiturrahman. SMP Islam Raudlatul Hikmah berdiri dan beroperasi sejak 13 September 2002, di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Saat ini SMP Islam Raudlatul Hikmah telah terakreditasi B sejak tanggal 12 November 2017 (Data-Sekolah, 2021). Berdasarkan informasi dari Mardhani Akbar, S.Pd.I., Kepala Sekolah SMP Islam Raudlatul Hikmah, saat ini jumlah siswa secara keseluruhan dari kelas 7, 8, dan 9 adalah berjumlah 186 siswa. Sedangkan jumlah guru adalah sebanyak 16 orang guru (Wawancara dengan Pengusul, 4 Oktober 2021, di Ruang Kepala Sekolah SMP Islam Raudlatul Hikmah, Pamulang, Kota Tangerang Selatan).



Gambar 1. Lingkungan SMP Islam Raudlatul Hikmah, Pamulang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Lokasi SMP Islam Raudlatul Hikmah di Kampung Parakan, Pamulang ini cukup mudah diakses karena berjarak sekira 100 meter dari jalan raya utama. Jadi meskipun meski tidak ada moda transportasi umum yang melintas atau melalui lokasi sekolah, untuk sampai tempat ini dari jalan raya utama bisa ditempuh dengan jalan kaki. Bagi pelajar yang tinggal di lingkungan sekolah umumnya menggunakan sepeda, atau menggunakan sepeda motor bagi pelajar yang rumahnya agak jauh dari sekolah. Lingkungan sekolah SMP Islam Raudlatul Hikmah berada di tengah perkampungan yang tidak terlalu padat penduduknya, masih banyak tanah-tanah kosong, dan kebun yang ditumbuhi pohon-pohon besar seperti rambutan, nangka, durian, dan lain sebagainya. Bangunan sekolahnya pun tidak terlalu megah, tapi bersih. Hanya ada satu bangunan utama berlantai 2 dengan halaman yang lumayan luas. Bangunan ini berfungsi sebagai ruang sekolah sekaligus kantor kepala sekolah, guru dan tata usaha. Bangunan lainnya terpisah jalan kampung, yang berfungsi untuk ruang sekolah dan ruang belajar taman kanak-kanak.

Penentuan SMP Islam Raudlatul Hikmah sebagai mitra pengabdian kepada masyarakat melalui PKM ini adalah sebagai syiar dakwah Muhammadiyah sebagai gerakan sosial-Islam, dan promosi Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA sebagai salah satu Amal Usaha Muhammadiyah (AUM) kepada masyarakat di luar Muhammadiyah. Selain itu, secara praktis PKM di SMP Islam Raudlatul Hikmah ini lebih didasari sebagai upaya menumbuhkan pemahaman dan kesadaran pelajar mengenai permainan daring dengan segala bentuk dampaknya. Selama ini secara khusus memang tidak ada kasus besar yang terjadi di SMP Islam Raudlatul Hikmah ini berkaitan dengan penggunaan permainan daring. Tetapi kasus-kasus umum seperti penurunan prestasi belajar karena terlalu sering bermain permainan daring, perilaku agresif, perkataan kasar, dan *bullying* yang menyontoh dari permainan daring sudah banyak ditemui.

Di tempat lain, kasus-kasus yang berkaitan dengan penggunaan permainan daring sudah banyak ditemukan. Misalnya, Kecanduan Game Online, 2 Pelajar di Madiun Curi Uang hingga Rp 102 Juta (detik.com), 5 Kasus Kecanduan Game Online, Bolos Sekolah 4 Bulan hingga Bunuh Sopir Taksi untuk Dapat Uang Halaman all - Kompas.com, Game Online Bikin Kecanduan, Masa Depan Bangsa Terancam | Republika Online, dan Tragis! Seorang Anak Meninggal Akibat Kecanduan Game Online - YouTube.



Gambar 2. Gedung Sekolah SMP Islam Raudlatul Hikmah, Pamulang.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan analisis situasi di atas, maka diajukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang berjudul Pelatihan Literasi Penggunaan Permainan Daring (*Online Game*) bagi Pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Raudlatul Hikmah, Pamulang, Kota Tangerang Selatan.

1.2 Permasalahan Mitra

Berdasarkan observasi awal dan informasi dari pihak sekolah, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan mitra yang berkaitan dengan dampak penggunaan permainan daring sebagai berikut:

1. Adanya penurunan prestasi belajar dari beberapa pelajar karena terlalu lama menggunakan waktunya permainan daring.
2. Adanya perilaku kurang peduli terhadap sesama pelajar, guru, dan lingkungan karena fokus pada permainan daring.
3. Adanya perilaku kekerasan verbal dan bullying dari beberapa pelajar yang mengikuti atau menyontoh dari permainan daring.
4. Adanya potensi penyalahgunaan uang sekolah untuk keperluan menggunakan permainan daring.

Selanjutnya, berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra maka disepakati persoalan prioritas yang hendak diselesaikan berkaitan dengan penggunaan permainan daring adalah menyegah dan mengatasi kecanduan permainan daring di kalangan pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah. Upaya untuk menyegah dan mengatasi kecanduan permainan daring ini dilakukan melalui pelatihan literasi permainan daring. Diharapkan program PKM dalam bentuk pelatihan literasi dapat memberikan pemahaman dan penyadaran kepada para pelajar akan dampak dari penggunaan permainan daring yang berlebihan.

BAB 2. TUJUAN DAN SASARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk PKM dengan kegiatan pelatihan literasi penggunaan permainan daring bagi pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah ini dilakukan berdasarkan riset tim pengusul yang dilakukan dengan menggunakan metode-metode sebagai berikut:

1. Observasi. Observasi adalah aktivitas mencatat suatu gejala dengan bantuan instrumen-instrumen dan merekamnya demi tujuan ilmiah atau tujuan lainnya (Adler & Adler, 2009). Observasi pada PKM ini dilakukan secara langsung untuk mengamati lokasi mitra, keberadaannya, dan situasi lingkungan sekitar yang melingkupi lokasi mitra.
2. Wawancara. Wawancara adalah bentuk perbincangan, seni bertanya dan mendengar (Denzin & Lincoln, 2009). Dalam PKM ini wawancara dilakukan kepada ketua atau penanggung jawab mitra untuk menggali informasi mengenai mitra, dan mengenai permasalahan yang dihadapi mitra berkaitan dengan penggunaan permainan daring di kalangan pelajar, dan sekaligus merancang rumusan solusi yang dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi mitra.
3. Dokumentasi. Dokumentasi adalah pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang mendukung analisis data (Kriyantono, 2009). Dokumentasi pada PKM ini dilakukan untuk mendapatkan data-data tambahan mengenai keberadaan mitra, seperti jumlah guru dan pelajar, segmentasi pelajar secara sosial-ekonomi, status lembaga, dan sebagainya yang diperoleh dari arsip sekolah maupun dari situs-situs resmi pemerintah, dan dari media massa online.

2.1 Tujuan

Mengacu kepada permasalahan yang dihadapi mitra, khususnya berkaitan dengan penggunaan permainan daring di kalangan pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah, maka tujuan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pelatihan literasi penggunaan permainan daring (*online game*), yang meliputi: perkembangan, karakteristik, dan bentuk-bentuk permainan daring. Luaran yang diharapkan dari solusi permasalahan ini adalah para pelajar mampu memahami perkembangan, karakteristik, dan bentuk-bentuk permainan daring yang banyak digunakan saat ini.

2. Memberikan pelatihan literasi mengenai regulasi, etika, dan dampak-dampak penggunaan permainan daring. Luaran dari solusi permasalahan ini adalah para pelajar mampu memahami regulasi, etika, dan dampak-dampak penggunaan permainan daring, terutama dampak kecanduan yang ditimbulkan permainan daring.
3. Memberikan pelatihan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi pelajar berkaitan dengan penggunaan permainan daring melalui refleksi pengalaman masing-masing dalam menggunakan permainan daring, terutama dalam menyikapi dan mengatasi dampak-dampak penggunaan permainan daring. Luarannya adalah para pelajar mampu mengatasi dampak permainan daring dan dapat menggunakan permainan daring secara bijak dan bertanggung jawab.

2.2 Sasaran

Adapun sasaran dari kegiatan PKM ini adalah para pelajar kelas VII-IX Sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Raudlatul Hikmah, Pamulang, Kota Tangerang Selatan dengan target peserta sebanyak 30 pelajar. Alasan penentuan sasaran adalah adanya potensi kerentanan yang dialami oleh para pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah akan dampak dari penggunaan permainan daring. Secara lebih jelas, target sasaran dan tingkat ketercapaian kegiatan ini dapat dilihat pada table 1.

Tabel 1. Target Sasaran dan Tingkat Ketercapaian

| NO | Target Sasaran | Ketercapaian (%) |
|----|---|------------------|
| 1 | Pelajar mampu memahami perkembangan, karakteristik, dan bentuk-bentuk permainan daring. | 80-85 |
| 2 | Pelajar mampu memahami regulasi, etika, dan dampak-dampak penggunaan permainan daring, terutama dampak kecanduan yang ditimbulkan permainan daring. | 80-85 |
| 3 | Pelajar mampu mengatasi dampak permainan daring dan dapat menggunakan permainan daring secara bijak dan bertanggung jawab. | 75-80 |

BAB 3. METODE PELAKSANAAN YANG TELAH DILAKUKAN

Metode pelaksanaan kegiatan PKM ini dirancang secara cermat dan teruji untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi mitra, khususnya yang berkaitan dengan upaya menyegah dan mengatasi dampak kecanduan dari permainan daring. Metode pelaksanaan kegiatan PKM ini meliputi tahapan atau langkah-langkah sebagai berikut:

Pertama, metode sharing pengalaman masing-masing pelajar untuk mengidentifikasi pola penggunaan permainan daring, dan permasalahan spesifik yang dihadapi para pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah dalam menggunakan permainan daring. Metode ini diharapkan akan membuka wawasan, perhatian, dan kesadaran pelajar akan pentingnya permasalahan ini.

Kedua, metode presentasi dan diskusi untuk memberikan pemahaman kepada para pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah mengenai perkembangan, karakteristik, dan bentuk-bentuk permainan daring, serta mengenai regulasi, etika, dan dampak-dampak penggunaan permainan daring. Metode ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada pelajar mengenai seluk beluk dan dampak dari permainan daring.

Ketiga, metode Focus Group Discussion (FGD) untuk mengidentifikasi permasalahan dan cara penyelesaian permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan permainan daring berdasarkan pengalaman masing-masing pelajar secara lebih mendalam dan sistematis. Dengan metode ini, pelajar akan dapat mengidentifikasi permasalahan sekaligus memahami cara menyelesaikan permasalahan tersebut karena pernah mengalami.

Keempat, metode refleksi diri dan testimoni. Metode refleksi diri untuk menggugah kesadaran diri akan pentingnya permasalahan yang dihadapi dan untuk diselesaikan. Sedangkan testimoni untuk mendapat umpan balik (*feedback*) mengenai manfaat dan kegunaan program bagi mitra, termasuk mendapatkan masukan dalam pelaksanaan PKM secara keseluruhan. Tujuannya adalah memperbaiki pelaksanaan program-program berikutnya di masa mendatang.

Secara lebih jelas metode pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dalam bentuk kegiatan pelatihan literasi penggunaan permainan daring bagi pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah ini dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kegiatan dan Metode Pelaksanaan PKM

| No | Waktu Pelaksanaan | Materi Pelatihan | Metode | Narasumber |
|----|---|--|--------------------------------|--|
| 1 | Hari Pertama, Jumat, 14 Januari 2022. 13.00-13.30 | Pembukaan | | 1. Penanggung jawab Mitra: Mardhani Akbar, S.Pd.I. 2. Ketua Tim Pelaksana PKM: Dr. Said Romadlan, M.Si. |
| 2 | 13.30-14.00 | Berbagi pengalaman untuk mengidentifikasi permasalahan dan kiat mengatasinya. | Sharing | 1. Dr. Said Romadlan, M.Si. 2. Mukhlis Muhammad Maududi, S.Sos, S.H., M.H. |
| 3 | 14.00-15.00 | Mengenal Permainan Daring: perkembangan, karakteristik, dan bentuk-bentuknya. | Presentasi dan diskusi. | Andhika Pamungkas, S.Sos., M.Ikom. |
| 4 | 15.00-16.00 | Dampak-dampak permainan daring dan Kiat Mengatasinya. | Presentasi dan diskusi. | Dr. Said Romadlan, M.Si. |
| 5 | 16.00-16.15 | Penutupan Hari Pertama | | |
| 6 | Hari Kedua, Sabtu, 15 Januari 2022. 09.00-11.00 | Diskusi kelompok untuk mengidentifikasi permasalahan dan solusinya berdasarkan pengalaman masing-masing pelajar. | FGD | 1. Mukhlis Muhammad Maududi, S.Sos, S.H., M.H. 2. Mahasiswa |
| 7 | 11.00-12.00 | Umpan balik (<i>feedback</i>) mengenai manfaat dan kegunaan program bagi mitra. | Testimoni dan angket penutupan | 1. Perwakilan Peserta 2. Perwakilan Mitra |
| 8 | 12.00-12.30 | Penutupan: rencana tindak lanjut, penyerahan cinderamata dan foto bersama. | | Tim Pelaksana Penanggung jawab Mitra Peserta |

BAB 4. KELUARAN YANG DICAPAI (*OUTPUT*)

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra, maka kegiatan PKM dalam bentuk pelatihan literasi permainan daring di kalangan pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah ini memiliki tujuan sebagai berikut. Pertama, memberikan pelatihan literasi penggunaan permainan daring (*online game*), yang meliputi: perkembangan, karakteristik, dan bentuk-bentuk permainan daring. Kedua, memberikan pelatihan literasi mengenai regulasi, etika, dan dampak-dampak penggunaan permainan daring. Ketiga, memberikan pelatihan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi pelajar berkaitan dengan penggunaan permainan daring melalui refleksi pengalaman masing-masing dalam menggunakan permainan daring, terutama dalam menyikapi dan mengatasi dampak-dampak penggunaan permainan daring.

Dari tujuan-tujuan tersebut target luaran kegiatan PKM ini adalah, pertama para pelajar mampu memahami perkembangan, karakteristik, dan bentuk-bentuk permainan daring yang banyak digunakan saat ini. Kedua, para pelajar mampu memahami regulasi, etika, dan dampak-dampak penggunaan permainan daring, terutama dampak kecanduan yang ditimbulkan permainan daring. Ketiga, para pelajar mampu mengatasi dampak permainan daring dan dapat menggunakan permainan daring secara bijak dan bertanggung jawab.

Untuk mencapai target luaran tersebut maka pada pelatihan literasi permainan daring di kalangan pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah ini diberikan materi, pertama mengenai mengenal permainan daring: perkembangan, karakteristik, dan bentuk-bentuknya, yang disampaikan oleh Andhika Pamungkas, S.Sos., M.Si., dosen Ilmu Komunikasi UHAMKA sebagai narasumber. Kedua, materi mengenai dampak-dampak permainan daring dan kiat mengatasinya, yang diberikan oleh Dr. Said Romadlan, M.Si., sebagai Ketua Tim Pelaksana PKM ini.

Pada materi yang pertama dibahas mengenai sejarah dan perkembangan permainan daring (*online game*) dari dekade ke dekade selanjutnya sampai dekade saat ini. Cikal bakal permainan daring dimulai sejak tahun 1969 hingga awal tahun 1970. Sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing* yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara online, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain. Pada era 1980-an, muncul konsol video game pertama yaitu Nintendo dan Sega. Dengan konsol

tersebut, maka kita bisa bermain video game di rumah dengan menyambungkan konsol video game ke televisi.



Gambar 3. Andhika Pamungkas, S.Sos., M.IKom., sebagai narasumber menyampaikan materi mengenai sejarah perkembangan, karakteristik, dan jenis-jenis permainan daring.

Dekade 1990-an merupakan dekade dimana internet mulai digunakan oleh masyarakat luas. Seiring dengan meluasnya internet, sejarah game online memasuki era modern. Perusahaan game online pertama yang menggunakan visual canggih dengan sistem permainan dengan banyak orang secara online adalah *Neverwinter Night*. *Neverwinter Night* diluncurkan pada tahun 1991 secara online oleh AOL. Lalu pada tahun 1992 muncullah game yang berjudul *The Shadow of Yserbius*. Dan di tahun 1996, Game online MMORPG yang dikenal *Meridian 59* menjadi MMORPG pertama yang mempersembahkan karakter 3 dimensi.

Pada dekade 2000an muncul Game MMO atau *massively multiplayer online game*, dimana ribuan pemain bisa bermain di satu game yang sama, mulai populer di periode ini. Game online terbaik di masa ini seperti *Gunbound* atau *Ragnarok* yang sampai sekarang masih eksis. Dengan lahirnya komunikasi 3G dan konsep smartphone, game online juga mulai muncul di dunia game mobile. Kelahiran iPhone dan sistem operasi Android di tahun

2008 bisa dibbilang juga menjadi momen sejarah penting. Peristiwa tersebut menjadi titik dimana Ponsel berubah dari alat komunikasi menjadi perangkat serbaguna, termasuk untuk bermain game online.

Saat ini terdapat jenis-jenis permainan daring yang populer, yaitu: (a) Massively Multiplayer Online First Person Shooter Games (MMOFPS), (b) Massively Multiplayer Online Real Time Strategy Games (MMORTS), (c) Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG), (d) Cross-platform Online Play, (e) Simulation Games, dan (f) Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), dengan karakteristik yang berbeda-beda.

Materi kedua membahas tentang dampak-dampak permainan daring dan kiat mengatasinya. Dampak-dampak yang dapat muncul akibat terlalu sering menggunakan permainan daring di antaranya adalah (a) kecanduan, (b) depresi, (c) gelisah, (d) manajemen waktu yang buruk, (e) hiperaktif, (f) pemalas, (g) tertutup, (h) mudah bosan, (i) pornografi, dan (j) halusinasi. Dampak-dampak lain yang dipicu dampak kecanduan permainan daring adalah penurunan prestasi belajar, gangguan kesehatan terutama pada mata, antisosial dan bahkan kriminalitas. Untuk mengantisipasi kecanduan permainan daring diperlukan kesadaran dari pelajar itu sendiri dalam mengelola waktu, yang dipantau oleh orangtua di rumah dan para guru di sekolah.



Gambar 4. Dr. Said Romadlan, M.Si, sebagai Ketua Tim Pelaksana PKM, memberikan materi pelatihan literasi mengenai dampak-dampak permainan daring dan kiat mengatasinya.

Hasil luaran dari materi yang diberikan di atas, berdasarkan angket yang diberikan kepada pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah, adalah sebagai berikut.

1. Pemahaman Peserta mengenai Perkembangan, Karakteristik, dan Jenis Permainan Daring (Online Game)

Berdasarkan hasil post-kuisisioner yang dilakukan setelah pelatihan, dapat diketahui pemahaman pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah mengenai perkembangan, karakteristik, dan jenis-jenis permainan daring. Mengenai perkembangan permainan daring, pelajar menyatakan “mengerti” dengan nilai tertinggi, yakni 48%, “sangat mengerti” 43%, dan “tidak mengerti” hanya 9%. Sedangkan tentang karakteristik permainan daring, pelajar menyatakan “mengerti” sebanyak 62%, meskipun yang menyatakan “tidak mengerti” juga relatif tinggi, yaitu 38%. Adapun mengenai jenis-jenis permainan daring yang populer saat ini sebagian besar pelajar menyatakan “mengerti” 76%, dan “sangat mengerti” 19%, dan hanya 5% pelajar yang menyatakan “tidak mengerti”.

Dari hasil post-kuisisioner sebagaimana dicantumkan pada tabel 3 menunjukkan tingkat pemahaman pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah mengenai perkembangan, karakteristik, dan jenis-jenis permainan daring termasuk tinggi, yakni rata-rata 82%. Artinya, setelah mengikuti pelatihan literasi permainan daring ini sebanyak 82% pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah memahami perkembangan, karakteristik, dan jenis-jenis permainan daring. Hal ini menunjukkan target luaran kegiatan ini tercapai, yakni 80-85% pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah memahami perkembangan, karakteristik, dan jenis-jenis permainan daring (lihat tabel 1).

Tabel 3. Pemahaman Peserta mengenai Perkembangan, Karakteristik, dan Jenis Permainan Daring (Online Game)

| NO | PERNYATAAN | TANGGAPAN | | | |
|----|---|-----------------|----------|----------------|-----------------------|
| | | Sangat Mengerti | Mengerti | Tidak Mengerti | Sangat Tidak Mengerti |
| 1 | Perkembangan permainan daring (game online). | 9 (43%) | 10 (48%) | 2 (9%) | 0 |
| 2 | Karakteristik permainan daring (game online). | 0 | 13 (62%) | 8 (38%) | 0 |
| 3 | Jenis-jenis permainan daring (game online). | 4 (19%) | 16 (76%) | 1 (5%) | 0 |

n = 21

2. Pemahaman Peserta mengenai Dampak-dampak Permainan Daring

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil post-kuisisioner yang dilakukan setelah pelatihan, dapat diketahui pemahaman pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah tentang dampak-dampak permainan daring berada pada level “mengerti” dan “sangat mengerti”, dengan variasi prosentase yang berbeda. Pemahaman bahwa permainan daring dapat mengakibatkan kecanduan, sebagian besar pelajar “mengerti”, 67% dan “sangat mengerti” 28%, yang “tidak mengerti” hanya 5%. Kecenderungan yang mirip juga terlihat pada pemahaman pelajar bahwa permainan daring mengakibatkan kemalasan, di mana mereka “mengerti”, 62% dan “sangat mengerti” 38% bahwa permainan daring dapat mengakibatkan kemalasan, dan tidak ada yang “tidak mengerti” apalagi “sangat tidak mengerti”. Begitu juga mengenai pemahaman pelajar bahwa permainan daring mengakibatkan halusinasi dan depresi, sebagian besar mereka “mengerti”, yakni 57%, dan “sangat mengerti”, 33%. Namun ada juga pelajar yang “tidak mengerti”, meski hanya 10%.

Pada pemahaman mengenai dampak permainan daring dapat mengakibatkan sikap tertutup dan antisosial, tingkat pemahaman para pelajar juga tinggi, di mana yang “mengerti”, 67% dan “sangat mengerti” 28%, serta yang tidak mengerti hanya 5%. Begitu juga pemahaman pelajar bahwa permainan daring dapat mengakibatkan kriminalitas dan pornografi, mereka relatif “mengerti” 80%, dan “sangat mengerti” 10%. Namun ada pula pelajar yang “tidak mengerti”, 10% juga. Sedangkan pemahaman pelajar mengenai dampak permainan daring dapat mengakibatkan prestasi belajar menurun, semua pelajar “mengerti” 76% dan “sangat mengerti” 24%, tidak ada yang “tidak mengerti”, apalagi “sangat tidak mengerti”. Kecenderungan yang serupa juga mengenai pemahaman pelajar bahwa permainan daring dapat mengakibatkan terganggunya kesehatan. Semua pelajar “mengerti” 86%, dan “sangat mengerti” 14%, tidak ada yang “tidak mengerti” atau “sangat tidak mengerti”.

Berdasarkan hasil post-kuisisioner sebagaimana dicantumkan pada tabel 4 menunjukkan tingkat pemahaman pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah mengenai dampak-dampak permainan daring termasuk dalam kategori tinggi, yaitu rata-rata 96%. Artinya, setelah mengikuti pelatihan literasi permainan daring ini, sebanyak 96% pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah memahami dampak-dampak yang dapat ditimbulkan dari permainan daring tersebut. Tingkat pemahaman rata-rata 96% tersebut juga

menunjukkan bahwa target luaran yang ditargetkan kegiatan ini berhasil tercapai, bahkan melampaui target, yakni 80-85% (lihat tabel 1).

Tabel 4. Pemahaman Peserta mengenai Dampak-dampak Permainan Daring (Online Game)

| NO | PERNYATAAN | TANGGAPAN | | | |
|----|---|-----------------|----------|----------------|-----------------------|
| | | Sangat Mengerti | Mengerti | Tidak Mengerti | Sangat Tidak Mengerti |
| 1 | Permainan daring (game online) mengakibatkan kecanduan. | 6 (28%) | 14 (67%) | 1 (5%) | 0 |
| 2 | Permainan daring (game online) mengakibatkan kemalasan. | 8 (38%) | 13 (62%) | 0 | 0 |
| 3 | Permainan daring (game online) mengakibatkan halusinasi dan depresi. | 7 (33%) | 12 (57%) | 2 (10%) | 0 |
| 4 | Permainan daring (game online) mengakibatkan sikap tertutup dan antisosial. | 6 (28%) | 14 (67%) | 1 (5%) | 0 |
| 5 | Permainan daring (game online) mengakibatkan kriminalitas dan pornografi. | 2 (10%) | 17 (80%) | 2 (10%) | 0 |
| 6 | Permainan daring (game online) mengakibatkan prestasi belajar menurun. | 5 (24%) | 16 (76%) | 0 | 0 |
| 7 | Permainan daring (game online) mengakibatkan terganggunya Kesehatan. | 3 (14%) | 18 (86%) | 0 | 0 |

n = 21

3. Pemahaman Peserta mengenai Kiat Mengatasi Dampak Permainan Daring

Berdasarkan hasil post-kuisisioner yang dilakukan setelah pelatihan, dapat diketahui pemahaman pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah mengenai kiat mengatasi dampak-dampak permainan daring menunjukkan kecenderungan yang agak berbeda dengan pemahaman-pemahaman pelajar di atas. Pada pemahaman pelajar mengenai cara mengatasi dampak-dampak permainan daring, memang sebagian besar pelajar “mengerti” 57% dan “sangat mengerti” 14%. Namun pelajar yang “tidak mengerti” kiat mengatasi dampak permainan daring juga relatif lumayan tinggi, yakni 29%. Meskipun demikian, pemahaman pelajar bahwa mereka harus menggunakan permainan daring secara wajar, sebagian besar pelajar termasuk dalam kategori “mengerti”, yakni 95%,

dan “sangat mengerti” 5%. Dalam hal ini, tidak ada pelajar yang “tidak mengerti” atau “sangat tidak mengerti”.

Dari hasil post-kuisisioner sebagaimana dicantumkan pada tabel 3 menunjukkan tingkat pemahaman pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah mengenai kiat-kiat mengatasi dampak-dampak permainan daring, termasuk dalam kategori tinggi, yaitu rata-rata 85%. Artinya, setelah mengikuti pelatihan literasi permainan daring ini, sebanyak 85% pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah memahami kiat-kiat mengatasi dampak-dampak permainan daring tersebut. Tingkat pemahaman rata-rata 85% tersebut juga menunjukkan bahwa target luaran yang ditargetkan kegiatan ini berhasil tercapai, bahkan melampaui target, yakni 75-80% (lihat tabel 1).

Tabel 5. Pemahaman Peserta mengenai Kiat Mengatasi Dampak Permainan Daring (Online Game)

| NO | PERNYATAAN | TANGGAPAN | | | |
|----|--|-----------------|----------|----------------|-----------------------|
| | | Sangat Mengerti | Mengerti | Tidak Mengerti | Sangat Tidak Mengerti |
| 1 | Cara mengatasi dampak permainan daring (game online) | 3 (14%) | 12 (57%) | 6 (29%) | 0 |
| 2 | Dapat menggunakan permainan daring (game online) secara wajar. | 1 (5%) | 20 (95%) | 0 | 0 |

n = 21

4. Hasil FGD

Selanjutnya, berdasarkan hasil FGD, di mana peserta pelatihan dibagi kedalam dua kelompok, dapat diidentifikasi dampak-dampak yang timbul karena permainan daring, dan kiat-kiat mengatasinya berdasarkan pengalaman pelajar selama ini. Permasalahan yang muncul sebagai dampak permainan daring di kalangan pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah adalah sebagai berikut:

- a. Malas belajar. Permainan daring bagi remaja, termasuk sebagian besar pelajar, tentu lebih menarik karena menyenangkan, daripada belajar yang dianggap membosankan. Akibatnya pelajar menjadi malas belajar karena fokus pikirannya hanya kepada permainan daring.
- b. Konflik dengan orangtua. Kebanyakan orangtua tidak menginginkan anaknya menghabiskan banyak waktu dengan permainan daring, dan anak-anak tidak senang bila dilarang orangtua untuk menghentikan permainan daring. Akibatnya, sering terjadi konflik antara orangtua dan anak karena permainan daring ini.

- c. Baper, mudah emosi atau marah. Anak-anak yang sudah kecanduan permainan daring, bila tidak terpenuhi keinginannya untuk bermain, maka akan mudah terbawa perasaan (baper), mudah terpancing kemarahannya gara-gara hal-hal sepele.
- d. Boros. Karena sifatnya yang daring, maka permainan daring membutuhkan paket data untuk akses internet, dan pembelian (top-up) untuk akses permainan daring yang dimainkan bersama-sama. Akibatnya, anak-anak lebih boros keuangannya karena mesti membeli paket data dan top-up permainan daring.
- e. Penggunaan waktu kacau. Permainan daring, karena menyenangkan, maka anak-anak seringkali lupa waktu, bahkan dari pagi sampai larut malam. Akibatnya, waktunya habis hanya untuk permainan daring. Padahal, mereka harus belajar, bermain dengan teman-teman lain, dan membantu orangtua.
- f. Konflik dengan teman dan guru. Persaingan atau konflik di permainan daring, kadang tanpa disadari terbawa juga ke dunia nyata. Awalnya teman di dunia nyata, tapi karena kompetisi di permainan daring kemudian menjadi musuh di dunia nyata. Termasuk dengan guru yang dianggap membatasi aktivitas permainan daring saat di sekolah, padahal mereka sedang belajar. Sehingga terjadi misalnya penyitaan sementara gawai pelajar agar tidak mengganggu proses pembelajaran.
- g. Pornografi dan bullying. Banyak konten atau isi permainan daring yang di dalamnya mengandung pornografi dan kekerasan verbal. Konten-konten tersebut akan memengaruhi pengetahuan, sikap, dan perilaku pelajar untuk meniru dan melakukan apa yang ditampilkan dan dimainkan dalam permainan daring tersebut.

Sedangkan sebagai kiat mengatasi permasalahan-permasalahan yang timbul sebagai dampak permainan daring bagi pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah, berdasarkan hasil FGD dapat diidentifikasi kiat-kiat mengatasi dampak permainan daring sebagai berikut:

- a. Membatasi diri. Bermain daring bukannya dilarang, kadang malah dibutuhkan sebagai relaksasi atas tekanan belajar di sekolah agar tidak stress. Maka yang dibutuhkan adalah kesadaran diri pelajar terutama dalam mengatur waktu, kapan waktunya belajar, kapan waktunya bermain permainan daring, dan kapan bermain bersama teman-teman, dan kapan melakukan aktifitas-aktifitas lainnya.
- b. Kendali dari orangtua. Adakalanya, dan mungkin seringkali terjadi anak-anak lupa waktu saat bermain permainan daring. Maka dibutuhkan kendali orangtua agar anak tidak kecanduan, dengan cara yang paling ringan misalnya nasihat, peringatan atau

teguran, sampai yang berat seperti penyitaan sementara gawai mereka untuk memberikan shock therapy.

- c. Bimbingan Guru dan Ustadz. Kendali dari orangtua membutuhkan dukungan dari pihak lain agar anak dapat membatasi dalam permainan daring. Maka guru dan ustadz dapat dilibatkan dalam kendali ini dengan memberikan bimbingan dan wawasan mengenai manfaat dan madharat dari permainan daring ini. Terutama saat anak-anak belajar di sekolah dan mengaji di musholla atau masjid.
- d. Perbanyak aktifitas-aktifitas offline. Agar tidak menjadi kecanduan, anak-anak yang bermain permainan daring perlu sesering mungkin dialihkan kepada aktifitas-aktifitas lain yang sifatnya offline sehingga waktu bermainan daring menjadi lebih terbatas. Aktifitas-aktifitas offline yang bisa dilakukan seperti olahraga: futsal, bulu tangkis, sepakbola, bisa juga menampilkan kembali permainan-permainan tradisional semisal, main benteng, petak umpet, gobak shodor, dan sebagainya.
- e. Menghindari teman yang kecanduan permainan daring. Permainan daring itu seperti penyakit menular, awalnya mungkin tidak tahu, tidak suka, tapi karena teman-temannya pada hobi permainan daring maka anak-anak menjadi ketularan, bahkan mungkin lebih parah. Maka dari itu, perlu membatasi diri bila perlu menghindari teman-teman yang kecanduan permainan daring agar tidak ketularan kecanduan permainan daring.

Selain luaran dalam bentuk pemahaman mengenai literasi permainan daring sebagaimana dijelaskan di atas, kegiatan PKM ini juga menghasilkan keluaran yang dicapai (output) dalam bentuk-bentuk sebagai berikut:

1. Artikel ilmiah yang dipublikasi di jurnal ilmiah dalam bentuk draft (terlampir): [SPEKTA \(Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat : Teknologi dan Aplikasi\) \(uad.ac.id\)](#)
2. Publikasi kegiatan PKM di media massa: <https://www.wartabrita.com/literasi-game-online-kepada-pelajar-smp/> (berita terlampir)
3. Video kegiatan PKM yang diunggah di channel Youtube (link: <https://youtu.be/QHDuPvAXtkA>).

BAB 5. FAKTOR YANG MENGHAMBAT/KENDALA, FAKTOR YANG Mendukung DAN TINDAK LANJUT

5.1 Faktor yang Menghambat/Kendala

Secara keseluruhan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dalam bentuk Pelatihan Literasi Permainan Daring (Online Game) bagi Pelajar sebagai bentuk Pengabdian kepada Masyarakat oleh Tim Pelaksana dari Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UHAMKA bersama dengan Mitra dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Raudlatul Hikmah, Pamulang, berjalan dengan lancar. Meskipun demikian, terdapat kendala-kendala yang sedikit banyak menghambat pelaksanaan kegiatan PKM ini. Kendala-kendala tersebut di antaranya adalah:

Pertama, adanya Pandemi Covid-19 yang belum usai, bahkan munculnya varian baru Omicron yang dianggap lebih menular, bagaimanapun sedikit banyak membatasi ruang gerak dan mobilitas masyarakat. Termasuk kegiatan PKM ini yang dilaksanakan secara tatap muka, harus diterapkan prosedur kesehatan yang maksimal untuk menghindari penyebaran Covid-19. Maka dalam pelaksanaan PKM ini, dalam beberapa kegiatannya dianggap kurang maksimal karena terkendala penerapan prosedur kesehatan. Meskipun secara substansial tidak mengurangi bobot pelaksanaan PKM ini.

Kedua, kegiatan PKM ini dilaksanakan bertepatan pada saat libur sekolah. Harapannya dengan libur sekolah tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar pelajar, akan tetapi ternyata pada saat libur sekolah sulit untuk memobilisasi pelajar untuk datang ke sekolah, termasuk saat diminta untuk mengikuti kegiatan PKM pelatihan literasi permainan daring ini. Imbasnya, jumlah peserta yang semula ditargetnya 35 pelajar, yang bisa hadir mengikuti kegiatan PKM ini secara penuh selama 2 hari sebanyak 21 pelajar. Alasan tidak hadir selain karena masih libur sekolah, juga karena tidak diizinkan orangtua, dan ada pula yang tidak mendapat informasi karena sekolah masih libur.

Ketiga, kondisi sekolah dengan keterbatasan sarana dan prasarana yang ada. Mitra PKM ini adalah SMP Islam swasta yang dikelola oleh Yayasan Raudlatul Hikmah. Sebagaimana sekolah-sekolah swasta, masalah pelik yang dihadapi adalah sarana dan prasarana penunjangnya yang serba terbatas. Misalnya, tidak ada ruangan khusus untuk kegiatan-kegiatan khusus seperti pelatihan ini, sehingga kegiatan PKM ini dilaksanakan di ruang kelas, dengan setting kelas, dan tanpa dilengkapi pelantang suara. Meskipun dilingkupi dengan keterbatasan tersebut, kegiatan PKM ini tetap berjalan lancar.

5.2 Faktor yang Mendukung

Pelaksanaan kegiatan PKM pelatihan literasi permainan daring ini dapat berjalan dengan baik dan lancar tentu saja karena adanya faktor-faktor yang mendukung program ini. Faktor-faktor yang mendukung tersebut di antaranya adalah:

Pertama, adanya dukungan dari pihak Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA (UHAMKA), khususnya LPPM UHAMKA sehingga kegiatan PKM ini dapat terlaksana dengan baik. Bentuk dukungan yang nyata adalah penyediaan dana pengabdian masyarakat yang memadai, dan pelatihan-pelatihan penunjang seperti pelatihan penyusunan proposal pengabdian masyarakat, dan sebagainya. Dukungan pihak universitas ini penting karena menunjukkan komitmen UHAMKA dalam melaksanakan salah satu bentuk Catur Dharma UHAMKA, yakni pengabdian kepada masyarakat.

Kedua, adanya dukungan dan kerja sama yang sinergis dengan mitra, yakni SMP Islam Raudlatul Hikmah, Parakan yang terjalin sangat baik. Dukungan dan kerjasama ini penting karena tanpa dukungan dan kerja sama antara Tim Pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat dengan Mitra, pelaksanaan kegiatan ini tidak akan terlaksana dengan baik. Dukungan dan kerjasama yang nyata oleh pihak mitra SMP Islam Raudlatul Hikmah diwujudkan dalam bentuk penerimaan yang ramah, memobilisasi secara langsung para pelajar untuk mengikuti kegiatan ini, dan penyediaan sarana dan prasarana seperti ruang kegiatan, dan proyektor yang menjadikan proses kegiatan berjalan lancar.

Ketiga, penentuan topik pelatihan atau permasalahan yang diajukan dalam kegiatan PKM ini, yakni mengenai literasi penggunaan permainan daring (online game) sangat aktual, keseharian, dan sesuai dengan permasalahan yang berkembang saat ini, yakni dampak penggunaan permainan daring terutama bagi pelajar. Pemilihan topik PKM yang sesuai dengan kebutuhan dan melekat dengan keseharian pelajar menjadikan proses pelaksanaan kegiatan menjadi menarik dan dinamis, karena berkaitan langsung dengan keseharian mereka, yaitu permainan daring.

Keempat, Tim Pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat yang terlatih dan berpengalaman juga menjadi salah satu faktor pendukung terlaksananya program ini dengan baik. Permasalahan yang menjadi fokus pelatihan merupakan bidang keahlian yang selama ini digeluti oleh Tim Pelaksana Pengabdian. Termasuk rekam jejak (*track record*) Tim Pelaksana yang sudah sering melaksanakan kegiatan pengabdian menjadikan pelaksanaan kegiatan PKM lebih mudah dilakukan. Keterlibatan mahasiswa yang terlatih juga menjadi faktor yang mendukung terlaksana program ini. Mahasiswa dapat dilibatkan dalam kegiatan

PKM dalam bentuk seperti dokumentasi foto dan video selama kegiatan, memandu FGD, pengolahan data evaluasi (angket dan FGD), serta administrasi.

5.3 Tindak Lanjut

Berdasarkan evaluasi, testimoni, dan diskusi antara Tim Pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat dan Mitra SMP Islam Raudlatul Hikmah, maka dirancang kegiatan-kegiatan sebagai tindak lanjut dari PKM yang telah dilaksanakan sebagai berikut:

Pertama, meningkatkan monitoring dan pengawasan penggunaan permainan daring oleh pelajar di sekolah, terutama pada saat jam belajar di sekolah. Selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), penggunaan permainan daring oleh pelajar relatif tidak terkontrol dengan baik oleh pihak sekolah. Namun dengan dibukanya Pembelajaran Tatap Muka (PTM) di mana pelajar sudah dapat belajar langsung di sekolah meskipun terbatas, pengendalian terhadap penggunaan gawai (gadget) oleh pelajar lebih mudah dilakukan. Menurut Kepala Sekolah SMP Islam Raudlatul Hikmah, Mardhani Akbar, S.Pd.I., kegiatan pelatihan literasi permainan daring ini akan dijadikan momentum monitoring dan pengawasan penggunaan permainan daring oleh pelajar.

Kedua, menginisiasi forum konsultasi dan diskusi yang diperuntukkan bagi pelajar atau orangtua siswa yang membutuhkan bantuan penyelesaian masalah berkaitan dengan penggunaan permainan daring. Dampak permainan daring bagi pelajar, disadari atau tidak, sedikit atau banyak pasti menerpa pelajar, dalam berbagai bentuk dampaknya. Mulai dari yang paling ringan sampai yang berat seperti kecanduan dan kriminalitas. Untuk itu, disepakati rencana tindak lanjut dari kegiatan PKM ini adalah menginisiasi semacam forum konsultasi bagi pelajar atau orangtua yang anaknya memunyai masalah dengan penggunaan permainan daring. Forum konsultasi ini dapat bekerja sama dengan lembaga-lembaga terkait, seperti KPAI atau lembaga-lembaga lainnya yang berkompeten.

Ketiga, mengadakan pelatihan literasi serupa, yakni pelatihan permainan daring bagi orangtua pelajar dan para guru. Permasalahan penggunaan permainan daring ini tidak hanya berpusat pada pelajar saja, tapi juga orangtua di rumah dan para guru di sekolah. Pemahaman orangtua pelajar dan para guru mengenai permainan daring juga perlu diselaraskan dan ditingkatkan agar dapat mengikuti perkembangan teknologi dan informasi yang ada. Hal ini karena peran orangtua dan guru dalam mengendalikan pelajar agar tidak kecanduan permainan daring ini sangat penting. Orangtua berperan ketika pelajar berada di rumah, sedangkan para guru berperan pada saat pelajar ada di lingkungan sekolah.

BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada pelaksanaan dan luaran hasil kegiatan PKM dalam bentuk Pelatihan Literasi Permainan Daring (Online Game) bagi Pelajar SMP Raudlatul Hikmah, Pamulang, maka dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Kegiatan PKM Pelatihan Literasi Permainan Daring (Online Game) bagi Pelajar SMP Raudlatul Hikmah, Pamulang telah dilaksanakan pada tanggal 14-15 Januari 2022. Kegiatan yang dilaksanakan di Kompleks Sekolah Raudlatul Hikmah, Pamulang ini diikuti oleh 21 pelajar dari SMP Islam Raudlatul Hikmah. Materi yang disampaikan pada pelatihan literasi permainan daring ini meliputi dua materi pokok, yaitu pertama mengenai sejarah dan perkembangan permainan daring, karakteristik dan jenis-jenis permainan daring. Materi kedua tentang dampak-dampak permainan daring dan kiat mengatasinya. Kedua materi tersebut masing-masing disampaikan oleh Andhika Pamungkas, S.Sos., M.IKom., Dosen Ilmu Komunikasi UHAMKA sebagai narasumber, dan oleh Dr. Said Romadlan, M.Si., sebagai Ketua Tim Pelaksana Pengabdian Masyarakat, dibantu oleh Mukhlis Muhammad Maududi, S.Sos., S.H. M.H., sebagai anggota Tim Pelaksana dan dua orang mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UHAMKA, yaitu Reihana Tri Anggraeny dan Hayuni Alfiana Paulain. Untuk memaksimalkan target luaran yang dicanangkan, pelatihan ini menggunakan metode kombinasi yaitu, sharing, presentasi, focus group discussion, dan testimoni.
2. Kegiatan PKM Pelatihan Literasi Permainan daring ini menghasilkan luaran kegiatan sebagai berikut. Berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta pelatihan sesuai kegiatan pelatihan, didapatkan hasil pelatihan yang menunjukkan terpenuhinya target kegiatan PKM ini. Pertama, mengenai perkembangan, karakteristik, dan jenis-jenis permainan daring, sebanyak 82% pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah memahami perkembangan, karakteristik, dan jenis-jenis permainan daring. Hal ini menunjukkan target luaran kegiatan ini tercapai, yakni 80-85%. Kedua, mengenai dampak-dampak permainan daring, pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah memahami dampak-dampak yang dapat ditimbulkan dari permainan daring tersebut, yaitu rata-rata 96%. Angka ini menunjukkan bahwa target luaran kegiatan ini berhasil tercapai, bahkan melampaui target, yakni 80-85%. Ketiga, mengenai kiat-kiat mengatasi dampak-dampak permainan daring, rata-rata sebanyak 85% pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah memahami kiat-

kiat mengatasi dampak-dampak permainan daring tersebut. Tingkat pemahaman rata-rata 85% tersebut juga menunjukkan bahwa target luaran kegiatan ini berhasil tercapai, bahkan melampaui target, yakni 75-80%.

3. Berdasarkan FGD, dapat diidentifikasi juga permasalahan-permasalahan yang muncul sebagai akibat permainan daring, sekaligus upaya-upaya mengatasinya berdasarkan pengalaman pelajar sendiri. Permasalahan-permasalahan yang muncul akibat permainan daring di antaranya adalah: (a) malas belajar, (b) konflik dengan orangtua, (c) baper, mudah emosi atau marah, (d) boros, (e) penggunaan waktu kacau, (f) konflik dengan teman dan guru, dan (g) pornografi dan bullying. Sedangkan kiat-kiat mengatasi dampak permainan daring, di antara adalah dengan: (a) membatasi diri, (b) kendali dari orangtua, (c) bimbingan guru dan ustadz, (d) perbanyak aktifitas-aktifitas offline, dan (e) menghindari teman yang kecanduan permainan daring.
4. Kegiatan PKM Pelatihan Literasi Permainan Daring ini juga menetapkan target luaran dalam bentuk, (a) artikel ilmiah yang dipublikasi di jurnal ilmiah terakreditasi dalam bentuk draft, (b) publikasi kegiatan PKM di media massa atau media online, dan (c) video kegiatan PKM yang diunggah di channel Youtube FISIP UHAMKA.

6.2 Saran-saran

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan PKM yang telah dilaksanakan dengan baik, maka di isni dapat dikemukakan saran-saran yang ditujukan kepada LPPM UHAMKA, Mitra, dan Tim Pelaksana Pengabdian sendiri sebagai upaya memperbaiki dan meningkatkan kualitas kegiatan pengabdian di masa mendatang. Saran-sarannya adalah sebagai berikut:

1. Kepada LPPM UHAMKA, untuk terus memberikan dukungan secara maksimal kepada para dosen dalam melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Sarannya adalah agar Tim LPPM UHAMKA tetap membuka kesempatan kepada dosen dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat untuk bermitra dengan pihak di luar Persyarikatan Muhammadiyah sebagai bentuk syiar Muhammadiyah dan promosi UHAMKA. Sekaligus menguatkan visi Muhammadiyah sebagai organisasi Islam Berkemajuan yang terbuka. Sebaiknya ditentukan saja skim pengabdian apa yang mitranya harus Persyarikatan Muhammadiyah, dan skim pengabdian apa yang mitra bisa di luar Persyarikatan Muhammadiyah. Termasuk dalam penentuan anggota tim pengabdian, sebaiknya tidak digebyah uyah semua harus lintas prodi karena tidak semua program yang dilaksanakan akan sesuai dengan lintas program studi. Sebaiknya

ditentukan juga skim pengabdian apa yang harus lintas program studi, dan skim pengabdian apa yang justru harus dengan dosen sesama program studi.

2. Kepada Mitra PKM, yakni SMP Islam Raudlatul Hikmah, Pamulang untuk terus membuka diri dengan menjalin banyak kerja sama untuk meningkatkan pencitraan dan kualitas pendidikan dengan banyak pihak. Kerja sama dapat dilakukan dalam berbagai bentuk kegiatan seperti promosi, pelatihan keahlian dan keterampilan untuk siswa dan guru, dan kegiatan-kegiatan produktif lainnya.
3. Kepada Tim Pelaksana Pengabdian, ada baiknya dalam melaksanakan kegiatan PKM selain memfokuskan pada materi pengabdian dan target luaran, juga bagaimana PKM ini dikemas sebagai sarana promosi program studi untuk mendapatkan mahasiswa baru. Hal ini memerlukan pengendalian dan dukungan dari program studi dalam bentuk misalnya pemberian souvenir atau merchandise dan atribut-atribut lain yang dapat menjadi sarana promosi. Termasuk sebelum kegiatan dimulai dapat diperkenalkan sekilas mengenai program studi melalui pertunjukan video profil pendek atau presentasi singkat mengenai program studi. Dalam hal ini, program studi dapat membantu menyiapkan mahasiswa-mahasiswa yang sudah dilatih untuk satu sisi membantu dosen dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat, dan di sisi lain membantuk program studi melakukan promosi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, P. A., & Adler, P. (2009). Teknik-teknik Observasi. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of Qualitative Research (Dariyatno, Badrus Samsul Fata, Abi, John Rinaldi)* (1st ed., pp. 501–522). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arianto, A., & Bahfiarti, T.-. (2020). Pemahaman Dampak Game Online pada Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar. *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 165–184. <https://doi.org/10.15575/cjik.v4i2.7999>
- Data-Sekolah. (2021). *SMP ISLAM RAUDLATUL HIKMAH*. Sekolah Kita. https://data-sekolah.sekolah-kita.net/sekolah/SMP ISLAM RAUDLATUL HIKMAH_13436
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2009). Metode Pengumpulan Data dan Analisis Data-data Empris. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of Qualitative Research (Dariyatno, Badrus Samsul Fata, Abi, John Rinaldi)* (1st ed., pp. 495–500). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Flew, T. (2005). *New Media an Introduction*. Victoria: Oxford University Press.
- Iriantara, Y. (2009). *Literasi Media Apa, Mengapa, Bagaimana*. Bandung: Simbiosis.
- Kriyantono, R. (2009). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Prenada Media.
- Kumparan.com. (2021, June 28). Game Terpopuler di Indonesia dan Paling Sering Dimainkan di Smartphone. *Kumparan.Com*. <https://kumparan.com/info-sport/game-terpopuler-di-indonesia-dan-paling-sering-dimainkan-di-smartphone-1w1qq4rwA1x>
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K. (2009). *New Media a Critical Introduction*. London and New York: Routledge.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man* (2nd ed.). New York: McGraw Hill.
- Ng, B. D., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the Internet and Online Gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 8(2).
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Oliver, M. B. (2009). Entertainment. In R. L. Nabi & M. B. Oliver (Eds.), *The Sage Handbook of Media Processes and Effects* (pp. 161–176). London: Sage Publication.
- Potter, J. W. (2014). *Media Literacy*. Singapore: Sage.
- Sanditaria, W., Fitri, S. Y. R., & Mardhiyah, A. (2012). Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinagor Sumedang. *Student E-Journal*, 1(1), 1–15.
- Straubhaar, J., LaRose, R., & Davenport, L. (2012). *Media Now Understanding Media, Culture, and Technology*. United Kingdom: Wadsworth.

LAMPIRAN- LAMPIRAN

Lampiran 1: Realisasi Anggaran (Lampiran G)

| 1. Honorarium | | | | |
|---|------------------------|-----------------------|-------------------|-------------------------|
| Honor | Honor/Jam (Rp) | Waktu (jam/minggu) | Minggu | Total Honor |
| Pelaksana 1 | 250.000 | 4 | | 1.000.000 |
| Pelaksana 2 | 200.000 | 4 | | 800.000 |
| Staf Pengolah data | 150.000 | 2 | | 300.000 |
| Subtotal (Rp) | | | | 2.100.000 |
| 2. Pembelian bahan habis pakai | | | | |
| Material | Justifikasi Pembelian | Kuantitas | Harga Satuan (Rp) | Total Biaya habis pakai |
| Kertas A4 75 gr | Penunjang kegiatan | 2 rim | 75.000 | 150.000 |
| Spidol Boardmaker | Penunjang kegiatan | 1 paks | 100.000 | 100.000 |
| Pulpen FASTER | Penunjang kegiatan | 4 paks | 25.000 | 100.000 |
| Bloknote | Penunjang kegiatan | 30 eksemplar | 10.000 | 300.000 |
| Spanduk | Penunjang kegiatan | 1 buah | 350.000 | 350.000 |
| Tinta Printer Hitam | Penunjang kegiatan | 1 botol | 200.000 | 200.000 |
| Fotocopy | Penunjang kegiatan | 500 lembar | 200 | 100.000 |
| Pembuatan Laporan | Laporan kegiatan | 4 exemplars | 100.000 | 400.000 |
| Pulsa dan paket data | Penunjang kegiatan | 2 paket | 150.000 | 300.000 |
| Publikasi | Bukti luaran di jurnal | 1 publikasi | 350.000 | 500.000 |
| Subtotal (Rp) | | | | 2.500.000 |
| 3. Perjalanan | | | | |
| Material | Justifikasi Pembelian | Kuantitas | Harga Satuan (Rp) | Total Biaya perjalanan |
| Observasi awal | Menentukan program | 2 orang x 2 kali | 100.000 | 400.000 |
| Pelaksanaan kegiatan | Melaksanakan program | 4 orang x 2 hari | 100.000 | 800.000 |
| Pengiriman Proposal dan Laporan PKM | Pelaporan kegiatan | 2 | 100.000 | 200.000 |
| Subtotal (Rp) | | | | 1.400.000 |
| 4. Sewa | | | | |
| Material | Justifikasi Pembelian | Kuantitas | Harga Satuan (Rp) | Total Biaya Sewa |
| Sewa camera syuting | Dokumentasi Video | 1 | 250.000 | 250.000 |
| Sewa Sound System | Pengeras suara | 1 | 250.000 | 250.000 |
| Sewa Printer | Menyetak laporan | 1 | 250.000 | 250.000 |
| Sewa Kebersihan | Tenaga kebersihan | 2 | 150.000 | 250.000 |
| Subtotal (Rp) | | | | 1.000.000 |
| TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN SELURUHNYA (Rp) | | | | 7.000.000 |

Lampiran 2: Instrumen/Makalah/Materi Kegiatan

ANGKET

“PELATIHAN LITERASI PERMAINAN DARING (*ONLINE GAME*)
BAGI PELAJAR SMP ISLAM RAUDLATUL HIKMAH,
PAMULANG, KOTA TANGERANG SELATAN”

Nama :

Jenis Kelamin :


Kelas :


No. Handphone/WA:

Berilah tanda silang (X) pada kolom TANGGAPAN dari pernyataan-pernyataan berikut:

| NO | PERNYATAAN | TANGGAPAN | | | |
|----|---|-----------------|----------|----------------|-----------------------|
| | | Sangat Mengerti | Mengerti | Tidak Mengerti | Sangat Tidak Mengerti |
| 1 | Perkembangan permainan daring (game online). | | | | |
| 2 | Karakteristik permainan daring (game online). | | | | |
| 3 | Jenis-jenis permainan daring (game online). | | | | |
| 4 | Permainan daring (game online) mengakibatkan kecanduan. | | | | |
| 5 | Permainan daring (game online) mengakibatkan kemalasan. | | | | |
| 6 | Permainan daring (game online) mengakibatkan halusinasi dan depresi. | | | | |
| 7 | Permainan daring (game online) mengakibatkan sikap tertutup dan antisosial. | | | | |
| 8 | Permainan daring (game online) mengakibatkan kriminalitas dan pornografi. | | | | |
| 9 | Permainan daring (game online) mengakibatkan prestasi belajar menurun. | | | | |
| 10 | Permainan daring (game online) mengakibatkan terganggunya Kesehatan. | | | | |
| 11 | Cara mengatasi dampak permainan daring (game online). | | | | |
| 12 | Dapat menggunakan permainan daring (game online) secara wajar. | | | | |

TERIMA KASIH


Uhamka



SEJARAH DAN PERKEMBANGAN GAME ONLINE

www.uhamka.ac.id | info@uhamka.ac.id | 0217394451 | @uhamkaid | Uhamka | @UhamkaID

SEJARAH GAME DI DUNIA

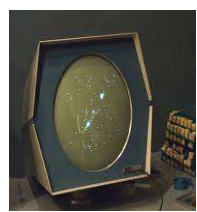
- Ada sejumlah literatur tentang game pertama di dunia. Salah satunya yaitu game *tennis for two* yang dibuat oleh William Higinbotham dan Robert Dvorak, tahun 1958
- https://www.youtube.com/watch?v=6PG2mdU_i8k



www.uhamka.ac.id | info@uhamka.ac.id | 0217394451 | @uhamkaid | Uhamka | @UhamkaID

SEJARAH GAME DI DUNIA

- 1962 muncul game *Space war*, yang terinspirasi dari sebuah kisah fiksi E. E. Smith yang tentang pertarungan pesawat luar angkasa.
- Pencipta game ini adalah Steve Russel, Wayne Wiatanen, dan Martin Graetz. Game ini memiliki pengendali berupa kotak kontrol khusus. Untuk memainkan game ini, orang-orang pada masa itu harus memiliki komputer analog
- https://www.youtube.com/watch?v=eePWLKkm_Bg



www.uhamka.ac.id | info@uhamka.ac.id | 0217394451 | @uhamkaid | Uhamka | @UhamkaID

AWAL KEMUNCULAN GAME ONLINE

- Sejarah games online dimulai sejak tahun 1969 hingga awal tahun 1970. Sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing* yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara online, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan.
- Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain



www.uhamka.ac.id | info@uhamka.ac.id | 0217394451 | @uhamkaid | Uhamka | @UhamkaID

PERKEMBANGAN GAME TAHUN 1970

- Era tahun 1970 merupakan era perkembangan game arcade seperti *Pac Man*, *Space Invaders*, yang untuk memainkannya awalnya di mesin permainan yang disebut *Ding Dong*



www.uhamka.ac.id | info@uhamka.ac.id | 0217394451 | @uhamkaid | Uhamka | @UhamkaID

PERKEMBANGAN GAME TAHUN 1980


- Pada era 1980-an, muncul konsol video game pertama yaitu Nintendo dan Sega
- Dengan konsol tersebut, maka kita bisa bermain video game di rumah dengan menyambungkan konsol video game ke televisi



www.uhamka.ac.id | info@uhamka.ac.id | 0217394451 | @uhamkaid | Uhamka | @UhamkaID

GAME ONLINE ERA 1990

- Dekade ini juga merupakan dekade dimana internet mulai digunakan oleh masyarakat luas. Sering dengan meluasnya internet, sejarah game online memasuki era modern.
- Perusahaan game online pertama yang menggunakan visual canggih dengan sistem permainan dengan banyak orang secara online adalah *Neverwinter Night*. *Neverwinter Night* diluncurkan pada tahun 1991 secara online oleh AOL.
- Lalu pada tahun 1992 muncullah game yang berjudul *The Shadow of Yserbius*.
- Dan di tahun 1996, Game online MMORPG yang dikenal *Meridian 59* menjadi MMORPG pertama yang mempersembahkan karakter 3 dimensi.



www.uhamka.ac.id | info@uhamka.ac.id | 0217394451 | @uhamkaid | Uhamka | @UhamkaID

GAME ONLINE ERA TAHUN 2000

- Game MMO atau *massively multiplayer online game*, dimana ribuan pemain bisa bermain di satu game yang sama, mulai populer di periode ini.
- Game online terbaik di masa ini seperti *Gunbound* atau *Ragnarok* yang sampai sekarang masih eksis
- Dengan lahirnya komunikasi 3G dan konsep smartphone, game online juga mulai muncul di dunia game mobile. Kelahiran iPhone dan sistem operasi Android di tahun 2008 bisa dibbilang juga menjadi momen sejarah penting.
- Peristiwa tersebut menjadi titik dimana Ponsel berubah dari alat komunikasi menjadi perangkat serbaguna, termasuk untuk bermain game online



www.uhamka.ac.id | info@uhamka.ac.id | 0217394451 | @uhamkaid | Uhamka | @UhamkaID

GAME ONLINE ERA 2010

- Pada tahun 2010-an, dunia game sudah lebih canggih. Perkembangan game didukung dengan perkembangan teknologi lainnya, seperti sistem yang lebih canggih dan teknologi internet yang semakin luas menjangkau daerah-daerah terpencil.
- Game konsol seperti Nintendo dan PlayStation masih ada hingga sekarang. Namun, harganya yang cukup mahal tidak bisa menjangkau seluruh kalangan.
- Game PC yang populer pada awal tahun 2010-an *DOTA* dan *Counter Strike: GO*, yang banyak sekali pemainnya, termasuk di Indonesia. Game ini menyajikan kualitas permainan yang tidak hanya seru, tapi juga sangat kompetitif.
- Beberapa tahun setelah itu, para gamers di Indonesia pun mulai beralih ke game-game versi ponsel.



www.uhamka.ac.id | info@uhamka.ac.id | 0217394451 | @uhamkaid | Uhamka | @UhamkaID

JENIS-JENIS GAME ONLINE

- Massively Multiplayer Online First Person Shooter Games (MMOFPS)
- Massively Multiplayer Online Real Time Strategy Games (MMORTS)
- Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG)
- Cross-platform Online Play
- Simulation Games
- Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

www.uhamka.ac.id | info@uhamka.ac.id | 0217394451 | @uhamkaid | Uhamka | @UhamkaID

MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE FIRST PERSON SHOOTER GAMES (MMOFPS)

- Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleksi, dan lainnya.
- Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer.
- Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, PUBG, Free Fire, Fortnite



www.uhamka.ac.id | info@uhamka.ac.id | 0217394451 | @uhamkaid | Uhamka | @UhamkaID

MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE REAL TIME STRATEGY GAMES (MMORTS)

- Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan.
- Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft dan Clash Of Clans), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars)



www.uhamka.ac.id | info@uhamka.ac.id | 0217394451 | @uhamkaid | Uhamka | @UhamkaID

MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE PLAYING GAMES (MMORPG)

- Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi.
- Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy.



www.uhanka.ac.id | info@uhanka.ac.id | 02173944451 | @uhankaid | @UHankaiD

CROSS-PLATFORM ONLINE PLAY

- Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (open source networks), seperti Dreamcast, PlayStation, dan Xbox yang memiliki fungsi online.
- Misalnya *Need for Speed Underground*, *GTA San Andreas* yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun konsol Playstation atau Xbox.



www.uhanka.ac.id | info@uhanka.ac.id | 02173944451 | @uhankaid | @UHankaiD

SIMULATION GAMES

- Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya life-simulation games, construction and management simulation games, dan vehicle simulation.
- Pada life simulation games, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual!



www.uhanka.ac.id | info@uhanka.ac.id | 02173944451 | @uhankaid | @UHankaiD

MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA (MOBA)

- Arena pertarungan daring multipemain, adalah sebuah subgenre dari permainan video strategi yang bermula sebagai subgenre strategi *real time*. Dalam permainan ini seorang pemain mengendalikan satu karakter dalam sebuah tim yang bertarung melawan pemain dari tim lain
- Contoh game MOBA, *Mobile Legends*, *AOV*, *League of Legends*



www.uhanka.ac.id | info@uhanka.ac.id | 02173944451 | @uhankaid | @UHankaiD

GAME ONLINE PALING BANYAK DIMAINKAN DI DUNIA

JAN 2021 MOBILE APP RANKINGS: ACTIVE USERS
GLOBAL (EX. CHINA) RANKINGS OF TOP MOBILE APPS AND GAMES BY MONTHLY ACTIVE USERS IN 2020

| RANKING OF MOBILE APPS BY MONTHLY ACTIVE USERS | | | RANKING OF MOBILE GAMES BY MONTHLY ACTIVE USERS | | |
|--|--------------------|-----------|---|--------------------------|---------------------|
| # | APP NAME | COMPANY | # | GAME NAME | COMPANY |
| 01 | FACEBOOK | FACEBOOK | 01 | PUBG MOBILE | TENCENT |
| 02 | WHATSAPP | FACEBOOK | 02 | CANDY CRUSH SAGA | ACTIVISION BLIZZARD |
| 03 | FACEBOOK MESSENGER | FACEBOOK | 03 | LEGO BING | GAMETON |
| 04 | INSTAGRAM | FACEBOOK | 04 | AMONG US! | INNER SLOTH |
| 05 | AMAZON | AMAZON | 05 | FREE FIRE | SEA |
| 06 | TWITTER | TWITTER | 06 | ROBLOX | ROBLOX |
| 07 | NETFLIX | NETFLIX | 07 | CALL OF DUTY: MOBILE | ACTIVISION BLIZZARD |
| 08 | TIKTOK | BYTEDANCE | 08 | SUBWAY SURFERS | KILOD |
| 09 | SPOTIFY | SPOTIFY | 09 | MINECRAFT POCKET EDITION | MO JANG |
| 10 | SNAPCHAT | SNAP | 10 | POKEMON GO | NIANTIC |

www.uhanka.ac.id | info@uhanka.ac.id | 02173944451 | @uhankaid | @UHankaiD

GAME ONLINE PALING BANYAK DIMAINKAN DI INDONESIA

JAN 2021 MOBILE APP RANKINGS: ACTIVE USERS
RANKINGS OF TOP MOBILE APPS AND GAMES BY MONTHLY ACTIVE USERS IN 2020

| RANKING OF MOBILE APPS BY MONTHLY ACTIVE USERS | | | RANKING OF MOBILE GAMES BY MONTHLY ACTIVE USERS | | |
|--|--------------------|------------------|---|---------------------------|-----------------------------------|
| # | APP NAME | PARENT COMPANY | # | GAME NAME | PARENT COMPANY |
| 01 | WHATSAPP | FACEBOOK | 01 | MOBILE LEGENDS: BANG BANG | MOBOTHU, YHO |
| 02 | FACEBOOK | FACEBOOK | 02 | WORLDWIDE IS | 43UR INTERACTIVE GAMES |
| 03 | INSTAGRAM | FACEBOOK | 03 | PUBG MOBILE | TENCENT, VWG, BENDI, KRAFTON |
| 04 | SHOPEE | SEA | 04 | AMONG US! | INNER SLOTH |
| 05 | FACEBOOK MESSENGER | FACEBOOK | 05 | HAGO | JOYY INC. |
| 06 | TIKTOK | BYTEDANCE | 06 | FREE FIRE | SEA |
| 07 | NETFLIX | NETFLIX | 07 | CALL OF DUTY: MOBILE | TENCENT, SEA, ACTIVISION BLIZZARD |
| 08 | TELEGRAM | TELEGRAM | 08 | MINECRAFT POCKET EDITION | RETEKACT, MICROSOFT |
| 09 | MYTELKINGEL | TELKOM INDONESIA | 09 | CLASH OF CLANS | SUPERCELL |
| 10 | LINE | LINE | 10 | CANDY CRUSH SAGA | TENCENT, ACTIVISION BLIZZARD |

www.uhanka.ac.id | info@uhanka.ac.id | 02173944451 | @uhankaid | @UHankaiD



DARI GAME ONLINE KE ESPORT

- Di Indonesia, kejayaan game online mulai terasa ketika memasuki awal tahun 2000-an. Saat itu game yang dimainkan dengan perangkat komputer seperti Dota, League of Legends, hingga StarCraft mengalami perkembangan yang pesat. Turnamen-tornamen besar pun mulai diselenggarakan dengan hadiah yang menggiurkan, mulai dari perangkat game terbaru hingga uang tunai.
- Hingga pada 2018, bertepatan dengan perhelatan Asian Games, esports secara resmi diperkenalkan sebagai salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan. Saat itu Asian Games menyajikan enam game yang dipertandingkan, antara lain Arena of Valor, Clash Royale, Hearthstone, StarCraft 2, PES 2018, dan LoL.

www.uhanka.ac.id | info@uhanka.ac.id | 02173944451 | @uhankaid | Uhanka | @Uhankaid

TIM ESPORT ASAL INDONESIA

- EVOS Esports.
- ONIC Esport.
- Rex Regum Oeon (RRQ)
- Bigetron Esport.
- BOOM Esport.

www.uhanka.ac.id | info@uhanka.ac.id | 02173944451 | @uhankaid | Uhanka | @Uhankaid

TERIMA KASIH

www.uhanka.ac.id | info@uhanka.ac.id | 02173944451 | @uhankaid | Uhanka | @Uhankaid

Dampak Game Online pada Remaja dan Kiat Mengatasinya

Dr. Said Romadlan, M.Si.
Dosen Ilmu Komunikasi FISIP UHAMKA

Disampaikan pada Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat bagi Pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah,
Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Tanggal 14-15 Januari 2022.

15 Game Anak Berbahaya

- Kemendikbud merilis 15 game yang dianggap berbahaya bagi anak dan Remaja.
- Game-game itu sangat populer, banyak anak-anak yang memainkannya di ponsel atau di warnet.

- | | |
|-----------------------|-------------------|
| 1. World of Warcraft | 2. Call of Duty |
| 3. Point Blank | 4. Cross Fire |
| 5. War Rock | 6. Counter Strike |
| 7. Mortal Kombat | 8. Future Cop |
| 9. Carmageddon | 10. Sheshock |
| 11. Raising Force | 12. Atlantica |
| 13. Conflict Vietnam | 14. Bully |
| 15. Grand Theft Auto. | |

1. Kecanduan

- Kecanduan sudah menjadi dampak yang paling terlihat.
- Dimana anak yang bermain game tidak akan bisa lepas begitu saja sama seperti halnya narkoba dalam tubuh manusia.
- Anak-anak sudah kecanduan dan sulit untuk lepas seolah olah sudah mengalir darah games pada tubuh.

2. Depresi

- Kecanduan ini dapat menyebabkan tingkat kesehatan yang semakin lama semakin turun.
- Hal ini dikarenakan kebiasaan yang berubah ketika main game seperti kurang tidur dan makan.
- Penggunaan game online yang berlebihan juga bisa menunjukkan adanya Gejala Depresi Pada Anak. Dimana anak akan mengalami depresi dengan tingkat kemampuan bersosialisasi yang terus menurun.

3. Gelisah

- Perasaan gelisah atau mudah marah ini timbul ketika si anak tidak bisa bermain. Gelisah juga akan timbul akibat dari rasa penasaran anak karena tidak bisa menyelesaikan game yang dijalankan.
- Efek dari gelisah ini anak-anak yang senang bermain game bisa tidur larut malam. Jika sudah seperti ini perkembangan mereka terhambat dan tentu kesehatan fisik mereka juga terhambat.

4. Manajemen Waktu yang Buruk

- Anak yang terlalu sering bermain games terutama jenis game online dengan otomatis akan mengalami manajemen waktu yang buruk.
- Selain itu, waktu anak bersama teman serta keluarga yang jelas-jelas menjadi guru serta pengajar dalam dunia nyata akan menjadi renggang karena pergaulan hanya di sekitar game online saja dan tidak mencoba berinteraksi dengan manusia lainnya.

5. Hiperaktif

- Games online atau games dapat mempengaruhi anak-anak menjadi hiperaktif.
- Awalnya games akan menunjukkan anak yang tidak bisa diam. Karena ia selalu dipicu saraf-sarafnya oleh games.

6. Pemalas

- Banyak anak yang malas belajar disebabkan oleh musuh terbesar yaitu masalah games yang seringkali lebih menarik perhatian anak-anak karena lebih bagus dan seru.

7. Tertutup

- Jika terbiasa untuk bermain game terutama untuk anak-anak hal ini membuktikan bahwa ruang untuk berinteraksi yang mereka miliki hanya untuk game saja.
- Hal ini tentu dikarenakan games dimainkan di rumah saja dan tidak bisa dilakukan bersama-sama.
- Hal ini membuat anak menjadi tertutup dan sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

8. Mudah Bosan

- Anak-anak yang bermain game sudah terbiasa terhibur dengan tantangan dan juga keseruan games.
- Sehingga anak-anak bisa menjadi mudah bosan dan tidak bisa memusatkan konsentrasi dengan baik di waktu tertentu dimana anak sedang tidak bermain game. Bahaya bukan?

9. Pornografi

- Beberapa games khususnya *game on-line* merupakan akses terbanyak dan juga berbahaya bagi perkembangan anak dan remaja.
- Jika konten pornografi, sudah dibasmi sebagian namun untuk maka *games on-line* merupakan akses yang legal Karena dianggap beberapa hal pornografi hanyalah karakter.

10. Halusinasi

- Games online bisa menyebabkan terjadinya halusinasi.
- Dimana pikiran anak-anak akan dipenuhi sesi permainan yang telah berlalu atau yang akan datang.
- Makanya kenapa beberapa kali terjadi kasus dimana anak-anak melakukan adegan game yang membahayakan bahkan menewaskan anak lain.

Kasus-kasus Dampak Game Online

- [Kecanduan Game Online, 2 Pelajar di Madiun Curi Uang hingga Rp 102 Juta \(detik.com\)](#),
- [5 Kasus Kecanduan Game Online, Bolos Sekolah 4 Bulan hingga Bunuh Sopir Taksi untuk Dapat Uang Halaman all - Kompas.com](#),
- [Game Online Bikin Kecanduan, Masa Depan Bangsa Terancam | Republika Online](#)
- [Tragis! Seorang Anak Meninggal Akibat Kecanduan Game Online - YouTube](#)

Kiat-iat mengatasi dampak Game Online?

- Mari mendiskusikannya...

Demikian...

- Terima kasih
- Wassalam...

Lampiran 3: Personalia tenaga pelaksana beserta kualifikasinya

A. Identitas Diri

| | | |
|----|-------------------------------|--|
| 1 | Nama Lengkap (dengan gelar) | Dr. Said Romadlan, M.Si. |
| 2 | Jenis Kelamin | Laki-laki |
| 3 | Jabatan Fungsional | Lektor |
| 4 | NIP | D.02.0555 |
| 5 | NIDN | 0326097402 |
| 6 | Tempat dan Tanggal Lahir | Lamongan, 26 September 1974 |
| 7 | E-mail | Said.ramadlan@gmail.com said.romadlan@uhamka.ac.id |
| 8 | Nomor Telepon/HP | 0217205218/0812 89 11880 |
| 9 | Alamat Kantor | FISIP UHAMKA, Jl. Limau II Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. |
| 10 | Nomor Telepon/Faks | 0217205218/0217205218 |
| 11 | Lulusan yang telah Dihasilkan | |
| 12 | Mata Kuliah yang Diampu | 1. Teori Komunikasi |
| | | 2. Metode Penelitian Komunikasi |
| | | 3. Pengantar Ilmu Komunikasi |
| | | 4. Seminar Masalah Komunikasi Massa |

B. Riwayat Pendidikan

| | S-1 | S-2 | S-3 |
|--------------------------------|--|---|---|
| Nama Perguruan Tinggi | Univ. Muhammadiyah Malang (UMM) | Universitas Indonesia (UI) | Universitas Indonesia (UI) |
| Bidang Ilmu | Ilmu Kesejahteraan Sosial | Ilmu Komunikasi | Ilmu Komunikasi |
| Tahun Masuk-Lulus | 1992-1997 | 1998-2001 | 2014-2020 |
| Judul Skripsi/Thesis/Disertasi | Pemberdayaan Masyarakat melalui Lembaga Keuangan Masyarakat di Desa Paciran, Lamongan, Jawa Timur. | Pengaruh Ideologi terhadap Pola Pemberitaan Surat kabar Kompas dan Republika selama Kampanye Pemilu 1999. | Diskursus Gerakan Radikalisme dalam Organisasi Islam (Studi Hermeneutika pada Organisasi Islam Muhammadiyah dan NU tentang Dasar Negara, Jihad, dan Toleransi). |
| Nama Pembimbing | Dra. Vina Salviana, M.Si. Drs. Sugeng Pujileksono, M.Si. | Victor Menayang, Ph.D. | Prof. Dr. Ibnu Hamad, M.Si. (Promotor). Prof. Effendy Gazali, MPS., Ph.D. (Kopromotor) |

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

| No | Tahun | Judul Penelitian | Pendanaan | |
|----|-------|---|-------------------|------------|
| | | | Sumber | Jumlah |
| 1 | 2018 | Diskursus Gerakan Radikalisme di Kalangan Ormas Islam Indonesia. | RISTEKDIKTI | 44.000.000 |
| 2 | 2021 | Kontradiskursus Radikalisme melalui Media Online (Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough mengenai Isu-isu Radikalisme di suaramuhammadiyah.id dan NU Online). | Lemlitbang UHAMKA | 8.000.000 |
| 3 | 2022 | Praktik Moderasi Muhammadiyah dan Deradikalisasi Nahdlatul Ulama di Media Online (Analisis Wacana Kritis Michel Foucault Mengenai Isu-Isu Radikalisme di Suaramuhammadiyah.id Dan NU Online). | Lemlitbang UHAMKA | 13.000.000 |

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

| No | Tahun | Judul Pengabdian Kepada Masyarakat | Pendanaan | |
|----|-------|---|-------------|-----------------|
| | | | Sumber | Jumlah |
| 1 | 2018 | Advokasi Literasi Media Sosial untuk Remaja Generasi Z di SMK Samudera, Bandar Lampung, 14-15 Agustus 2018. | LPPM UHAMKA | Rp. 7.500.000,- |
| 2 | 2019 | Literasi Game Online bagi Orangtua Murid PAUD Alam Harapan Bunda dan Kader PKK RW 06 Kelurahan Mampang Prapatan, Jakarta Selatan. 11-12 Maret 2019. | LPPM UHAMKA | Rp. 8.000.000,- |
| 3 | 2021 | Pelatihan Literasi Penggunaan Media Sosial di Kala Pandemi Covid-19 bagi Pelajar SMK Muhammadiyah Parakan, Pamulang, Kota Tangerang Selatan. 18-19 Februari 2021. | LPPM UHAMKA | Rp. 5.000.000,- |
| 4 | 2022 | Pelatihan Literasi Penggunaan Permainan Daring (<i>Online Game</i>) bagi Pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah di Pamulang, Kota Tangerang Selatan. | LPPM UHAMKA | Rp. 7.000.000,- |

E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

| No | Judul Artikel Ilmiah | Volume/Nomor/Tahun | Nama Jurnal |
|----|---|--|---|
| 1 | Diskursus Gerakan Radikalisme di Kalangan Tokoh Muhammadiyah. | Vol. 12, No. 2, h. 54-72, Desember 2017. | Jurnal MAARIF |
| 2 | Toleransi terhadap non-Muslim Dalam Pemahaman Organisasi Islam Muhammadiyah dan Nahdlatul Ulama (NU) | Vol.1, No.2 Januari 2019. http://dx.doi.org/10.21111/sjic.v1i2.2740 | SAHAFA Journal of Islamic Communication, Unida, Gontor. |
| 3 | Diskursus Makna Toleransi terhadap non-Muslim dalam Muhammadiyah sebagai Gerakan Islam Berkemajuan (Analisis Hermeneutika Paul Ricoeur). | Vol. 11, No. 2, September 2019. DOI: https://doi.org/10.23917/komuniti.v12i2.9633 | Jurnal KOMUNITI Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS) |
| 4 | The Discourse of Meaning of Jihad in Muhammadiyah Circle (A Hermeneutics Perspective). | Vol. 11 No. 2 November 2019. DOI: https://doi.org/10.18196/jkm.112028 | Jurnal KOMUNIKATOR Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY). |
| 5 | Diskursus Negara Pancasila di Kalangan Muhammadiyah. | Vol. 6 No. 1 (2020). http://dx.doi.org/10.22219/sospol.v6i1.10041 | Jurnal Sosial Politik Universitas Muhammadiyah Malang (UMM). |
| 6 | Perspektif Hermeneutika Ricoeur Menyusuri Agenda Toleransi di Organisasi Islam Nahdlatul Ulama | Vol. 6 (No. 2): 187-249. Th. 2020. DOI: http://dx.doi.org/10.30813/bricolage.v6i02.1941 | Bricolage: Jurnal Magister Ilmu Komunikasi Universitas Bunda Mulia (UBM). |
| 7 | Stereotipe Terhadap Umat Muslim Indonesia dalam Pemberitaan mengenai Aksi 212 di Media Online Time dan Aljazeera http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/interaksi/article/view/6878 | Vol. 5. No. 2, Juli 2021, hlm 182 - 200 Doi: http://dx.doi.org/10.30596%2Finteraksi.v5i2.6878 | Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) |
| 8 | Kontradiskursus Makna Jihad sebagai Teror di Media Online suaramuhammadiyah.id dan NU Online https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/jskm/article/view/4355 | Vol. 25 No. 2 Desember 2021 Hal: 151 - 172 http://dx.doi.org/10.31445/jskm.2021.4355 | JURNAL STUDI KOMUNIKASI DAN MEDIA, BPSDMP KOMINFO JAKARTA. |

F. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Prosiding/Buku dalam 5 Tahun Terakhir

| No | Judul Artikel Ilmiah | Judul Prosiding/Buku | Penerbit dan Tahun Terbit |
|----|--|--|--|
| 1 | Implikasi Sosial Adopsi Teknologi Komunikasi (Internet) di Pondok Pesantren. (Hal. 73). | Information and Communication Technology, dan Literasi Media Digital. | ASPIKOM, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, Universitas Petra Surabaya, Universitas Muhammadiyah Malang, dan Buku Litera. 2015. |
| 2 | Pendekatan Komunikasi Antarbudaya dalam Memahami Konflik Warga Muhammadiyah dan Nahdlatul Ulama (NU). Hal. 17-34. | Komunikasi, Religi, dan Budaya. | APIK PTM, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, dan Buku Litera. 2017. Editor: Fajar Junaedi, Ayub Dwi Anggoro. ISBN: 978-602-6751-77-5 |
| 3 | Diskursus mengenai Negara Pancasila di Kalangan Ormas Islam Muhammadiyah dan Nahdlatul Ulama (NU). Hal. 586-603. | Prosiding Kolokium Doktor dan Seminar Hasil Penelitian Hibah. https://doi.org/10.22236/psd/11586-60398 | Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA. 2018. |
| 4 | Advokasi Literasi Media Sosial untuk Remaja Generasi Z. Hal. 95-101. | Jogjakarta Communication Conference (JCC): Komunikasi dan Multikulturalisme di Era Disrupsi: Tantangan dan Peluang. | Buku Litera, APIK PTM, Universitas Ahmad Dahlan (UAD) Yogyakarta, dan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY). 2019. Editor: Filosa Gita Sukmono, Fajar Junaedi, Erwin Rasyid. ISBN: 978-602-5681-32-5 |
| 5 | Upaya Preventif Adiksi Permainan Daring (Online Game) pada Anak Usia Dini https://journal.uhamka.ac.id/index.php/abdimasmu/article/view/6863 | Prosiding Seminar Nasional Abdimasmu Vol. 2, No. 1, pp. 169-182; April 2021. ISSN: 2716-1420 | LPPM Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, 2021. Prosiding Abdimasmu (uhamka.ac.id) |

G. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

| No | Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar | Judul Makalah | Waktu dan Tempat |
|----|---|---|--|
| 1 | Workshop Integrasi Keilmuan. LPP AIKA dan FISIP UHAMKA. | Integrasi Keilmuan: Perspektif Ilmu Komunikasi. | November 2016. Kampus A UHAMKA, Jakarta. |

| | | | |
|----|---|---|--|
| 2 | Baitul Arqam Mahasiswa Aktivistis UHAMKA. | Membangun Kesadaran BerMuhammadiyah melalui Gerakan Kemahasiswaan. | Maret 2017, Sawangan, Depok. LPP-AIKA UHAMKA. |
| 3 | Expert Meeting Fikih Informasi. MPI PP Muhammadiyah. | Informasi, Hoax, dan Fiqih. | 23 Maret 2017, Kampus A UHAMKA, Jakarta. |
| 4 | Diskusi Publik “Peran Media Sosial dalam Pilkada DKI Jakarta Putaran II” | Implikasi <i>New Media</i> terhadap Kampanye Pilkada. | 12 April 2017, Jakarta. Kampus A UHAMKA, Jakarta. |
| 5 | Tindak Lanjut Peserta Terbaik ODDI (Orientasi Dasar-dasar Islam), LPP-AIKA UHAMKA. | Islam sebagai Kritik Sosial. | Mei, 2017. Kampus A UHAMKA, Jakarta. |
| 6 | Tindak Lanjut Peserta Terbaik ODDI (Orientasi Dasar-dasar Islam), LPP-AIKA UHAMKA. | Analisis Sosial: Segmen Dakwah di Era Disrupsi. | 21 April 2018, Serua Green Village, Sawangan, Bogor. |
| 7 | Kajian Tarjih Majelis Tarjih dan Tajdid PWM DKI & LPP AIKA UHAMKA. | Cadar sebagai Komunikasi: Identitas, Resistensi, dan Patriarkhi. | 4 April 2018. Kampus A UHAMKA, Jakarta. |
| 8 | Silatnas Asosiasi Pendidikan Ilmu Komunikasi Perguruan Tinggi Muhammadiyah (APIK PTM). | Pendekatan Komunikasi Antarbudaya dalam Memahami Konflik Warga Muhammadiyah dan Nahdlatul Ulama (NU). | Juni, 2018, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Jawa Timur. |
| 9 | Kolokium Doktor dan Seminar Hasil Penelitian Hibah. LEMLITBANG UHAMKA. | Diskursus mengenai Negara Pancasila di Kalangan Ormas Islam Muhammadiyah dan Nahdlatul Ulama. | Desember, 2018, Kampus FE UHAMKA, Jakarta Timur. |
| 10 | Pengabdian kepada Masyarakat: Advokasi Literasi Media Sosial untuk Remaja Generasi Z di SMK Samudera. | Memahami Etika dan Regulasi Menggunakan Media Sosial. | 14 Agustus 2018, Bandar Lampung. |
| 11 | Konferensi Nasional Komunikasi (KNK) Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia (ISKI). | Toleransi terhadap non-Muslim dalam Pemahaman Ormas Islam Muhammadiyah dan NU. | 15 Oktober 2018. Bandung. |
| 12 | Jogjakarta Communication Conference (JCC). APIK PTM dan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY). | Advokasi Literasi Media Sosial untuk Remaja Generasi Z. | Februari, 2019. UM Yogyakarta. |

| | | | |
|----|---|---|--|
| 13 | Pengabdian pada Masyarakat Literasi Game Online bagi Wali Murid PAUD Alam Harapan Bunda, Guru dan Kader PKK RW 06. | Dampak Game Online pada Anak dan Kiat Mengatasinya. | 11 Maret 2019. Mampang, Jakarta Selatan. |
| 14 | Kajian Tarjih ke-16, Majelis Tarjih dan Tajdid PWM DKI & LPP AIKA UHAMKA. | Memilih Pemimpin yang Komunikatif. | 30 Maret 2019, Kampus B UHAMKA, Pasar Rebo, Jakarta Timur. |
| 15 | The 3rd Conference on Islamic and Socio-Cultural Studies Contestation and Religious Authority in Global Media Space | Counter-Discourse of Islamic State in Indonesia through Online Media Suaramuhammadiyah.id and NU Online | 17 November 2021, UIN Sunan Gunung Djati, Bandung. |
| 16 | The 2nd International Conference on Natural and Social Science Education (ICNSSE) | Anti-Radicalism Education through Online Media Suaramuhammadiyah.id and NU Online | 19 November 2021, Lemlitbang UHAMKA. |

H. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

| No | Judul Buku | Tahun | Jumlah Halaman | Penerbit |
|----|------------|-------|----------------|----------|
| | | | | |
| | | | | |

I. Perolehan HKI dalam 5-10 Tahun Terakhir

| No | Judul/Tema HKI | Tahun | Jenis | Nomor P/ID |
|----|--|-------|-------|------------|
| 1 | Internet di Pondok Pesantren Muhammadiyah. | 2016 | Buku | 079831 |
| 2 | Muhammadiyah dalam Sorotan Media | 2016 | Buku | 079830 |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang Selatan, 26 Desember 2021



(Dr. Said Romadlan, M.Si.)

NIDN 0326097402

Biodata Anggota Tim Pengusul

1. Data Diri

| No | Keterangan | |
|----|-------------------------------------|--|
| 1 | Nama Lengkap (Gelar) | Mukhlis Muhammad Maududi, S.Sos, S.H., M.H. |
| 2 | Tempat dan Tanggal Lahir | Bandung, 10 Oktober 1981 |
| 3 | Agama | Islam |
| 4 | NIP/NIDN | 0310108103 |
| 5 | Jabatan Akademik | Asisten Ahli |
| 6 | Golongan | |
| 7 | e-mail | maoedoedi@uhamka.ac.id |
| 8 | Nomor Hp | 081298766328 |
| 9 | Nomor Telp | (021) 46833551 |
| 10 | Alamat Kantor | Jalan Limau II Kebayoran Baru |
| | | Jakarta Selatan |
| 11 | Alamat Rumah | Kp. Buaran I Rt 002 Rw 08 No. 25 |
| | | Jatinegara, Cakung, Jakarta Timur |
| 12 | Mengampu Mata Kuliah (SKS/Semester) | Pengantar Ilmu Hukum, 2 SKS |
| | | Komunikasi Internasional, 3 SKS |
| | | Filsafat Komunikasi, 3 SKS |
| | | Perkembangan Teknologi Komunikasi 3 SKS |

2. Riwayat Pendidikan

| | S-1 | S-2 | S3 |
|-------------------------------|---|--|----|
| Perguruan Tinggi | UHAMKA | UIJ | |
| Bidang Ilmu | Ilmu Komunikasi | Ilmu Hukum | |
| Tahun Masuk-Lulus | 1999-2006 | 2012-2015 | |
| Judul Skripsi/Tesis/Disertasi | Konstruksi Berita Kristenisasi Pada Majalah Sabili (Analisis Framing Terhadap Berita-Berita Kristenisasi Pada Majalah Sabili Periode Januari- Desember 2005) | Peran Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (Dprd) Provinsi Daerah Khusus Ibu Kota (Dki) Jakarta Dalam Penyusunan Dan Penetapan Anggaran Pendapatan Dan Belanja Daerah (Apbd) | |

| | | | |
|------------------------------|--------------------------|--|--|
| | | Tahun 2015 Provinsi Dki Jakarta | |
| Nama Pembimbing/ Promotor | Siti Miskiah, S.H., M.H. | Prof. Dr. Abdullah Sulaiman, S.H., M.H. | |

3. Pengalaman Penelitian dalam 3 Tahun Terakhir

| No | Tahun | Judul Penelitian | Sumber Pendanaan (Rp) *Internal/Eksternal |
|----|-------|--|--|
| 1 | 2017 | Peluang Dan Peranan Baitul Mal Wat Tamwil (Bmt) Dalam Amal Usaha Muhammadiyah Kebayoran Baru. | Internal Rp. 8.000.000,- |
| 2 | 2018 | Sejarah Dan Dinamika Pimpinan Cabang Muhammadiyah Kebayoran Baru | Internal Rp. 7.500.000,- |
| 3 | 2020 | Pemanfaatan Meeting Zoom Sebagai Media Kajian Tahsin Al-Qur'an Pimpinan Cabang Muhammadiyah Kebayoran Baru | Internal Rp. 9.000.000,- |
| 4 | 2020 | Pemanfaatan Whatsapp Sebagai Media Komunikasi Di Masa Pandemic COVID-19 (Studi Pada Komunitas Pita Oren Alumni FISIP UHAMKA) | Internal Rp. 8.500.000,- |

4. Pengalaman Pengabdian Dalam 3 Tahun Terakhir

| No | Tahun | Judul Pengabdian Kepada Masyarakat | Sumber Pendanaan (Rp) *Internal/Eksternal |
|----|-------|---|--|
| 1 | 2017 | Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm) Pendidikan Keluarga Islami Bagi Warga Ranting Muhammadiyah Gandaria Utara. | Internal Rp. 8.000.000,- |

| | | | |
|---|------|---|-----------------------------|
| 2 | 2017 | Workshop Inspiring Teachers Dan Student Pada Guru Smk Muhammadiyah 9 Cipulir | Internal Rp. 7.000.000,- |
| 3 | 2018 | Pelatihan Keterampilan Membuat Gelang Untuk Pemuda Muhammadiyah Kebayoran Baru Jakarta Selatan | Internal Rp. 8.000.000,- |
| 4 | 2019 | Workshop Pemahaman Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak Pada Masyarakat Warga Kebayoran Baru Kelurahan Gandaria Utara | Internal Rp.7.500.000,- |
| 5 | 2019 | Workshop Komunikasi Persuasif Untuk Meningkatkan Skill Komunikasi Kader Muhammadiyah Kota Bengkulu | Internal Rp.12.000.000,- |
| 6 | 2020 | Implementasi “Emotional Spiritual Care Pada Penghuni Panti Asuhan | Internal Rp. 7.000.000,- |
| 7 | 2021 | Peningkatan Kesadaran Hukum Pencegahan Dan Penanganan Covid-19 Remaja Rw 9 Kelurahan Pekojan | Internal Rp.5.000.000,- |

5. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal Dalam 3 Tahun Terakhir

| No | Judul Artikel Ilmiah | Nama Jurnal | Volume/Nomor/ Tahun |
|----|--|----------------------|--|
| 1 | Peluang Dan Peranan Baitul Mal Wat Tamwil (Bmt) Dalam Amal Usaha Muhammadiyah Kebayoran Baru | Jurnal Ekonomi Islam | ISSN: E-ISSN: 2527-7081 P-ISSN: 2087-7056 Volume: 9 Nomor: 2 Halaman: 226 - 240 URL: https://journal.uhamka.ac.id/index.php/jei/article/view/2492 |
| 2 | Sejarah Dan Dinamika Pimpinan Cabang Muhammadiyah Kebayoran Baru | Jurnal Ekonomi Islam | ISSN: E-ISSN: 2527-7081 P-ISSN: 2087-7056 Volume: 11 Nomor: 1 Halaman :17-32 URL: https://journal.uhamka.ac.id/index.p |

| | | | |
|---|---|-----------------------------|--|
| | | | hp/jei/article/view/2492 |
| 3 | Pemanfaatan Whatsapp Sebagai Media Komunikasi Di Masa Pandemi Covid 19 (Studi Pada Komunitas Pita Oren Alumni Fisip Uhamka) | Jurnal Ulititas | Jenis Publikasi: Nasional Terakreditasi ISSN: 2714-6588 Volume: 6 Nomor: 2 Halaman: 26-35 URL: https://doi.org/10.22236/utilitas.v6i2.6012 |
| 4 | Meeting Zoom Sebagai Media Pembelajaran Tahsin Al-Qur'an Di Era Pandemik Coronavirus Disease 2019 | E-JOURNAL WIDYA NON-EKSAKTA | Jenis Publikasi: Nasional Terakreditasi ISSN: 2337-9480 Volume: 1 Nomor: 2 Halaman: 104-110 URL: https://e-journal.jurwidyakop3.com/index.php/ejournal-noneksakta/article/view/420 |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 30 September 2021

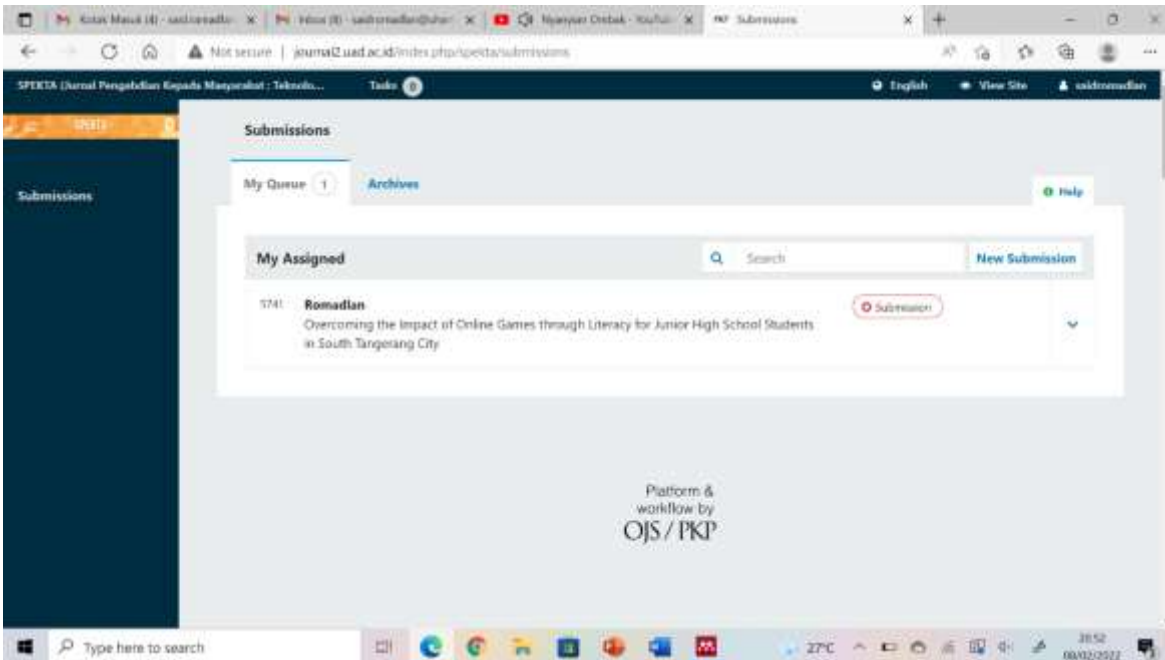
Nama Dosen,


Mukhlis Muhammad Maududi, S.Sos, S.H., M.H.

NIDN: 0310108103

Lampiran 4: Artikel ilmiah (submitted)

[SPEKTA \(Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat : Teknologi dan Aplikasi\) \(uad.ac.id\)](http://jurnal2.uad.ac.id/index.php/spekta/submissions)



The screenshot displays the 'Submissions' page of the SPEKTA journal system. The page is viewed in a web browser with the URL jurnal2.uad.ac.id/index.php/spekta/submissions. The interface includes a navigation menu on the left with 'Submissions' selected. The main content area is titled 'Submissions' and features tabs for 'My Queue' (with a count of 1) and 'Archives'. A 'Help' button is visible in the top right corner. Below the tabs, there is a 'My Assigned' section with a search bar and a 'New Submission' button. A single submission is listed with the ID '1741', the author 'Romadian', and the title 'Overcoming the Impact of Online Games through Literacy for Junior High School Students in South Tangerang City'. A 'Submitted' button is next to the submission entry. At the bottom of the page, there is a logo for 'Platform & workflow by OJS / PKP'. The browser's taskbar at the bottom shows the Windows search bar, several application icons, and system tray information including the temperature (27°C) and date (08/02/2022).

Overcoming the Impact of Online Games through Literacy for Junior High School Students in South Tangerang City

Said Romadlan^{1*}, Mukhlis Muhammad Maududi²

^{1,2}. Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Jakarta, Indonesia.

¹saidromadlan@uhamka.ac.id; ²maoedoedi@uhamka.ac.id

*Corresponding Author: saidromadlan@uhamka.ac.id

ARTICLE INFO

ABSTRACT (10PT)

Article history

Received
Revised
Accepted

Keywords

Literacy
Impact of Online Games
Mabar Culture
SMP Islam Raudlatul Hikmah

A form of communication technology that is widely played today is online games. Online games are a type of computer game that utilizes computer networks. But, online game in the long time can cause addictive effects. Among Islamic Junior High School students Raudlatul Hikmah, there are early indications that some students are addicted to this online game, which has an impact on decreased learning performance. The aim of the program is to provide online game literacy training, including: (a) the development, characteristics, and forms of online gaming, (b) regulation, ethics, and the effects of online games, and (c) tips on overcoming them. The contributions are that students are able to understand the development, characteristics, and forms of online games, able to understand regulations, ethics, and their effects, and are able to overcome the impact of online games. Methods applied include: (a) sharing experiences in using online games, (b) presentations and discussions on online game literacy, and (c) questionnaire and guided group discussions on online game problems. The results of this training show, first, as many as an average of 82% of students understand the development, characteristics, and types of online games. Second, by an average of 96% students understand the effects of online gaming. Third, an average of 85% of students understand tips to overcome the effects of online games. In conclusion, from the objectives set by this training program can meet the target in providing online game literacy for Islamic Junior High School students Raudlatul Hikmah.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



INTRODUCTION

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini tumbuh sedemikian cepat menimbulkan perubahan secara cepat pula dengan segala eksisnya pada segala bidang

kehidupan. Masa perubahan ini kemudian dikenal dengan era disrupsi 4.0, yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti tercerabut dari akarnya. Istilah disrupsi dipopulerkan oleh Clayton Christensen, dalam konteks bagaimana memenangi sebuah persaingan. Disrupsi dalam pengertian sehari (awam) adalah perubahan, tapi bukan sekadar perubahan, namun perubahan yang fundamental atau mendasar yang dipicu oleh revolusi teknologi yang menyasar semua celah kehidupan manusia. Salah satu faktor utama penyebab disrupsi adalah digitalisasi. Digitalisasi adalah proses pengubahan berbagai informasi dari format analog menjadi format digital sehingga mudah digunakan.

Dalam bidang komunikasi, perubahan teknologi melahirkan bentuk-bentuk media baru (*new media*) yang sama sekali berbeda dari media konvensional. Media baru berbasis pada internet, teknologi yang menyediakan konvergensi, jaringan digital, jangkauan global, interaktifitas, komunikasi *many-to-many*, dan bentuk-bentuk media yang seseorang dapat menjadi produser sekaligus konsumen [1]. Media baru sebenarnya mengacu pada perubahan-perubahan yang luas dalam produksi media, distribusi, dan penggunaannya. Media baru diidentikkan dengan digital, interaktif, hipertekstual, virtual, jaringan, dan simulasi [2].

Dampak perkembangan teknologi, termasuk media baru yang paling mendasar bagi manusia adalah ketergantungan manusia terhadap teknologi yang diciptakannya. Menurut Marshall McLuhan, tokoh komunikasi penggagas teori *Technological Determinism*, teknologi adalah *extension of man*, teknologi adalah ekstensi atau perluasan diri manusia. Fungsi-fungsi teknologi menggantikan fungsi-fungsi anggota badan manusia, yang akhirnya menimbulkan ketergantungan terhadap teknologi. Manusia menciptakan teknologi untuk kemudahan hidupnya, namun dalam perkembangannya kemudian teknologi itu berganti yang mengatur kehidupan manusia, dan menjadikan manusia tergantung terhadapnya [3].

Salah satu bentuk teknologi komunikasi yang menimbulkan ketergantungan namun dan banyak digemari oleh berbagai kalangan saat ini adalah permainan daring (*online game*). Permainan daring merupakan jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Permainan daring merupakan salah satu dari sekian banyak isi yang ada dalam internet selain publikasi elektronik, hiburan (*podcasts*), portal, dan mesin pencari data. Permainan daring sebenarnya juga salah satu bentuk hiburan, tapi permainan daring ini lebih memiliki interaktifitas tinggi yang mengikat sejumlah pengguna secara sangat banyak dalam satu permainan daring [4].

Saat ini sangat banyak jenis dan bentuk permainan daring ini yang digandrungi mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa, bahkan para orang tua. Permainan daring yang populer dan sering dimainkan banyak kalangan di Indonesia saat ini adalah: *Mobile Legends*, *Bang Bang Wormszone.io*, *PUBG Mobile*, *Among US*, *Hago*, *Free Fire*, *Call of Duty: Mobile*, *Minecraft Pocket Edition*, *Clash of Clans*, dan *Candy Crush Saga* [5]. Tentu masih banyak lagi permainan-permainan daring yang dimainkan berbagai kalangan saat ini, namun secara umum dampak utama permainan daring adalah kecanduan (adiksi). Permainan-permainan daring tersebut menimbulkan efek kecanduan (adiktif) di mana para pemainnya menghabiskan banyak jam dalam sehari untuk bermain permainan daring ini [4], [6]. Salah satu faktor yang menyebabkan permainan daring ini banyak digemari oleh banyak kalangan adalah sifatnya yang “*enjoyment*” (mendatangkan kesenangan) sebagai sebuah media hiburan [7].

Dampak kecanduan permainan daring kemudian berdampak pada aspek-aspek lain seperti menyebabkan kegagalan di sekolah, hubungan keluarga, dan masalah pada hubungan dengan pertemanan [8], kurang fokus pada pembelajaran sekolah, dan berpotensi menghabiskan biaya

di warung internet [9], dan berdampak pada beberapa aspek kehidupan, seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan [10]. Maka dari itu, untuk menyegah dampak kecanduan dan dampak-dampak lain berikutnya dari permainan daring ini diperlukan upaya-upaya untuk mengantisipasinya sejak awal, salah satunya adalah dengan literasi penggunaan permainan daring ini. Literasi ini penting untuk memberikan pemahaman dan kesadaran akan dampak permainan daring ini, karena umumnya pengguna awalnya tidak mengetahui atau tidak menyadari bahwa permainan daring dapat menimbulkan kecanduan. Literasi pada dasarnya dikaitkan dengan kemampuan seseorang untuk membaca dan menulis kata-kata [11]. Literasi berkaitan dengan perolehan keterampilan dan pengetahuan untuk membaca, menafsirkan, dan menyusun jenis-jenis teks dan artefak tertentu, serta untuk mendapatkan perangkat dan kapasitas intelektual sehingga bisa berpartisipasi dalam masyarakat dan kebudayaan [12].

Berkaitan dengan upaya literasi penggunaan permainan daring, maka dilakukan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dalam bentuk pelatihan literasi permainan daring (*online game*) bagi pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Raudlatul Hikmah, Pamulang, Kota Tangerang Selatan. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SMP Islam Raudlatul Hikmah, Mardhani Akbar, permasalahan yang dihadapi berkaitan dengan penggunaan permainan daring adalah (1) adanya penurunan prestasi belajar dari beberapa pelajar karena terlalu lama menggunakan waktunya permainan daring, (2) adanya perilaku kurang peduli terhadap sesama pelajar, guru, dan lingkungan karena fokus pada permainan daring, dan (3) adanya perilaku kekerasan verbal dan bullying dari beberapa pelajar yang mengikuti atau menyontoh dari permainan daring.

Maka dari itu, tujuan program ini adalah memberikan pelatihan literasi penggunaan permainan daring (*online game*), yang meliputi: (1) perkembangan, karakteristik, dan bentuk-bentuk permainan daring, (2) regulasi, etika, dan dampak-dampak penggunaan permainan daring, dan (3) mengatasi dampak-dampak permainan daring. Kajian ini diharapkan memiliki kontribusi dalam memberikan pemahaman kepada pelajar mengenai perkembangan, karakteristik, dan bentuk-bentuk permainan daring, memahami regulasi, etika, dan dampak-dampak penggunaan permainan daring, terutama dampak kecanduan, dan mampu mengatasi dampak permainan daring dan dapat menggunakan permainan daring secara bertanggung jawab.

Kajian-kajian terdahulu berkaitan dengan upaya mengatasi dampak permainan daring di antaranya dilakukan, pertama, Eryzal Novrialdy mengenai Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. Kajian ini memfokuskan pada dampak-dampak permainan daring, terutama dampak kecanduan dan upaya pencegahannya. Hasil kajian yang didasarkan pada kajian literatur ini menyimpulkan bahwa kecanduan game online pada remaja akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan, seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan [10]. Kedua, Arianto dan Tuti Bahfiarti, mengenai Pemahaman Dampak Game Online pada Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa Game online berpotensi menimbulkan kecanduan game online dan kurang fokus pada pembelajaran sekolah, dan berpotensi menghabiskan biaya di warung internet [9].

Ketiga, Said Romadlan dan Dini Wahdiyati, tentang Upaya Preventif Adiksi Permainan Daring (*Online Game*) pada Anak Usia Dini. Hasil kajian menunjukkan bahwa orangtua memahami mengenai jenis-jenis game online, dan dampak- dampak yang dialami oleh anak-anak mereka bila kecanduan permainan daring. Mereka juga mengerti kiat-kiat untuk mencegah dan mengatasi kecanduan anak-anak terhadap permainan daring [13]. Keempat, Abdu Zikrillah

dan kawan-kawan, mengenai Perspektif Komunikasi Islam terhadap Perilaku Kekerasan Verbal dalam Permainan Daring (Studi Kasus Game Mobile Legends: Bang Bang). Hasil kajian menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya kekerasan verbal dalam bermain game online, yaitu pengetahuan moral, kebutuhan untuk diakui, karakter lingkungan dunia maya, kesetaraan dan rasa memiliki teman, dan pola asuh orang tua. Kekerasan verbal yang sering terjadi dalam permainan game online ini adalah dalam bentuk *accusing and blaming*, *undermining*, *discounting*, dan *name calling* [14].

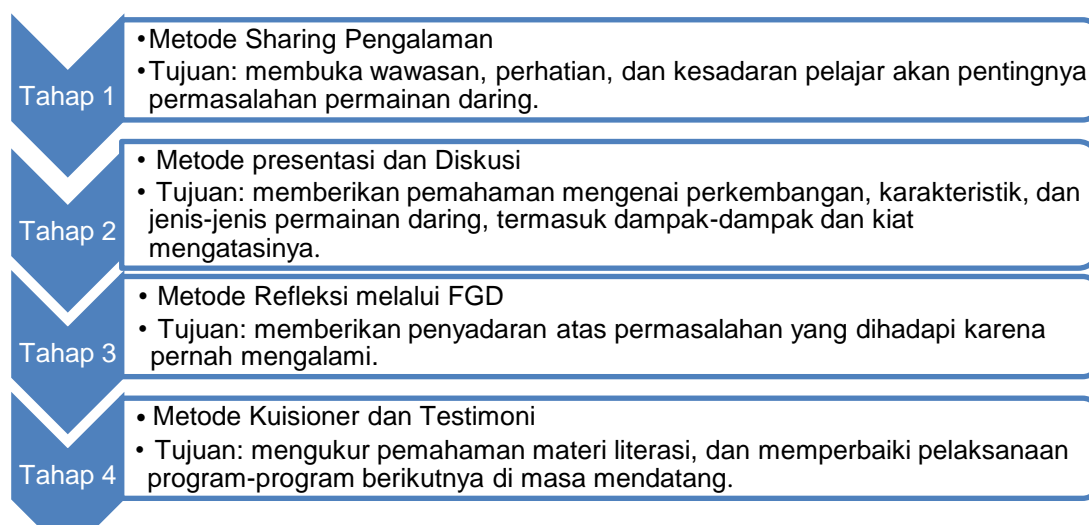
Dengan demikian, fokus dari kajian ini adalah pada pertama, bagaimana literasi permainan daring bagi pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah? Kedua, bagaimana kiat mengatasi dampak-dampak permainan daring di kalangan pelajar SMP Raudlatul Hikmah? Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman atau literasi permainan daring bagi pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah, dan memberikan pemahaman mengenai kiat mengatasi dampak-dampak permainan daring di kalangan pelajar SMP Raudlatul Hikmah.

METHOD

Kajian ini dilakukan pada pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah, Pamulang, Kota Tangerang Selatan, yang berjumlah 21 pelajar dengan menggunakan metode pengumpulan data dengan Focus Group Discussion (FGD) dan kuisisioner. Metode FGD atau Kelompok Diskusi Terpandu merupakan metode pengumpulan data atau riset untuk memahami sikap dan perilaku khalayak [15]. Dalam kajian ini, FGD digunakan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan perilaku pelajar dalam menggunakan permainan daring, terutama permasalahan yang dihadapi dan kiat-kiat mengatasi dampak-dampak permainan daring. Sedangkan kuisisioner adalah daftar pertanyaan yang diajukan kepada responden untuk diisi dan dikembalikan lagi kepada peneliti. Tujuan kuisisioner adalah untuk mencari dan mendapatkan informasi atau data yang lengkap mengenai permasalahan penelitian yang dilakukan [16]. Pada kajian ini, kuisisioner dipakai untuk mengumpulkan data mengenai pemahaman pelajar tentang materi literasi permainan daring, seperti perkembangan, karakteristik, dan jenis-jenis permainan daring. Termasuk dampak-dampak dan kiat mengatasinya.

Analisis data yang digunakan dalam kajian ini, pertama menggunakan analisis data kualitatif dengan mendeskripsikan hasil FDG berdasarkan fokus kajian ini. Kedua, analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dalam bentuk tabel distribusi frekuensi untuk menggambarkan tingkat pemahaman pelajar mengenai materi literasi permainan daring.

Secara lebih ringkas, metode pelaksanaan program dan kajian ini digambarkan pada diagram alir berikut:



Gambar 1. Diagram Alir Metode Pelaksanaan Kegiatan

RESULTS AND DISCUSSION

1. Hasil: Literasi Permainan Daring

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra, maka kegiatan PKM dalam bentuk pelatihan literasi permainan daring di kalangan pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah ini memiliki tujuan sebagai berikut. Pertama, memberikan pelatihan literasi penggunaan permainan daring (*online game*), yang meliputi: perkembangan, karakteristik, dan bentuk-bentuk permainan daring. Kedua, memberikan pelatihan literasi mengenai regulasi, etika, dan dampak-dampak penggunaan permainan daring. Ketiga, memberikan pelatihan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi pelajar berkaitan dengan penggunaan permainan daring melalui refleksi pengalaman masing-masing dalam menggunakan permainan daring, terutama dalam menyikapi dan mengatasi dampak-dampak penggunaan permainan daring.

Dari tujuan-tujuan tersebut target luaran kegiatan PKM ini adalah, pertama para pelajar mampu memahami perkembangan, karakteristik, dan bentuk-bentuk permainan daring yang banyak digunakan saat ini. Kedua, para pelajar mampu memahami regulasi, etika, dan dampak-dampak penggunaan permainan daring, terutama dampak kecanduan yang ditimbulkan permainan daring. Ketiga, para pelajar mampu mengatasi dampak permainan daring dan dapat menggunakan permainan daring secara bijak dan bertanggung jawab.

Untuk mencapai target luaran tersebut maka pada pelatihan literasi permainan daring di kalangan pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah ini diberikan materi, pertama mengenai mengenal permainan daring: perkembangan, karakteristik, dan bentuk-bentuknya, yang disampaikan oleh Andhika Pamungkas, S.Sos., M.Si., dosen Ilmu Komunikasi UHAMKA sebagai narasumber. Kedua, materi mengenai dampak-dampak permainan daring dan kiat mengatasinya, yang diberikan oleh Dr. Said Romadlan, M.Si., sebagai Ketua Tim Pelaksana PKM ini.



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan Literasi Permainan Daring oleh Tim Pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat.

Hasil luaran dari materi yang diberikan di atas, berdasarkan angket yang diberikan kepada pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah, adalah sebagai berikut.

a. Pemahaman Pelajar mengenai Perkembangan, Karakteristik, dan Jenis Permainan Daring

Berdasarkan hasil post-kuisisioner yang dilakukan setelah pelatihan, dapat diketahui pemahaman pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah mengenai perkembangan, karakteristik, dan jenis-jenis permainan daring. Mengenai perkembangan permainan daring, pelajar menyatakan “mengerti” dengan nilai tertinggi, yakni 48%, “sangat mengerti” 43%, dan “tidak mengerti” hanya 9%. Sedangkan tentang karakteristik permainan daring, pelajar menyatakan “mengerti” sebanyak 62%, meskipun yang menyatakan “tidak mengerti” juga relatif tinggi, yaitu 38%. Adapun mengenai jenis-jenis permainan daring yang populer saat ini sebagian besar pelajar menyatakan “mengerti” 76%, dan “sangat mengerti” 19%, dan hanya 5% pelajar yang menyatakan “tidak mengerti”.

Dari hasil post-kuisisioner sebagaimana dicantumkan pada tabel 1 menunjukkan tingkat pemahaman pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah mengenai perkembangan, karakteristik, dan jenis-jenis permainan daring termasuk tinggi, yakni rata-rata 82%. Artinya, setelah mengikuti pelatihan literasi permainan daring ini sebanyak 82% pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah memahami perkembangan, karakteristik, dan jenis-jenis permainan daring. Hal ini menunjukkan target luaran kegiatan ini tercapai, yakni 80-85% pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah memahami perkembangan, karakteristik, dan jenis-jenis permainan daring.

Tabel 1. Pemahaman Pelajar mengenai Perkembangan, Karakteristik, dan Jenis Permainan Daring (Online Game)

| PERNYATAAN | TANGGAPAN | | | |
|--|-----------------|----------|----------------|-----------------------|
| | Sangat Mengerti | Mengerti | Tidak Mengerti | Sangat Tidak Mengerti |
| Perkembangan permainan daring (game online). | 9 (43%) | 10 (48%) | 2 (9%) | 0 |

| | | | | |
|---|---------|----------|---------|---|
| Karakteristik permainan daring (game online). | 0 | 13 (62%) | 8 (38%) | 0 |
| Jenis-jenis permainan daring (game online). | 4 (19%) | 16 (76%) | 1 (5%) | 0 |

b. Pemahaman Pelajar mengenai Dampak-dampak Permainan Daring

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil post-kuisisioner yang dilakukan setelah pelatihan, dapat diketahui pemahaman pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah tentang dampak-dampak permainan daring berada pada level “mengerti” dan “sangat mengerti”, dengan variasi prosentase yang berbeda. Pemahaman bahwa permainan daring dapat mengakibatkan kecanduan, sebagian besar pelajar “mengerti”, 67% dan “sangat mengerti” 28%, yang “tidak mengerti” hanya 5%. Kecenderungan yang mirip juga terlihat pada pemahaman pelajar bahwa permainan daring mengakibatkan kemalasan, di mana mereka “mengerti”, 62% dan “sangat mengerti” 38% bahwa permainan daring dapat mengakibatkan kemalasan, dan tidak ada yang “tidak mengerti” apalagi “sangat tidak mengerti”. Begitu juga mengenai pemahaman pelajar bahwa permainan daring mengakibatkan halusinasi dan depresi, sebagian besar mereka “mengerti”, yakni 57%, dan “sangat mengerti”, 33%. Namun ada juga pelajar yang “tidak mengerti”, meski hanya 10%.

Pada pemahaman mengenai dampak permainan daring dapat mengakibatkan sikap tertutup dan antisosial, tingkat pemahaman para pelajar juga tinggi, di mana yang “mengerti”, 67% dan “sangat mengerti” 28%, serta yang tidak mengerti hanya 5%. Begitu juga pemahaman pelajar bahwa permainan daring dapat mengakibatkan kriminalitas dan pornografi, mereka relatif “mengerti” 80%, dan “sangat mengerti” 10%. Namun ada pula pelajar yang “tidak mengerti”, 10% juga. Sedangkan pemahaman pelajar mengenai dampak permainan daring dapat mengakibatkan prestasi belajar menurun, semua pelajar “mengerti” 76% dan “sangat mengerti” 24%, tidak ada yang “tidak mengerti”, apalagi “sangat tidak mengerti”. Kecenderungan yang serupa juga mengenai pemahaman pelajar bahwa permainan daring dapat mengakibatkan terganggunya kesehatan. Semua pelajar “mengerti” 86%, dan “sangat mengerti” 14%, tidak ada yang “tidak mengerti” atau “sangat tidak mengerti”.

Berdasarkan hasil post-kuisisioner sebagaimana dicantumkan pada tabel 2 menunjukkan tingkat pemahaman pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah mengenai dampak-dampak permainan daring termasuk dalam kategori tinggi, yaitu rata-rata 96%. Artinya, setelah mengikuti pelatihan literasi permainan daring ini, sebanyak 96% pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah memahami dampak-dampak yang dapat ditimbulkan dari permainan daring tersebut. Tingkat pemahaman rata-rata 96% tersebut juga menunjukkan bahwa target luaran yang ditargetkan kegiatan ini berhasil tercapai, bahkan melampaui target, yakni 80-85%.

Tabel 2. Pemahaman Peserta mengenai Dampak-dampak Permainan Daring (Online Game)

| PERNYATAAN | TANGGAPAN | | | |
|--|-----------------|----------|----------------|-----------------------|
| | Sangat Mengerti | Mengerti | Tidak Mengerti | Sangat Tidak Mengerti |
| Permainan daring (game online) mengakibatkan kecanduan. | 6 (28%) | 14 (67%) | 1 (5%) | 0 |
| Permainan daring (game online) mengakibatkan kemalasan. | 8 (38%) | 13 (62%) | 0 | 0 |
| Permainan daring (game online) mengakibatkan halusinasi dan depresi. | 7 (33%) | 12 (57%) | 2 (10%) | 0 |

| | | | | |
|---|---------|----------|---------|---|
| Permainan daring (game online) mengakibatkan sikap tertutup dan antisosial. | 6 (28%) | 14 (67%) | 1 (5%) | 0 |
| Permainan daring (game online) mengakibatkan kriminalitas dan pornografi. | 2 (10%) | 17 (80%) | 2 (10%) | 0 |
| Permainan daring (game online) mengakibatkan prestasi belajar menurun. | 5 (24%) | 16 (76%) | 0 | 0 |
| Permainan daring (game online) mengakibatkan terganggunya Kesehatan. | 3 (14%) | 18 (86%) | 0 | 0 |

c. Pemahaman Peserta mengenai Kiat Mengatasi Dampak Permainan Daring

Berdasarkan hasil post-kuisisioner yang dilakukan setelah pelatihan, dapat diketahui pemahaman pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah mengenai kiat mengatasi dampak-dampak permainan daring menunjukkan kecenderungan yang agak berbeda dengan pemahaman-pemahaman pelajar di atas. Pada pemahaman pelajar mengenai cara mengatasi dampak-dampak permainan daring, memang sebagian besar pelajar “mengerti” 57% dan “sangat mengerti” 14%. Namun pelajar yang “tidak mengerti” kiat mengatasi dampak permainan daring juga relatif lumayan tinggi, yakni 29%. Meskipun demikian, pemahaman pelajar bahwa mereka harus menggunakan permainan daring secara wajar, sebagian besar pelajar termasuk dalam kategori “mengerti”, yakni 95%, dan “sangat mengerti” 5%. Dalam hal ini, tidak ada pelajar yang “tidak mengerti” atau “sangat tidak mengerti”.

Dari hasil post-kuisisioner sebagaimana dicantumkan pada tabel 3 menunjukkan tingkat pemahaman pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah mengenai kiat-kiat mengatasi dampak-dampak permainan daring, termasuk dalam kategori tinggi, yaitu rata-rata 85%. Artinya, setelah mengikuti pelatihan literasi permainan daring ini, sebanyak 85% pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah memahami kiat-kiat mengatasi dampak-dampak permainan daring tersebut. Tingkat pemahaman rata-rata 85% tersebut juga menunjukkan bahwa target luaran yang ditargetkan kegiatan ini berhasil tercapai, bahkan melampaui target, yakni 75-80%.

Tabel 3. Pemahaman Peserta mengenai Kiat Mengatasi Dampak Permainan Daring (Online Game)

| PERNYATAAN | TANGGAPAN | | | |
|--|-----------------|----------|----------------|-----------------------|
| | Sangat Mengerti | Mengerti | Tidak Mengerti | Sangat Tidak Mengerti |
| Cara mengatasi dampak permainan daring (game online) | 3 (14%) | 12 (57%) | 6 (29%) | 0 |
| Dapat menggunakan permainan daring (game online) secara wajar. | 1 (5%) | 20 (95%) | 0 | 0 |



Gambar 3. Pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah mengikuti Pelatihan Literasi Permainan Daring

Selanjutnya, berdasarkan hasil FGD, di mana peserta pelatihan dibagi kedalam dua kelompok, dapat diidentifikasi dampak-dampak yang timbul karena permainan daring, dan kiat-kiat mengatasinya berdasarkan pengalaman pelajar selama ini. Permasalahan yang muncul sebagai dampak permainan daring di kalangan pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah adalah sebagai berikut:

- a. Malas belajar. Permainan daring bagi remaja, termasuk sebagian besar pelajar, tentu lebih menarik karena menyenangkan, daripada belajar yang dianggap membosankan. Akibatnya pelajar menjadi malas belajar karena fokus pikirannya hanya kepada permainan daring.
- b. Konflik dengan orangtua. Kebanyakan orangtua tidak menginginkan anaknya menghabiskan banyak waktu dengan permainan daring, dan anak-anak tidak senang bila dilarang orangtua untuk menghentikan permainan daring. Akibatnya, sering terjadi konflik antara orangtua dan anak karena permainan daring ini.
- c. Baper, mudah emosi atau marah. Anak-anak yang sudah kecanduan permainan daring, bila tidak terpenuhi keinginannya untuk bermain, maka akan mudah terbawa perasaan (baper), mudah terpancing kemarahannya gara-gara hal-hal sepele.
- d. Boros. Karena sifatnya yang daring, maka permainan daring membutuhkan paket data untuk akses internet, dan pembelian (top-up) untuk akses permainan daring yang dimainkan bersama-sama. Akibatnya, anak-anak lebih boros keuangannya karena mesti membeli paket data dan top-up permainan daring.
- e. Penggunaan waktu kacau. Permainan daring, karena menyenangkan, maka anak-anak seringkali lupa waktu, bahkan dari pagi sampai larut malam. Akibatnya, waktunya habis hanya untuk permainan daring. Padahal, mereka harus belajar, bermain dengan teman-teman lain, dan membantu orangtua.
- f. Konflik dengan teman dan guru. Persaingan atau konflik di permainan daring, kadang tanpa disadari terbawa juga ke dunia nyata. Awalnya teman di dunia nyata, tapi karena kompetisi di permainan daring kemudian menjadi musuh di dunia nyata. Termasuk dengan guru yang dianggap membatasi aktivitas permainan daring saat di sekolah, padahal mereka sedang belajar. Sehingga terjadi misalnya penyitaan sementara gawai pelajar agar tidak mengganggu proses pembelajaran.
- g. Pornografi dan bullying. Banyak konten atau isi permainan daring yang di dalamnya mengandung pornografi dan kekerasan verbal. Konten-konten tersebut akan memengaruhi pengetahuan, sikap, dan perilaku pelajar untuk meniru dan melakukan apa yang ditampilkan dan dimainkan dalam permainan daring tersebut.

Sedangkan sebagai kiat mengatasi permasalahan-permasalahan yang timbul sebagai

dampak permainan daring bagi pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah, berdasarkan hasil FGD dapat diidentifikasi kiat-kiat mengatasi dampak permainan daring sebagai berikut:

- a. Membatasi diri. Bermain daring bukannya dilarang, kadang malah dibutuhkan sebagai relaksasi atas tekanan belajar di sekolah agar tidak stress. Maka yang dibutuhkan adalah kesadaran diri pelajar terutama dalam mengatur waktu, kapan waktunya belajar, kapan waktunya bermain permainan daring, dan kapan bermain bersama teman-teman, dan kapan melakukan aktifitas-aktifitas lainnya.
- b. Kendali dari orangtua. Adakalanya, dan mungkin seringkali terjadi anak-anak lupa waktu saat bermain permainan daring. Maka dibutuhkan kendali orangtua agar anak tidak kecanduan, dengan cara yang paling ringan misalnya nasihat, peringatan atau teguran, sampai yang berat seperti penyitaan sementara gawai mereka untuk memberikan shock therapy.
- c. Bimbingan Guru dan Ustadz. Kendali dari orangtua membutuhkan dukungan dari pihak lain agar anak dapat membatasi dalam permainan daring. Maka guru dan ustadz dapat dilibatkan dalam kendali ini dengan memberikan bimbingan dan wawasan mengenai manfaat dan madharat dari permainan daring ini. Terutama saat anak-anak belajar di sekolah dan mengaji di musholla atau masjid.
- d. Perbanyak aktifitas-aktifitas offline. Agar tidak menjadi kecanduan, anak-anak yang bermain permainan daring perlu sesering mungkin dialihkan kepada aktifitas-aktifitas lain yang sifatnya offline sehingga waktu bermain daring menjadi lebih terbatas. Aktifitas-aktifitas offline yang bisa dilakukan seperti olahraga: futsal, bulu tangkis, sepakbola, bisa juga menampilkan kembali permainan-permainan tradisional semisal, main benteng, petak umpet, gobak shodor, dan sebagainya.
- e. Menghindari teman yang kecanduan permainan daring. Permainan daring itu seperti penyakit menular, awalnya mungkin tidak tahu, tidak suka, tapi karena teman-temannya pada hobi permainan daring maka anak-anak menjadi ketularan, bahkan mungkin lebih parah. Maka dari itu, perlu membatasi diri bila perlu menghindari teman-teman yang kecanduan permainan daring agar tidak ketularan kecanduan permainan daring.

2. Diskusi: Permainan Daring dan Budaya Mabar (Main Bareng)

Sebagai salah satu bentuk hiburan, permainan daring (*online games*) ini lebih memiliki keunggulan pada tingkat interaktifitas tinggi yang mampu mengikat sejumlah pengguna secara sangat banyak dalam satu permainan daring, dibandingkan dengan jenis-jenis hiburan lainnya [4]. Selain itu, faktor lainnya yang menyebabkan permainan daring ini banyak digemari oleh berbagai kalangan adalah sifatnya yang "*enjoyment*" (mendatangkan kesenangan) sebagai sebuah media hiburan [7].

Interaktifitas merupakan salah satu karakteristik penting dalam permainan daring sebagai salah satu bentuk media baru (*new media*) selain karakter lain seperti digital, hipertekstual, virtual, jaringan, dan simulasi [2]. Sedangkan *enjoyment* merupakan efek langsung yang dicari dan diperoleh pengguna permainan daring. Dalam jangka panjang efek *enjoyment* inilah yang dapat menimbulkan kecanduan (adiksi), sehingga pengguna permainan daring ini mampu bermain terus menerus dalam waktu yang sangat panjang karena merasa menyenangkan. Efek dominonya adalah apabila keseruan dan kesenangan permainan daring ini tidak dapat dipenuhi, terputus karena misalnya dilarang atau dibatasi oleh orangtua, atau kehabisan uang untuk mengakses paket data dan top-up, maka pengguna permainan daring yang sudah kecanduan akan berbohong kepada orangtua, bahkan dapat melakukan tindakan-tindakan kriminal seperti pencurian, penipuan, bahkan perampokan.

Permainan daring, selain dapat berdampak pada kegagalan di sekolah, hubungan keluarga, dan masalah pada hubungan dengan pertemanan [8], kurang fokus pada pembelajaran sekolah, dan berpotensi menghabiskan biaya di warung internet [9], dan berdampak pada beberapa aspek kehidupan, seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan [10], permainan daring ini juga memunculkan apa yang disebut sebagai budaya *Mabar*, singkatan dari “main bareng”. Awalnya, istilah *Mabar* ini lahir dan digunakan di kalangan penggemar *Mobile Legend* (ML) untuk mengajak seseorang untuk bermain ML bersama. Namun dalam perkembangannya istilah *Mabar* kemudian digunakan secara luas untuk mengajak seseorang untuk bermain bersama permainan daring lainnya seperti *PUBG*, *Among Us*, *Uno*, dan semua jenis permainan daring lainnya.

Dalam pemahaman awam, main bareng (tidak disingkat) adalah bermain bersama-sama secara langsung di dunia nyata, para pemainnya secara sosial tampil (*social presence*), dan tentu saja ada kontak fisik (*haptics*) di situ. Contohnya bermain sepakbola, bermain petak umpet, bermain benteng, dan lain-lainnya yang dilakukan berbarengan atau bersama itu. Namun pada konteks para *gamers* main bareng (disingkat *Mabar*) memiliki makna dan tindakan yang berbeda. *Mabar* di sini adalah ajakan bermain bareng (bersama) permainan daring, di mana tiga sampai lima atau lebih orang bermain bersama dalam satu permainan (game) dengan menggunakan gawai masing-masing, secara virtual, yang dapat dilakukan secara berdekatan (bergerombol) di suatu tempat, bisa juga saling berjauhan di tempat masing-masing, bahkan bisa juga dengan orang yang tidak dikenal.

Istilah *Mabar* dalam konteks kajian kebahasaan merupakan fenomena bahasa gaul dan kode campuran (*code-mixing*) dalam penggunaan bahasa sehari-hari. Sebagai bahasa gaul, istilah *Mabar* merupakan kontraksi dari frasa main bareng. Bahasa gaul yang sering dipakai, terutama di kalangan anak-anak dan remaja adalah bentuk kata ganti, seperti kata ganti saya atau aku menjadi kata gua, bentuk serapan, seperti kata epribadih yang berasal dari serapan bahasa Inggris kata everybody, bentuk pemenggalan, seperti kata gosah pemenggalan dari kata ga usah atau tidak usah, bentuk akronim, seperti kata OTW yang berasal dari kata On The Way, bentuk inversi, seperti kata kuy yang berasal dari kata “yuk”, dan bentuk kreatif, seperti kata yoi yang berasal dari kata “iya” [17]. Sedangkan *Mabar* sebagai kode campuran lebih menunjukkan keterbatasan penggunaan bahasa, yang disepadankan dengan kode-kode campuran lain seperti, makan bareng, nonton bareng, jalan bareng, jajan bareng, dan lain sebagainya [18].

Fenomena *Mabar* saat ini yang sedemikian marak dan menggejala di banyak kalangan, menjadikan *Mabar* ini tidak sekadar rutinas bagi pengguna permainan daring, tapi dapat disebut sebagai budaya. Budaya *Mabar* ini tidak terlepas dari upaya mencari dan mendapatkan kesenangan (*enjoyment*) dalam memainkan permainan daring. Kata *enjoyment* berdasarkan akar kata ‘joy’. *Enjoyment* merupakan hal menggiurkan yang meliputi keriang, ketertawaan, atau kesenangan. Sebagian ilmuwan menganggap konsep *enjoyment* ini merupakan konsep kompleks yang berkaitan dengan pengalaman. Pengalaman ini tidak hanya dikonseptualisasikan sebagai pengalaman bahagia atau senang, tapi kesenangan sebagai hasil dari pengalaman-pengalaman dalam ketentraman, ketegangan, prestasi dan lain sebagainya. Maka pengalaman *enjoyment* dalam media hiburan seperti permainan daring, dianggap sebagai hasil dari sejumlah kondisi antaseden yang meliputi prasyarat pengguna (ketegangan dari ketidakpercayaan, empati) motif-motif (eskapisme, kompetisi), dan prasyarat media (estetika, teknologi) [7].

Pada akhirnya, dalam konteks budaya *Mabar* ini, kehadiran permainan daring tidak dapat semata-mata selalu dilihat dari sisi negatifnya, tapi juga fungsi positif yang mendatangkan kesenangan, membebaskan dari kejenuhan, dan menghilangkan stres. Tentu dengan pola

penggunaan permainan daring yang sewajarnya dan tidak berlebihan. Bahkan dalam perkembangannya akhir-akhir ini mulai ditandingkan atau kompetisi berbagai permainan daring dan e-sport [19], [20]. Artinya, permainan daring pada titik tertentu bahkan bisa mendatang prestasi dan tentu saja penghasilan yang menggiurkan.



Gambar 4. Tim Pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat, Kepala Sekolah SMP Islam Raudlatul Hikmah, dan Pelajar Peserta Pelatihan Literasi Permainan Daring.

CONCLUSION

Pelatihan literasi permainan daring bagi pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah ini dapat memberikan manfaat dalam pemahaman pelajar mengenai perkembangan, karakteristik, dan jenis-jenis permainan dari yang berkembang saat ini. Selain itu pelajar juga dapat memahami dampak-dampak yang timbul akibat permainan daring seperti kecanduan, depresi, halusinasi, tertutup, penurunan prestasi belajar, bahkan pornografi dan kriminalitas. Namun di sisi lain, para pelajar juga memiliki kemampuan untuk mengatasi dampak-dampak tersebut dengan penggunaan permainan daring secara bertanggung jawab. Di samping itu, berdasarkan FGD, dapat diidentifikasi juga permasalahan-permasalahan yang muncul sebagai akibat permainan daring, sekaligus upaya-upaya mengatasinya berdasarkan pengalaman pelajar sendiri. Permasalahan-permasalahan yang muncul akibat permainan daring di antaranya adalah: (a) malas belajar, (b) konflik dengan orangtua, (c) baper, mudah emosi atau marah, (d) boros, (e) penggunaan waktu kacau, (f) konflik dengan teman dan guru, dan (g) pornografi dan bullying. Sedangkan kiat-kiat mengatasi dampak permainan daring, di antara adalah dengan: (a) membatasi diri, (b) kendali dari orangtua, (c) bimbingan guru dan ustadz, (d) perbanyak aktifitas-aktifitas offline, dan (e) menghindari teman yang kecanduan permainan daring.

Permainan daring yang melahirkan budaya *Mabar* (main bareng) merupakan interplay antara industri media hiburan dengan kebutuhan pengguna dalam bentuk *enjoyment* (kesenangan, kenikmatan). *Enjoyment* inilah yang kemudian mengalihkan efek-efek negatif

permainan daring menjadi lebih positif karena berfungsi sebagai hiburan, relaksasi, dan bahkan prestasi.

Acknowledgement

Terima kasih kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA (UHAMKA), khususnya Pimpinan Lembaga Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat (LPPM) UHAMKA yang telah mendukung dan memberikan dana pada Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini. Terima kasih juga kepada Kepala Sekolah SMP Islam Raudlatul Hikmah, Pamulang, Kota Tangerang Selatan, yang menjadi mitra PKM dan mendukung program ini dengan baik.

REFERENCES

- [1] T. Flew, *New Media an Introduction*. Victoria: Oxford University Press, 2005.
- [2] M. Lister, J. Dovey, S. Giddings, I. Grant, and K. Kelly, *New Media a Critical Introduction*. London and New York: Routledge, 2009.
- [3] M. McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, 2nd ed. New York: McGraw Hill, 1964.
- [4] J. Straubhaar, R. LaRose, and L. Davenport, *Media Now Understanding Media, Culture, and Technology*. United Kingdom: Wadsworth, 2012.
- [5] Kumparan.com, "Game Terpopuler di Indonesia dan Paling Sering Dimainkan di Smartphone," *Kumparan.com*, Jun. 28, 2021.
- [6] W. Sanditaria, S. Y. R. Fitri, and A. Mardhiyah, "Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinarag Sumedang," *Student e-Journal*, vol. 1, no. 1, pp. 1–15, 2012.
- [7] M. B. Oliver, "Entertainment," in *The Sage Handbook of Media Processes and Effects*, R. L. Nabi and M. B. Oliver, Eds. London: Sage Publication, 2009, pp. 161–176.
- [8] B. D. Ng and P. Wiemer-Hastings, "Addiction to the Internet and Online Gaming," *CyberPsychology Behav.*, vol. 8, no. 2, 2005.
- [9] A. Arianto and T.- Bahfiarti, "Pemahaman Dampak Game Online pada Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar," *Commun. J. Ilmu Komun.*, vol. 4, no. 2, pp. 165–184, 2020, doi: 10.15575/cjik.v4i2.7999.
- [10] E. Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *Bul. Psikol.*, vol. 27, no. 2, p. 148, 2019, doi: 10.22146/buletinpsikologi.47402.
- [11] J. W. Potter, *Media Literacy*. Singapore: Sage, 2014.
- [12] Y. Iriantara, *Literasi Media Apa, Mengapa, Bagaimana*. Bandung: Simbiosis, 2009.
- [13] S. Romadlan and D. Wahdiyati, "Upaya preventif adiksi permainan daring (online game) pada anak usia dini," *Pros. Semin. Nas. Abdimasmu*, vol. 2, no. 1, pp. 169–182, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/abdimasmu/article/view/6863>.
- [14] A. Zikrillah, A. M. Padiatra, I. Gunawan, B. Setiawan, and M. Z. Muttaqin, "Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring (Studi Kasus Game Mobile Legends: Bang Bang)," *J. Dakwah dan Komun.*, vol. 6, no. 1, p. 95, 2021, doi: 10.29240/jdk.v6i1.2960.
- [15] R. Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Prenada Media, 2009.
- [16] Eriyanto, *Metode Penelitian Komunikasi*, 3rd ed. Jakarta: Universitas Terbuka, 2019.
- [17] D. Suprpti, S. Apriliya, and A. Nugraha, "Penggunaan Bahasa Gaul Pada Peserta Didik Sekolah Dasar," *PEDADIDAKTIKA J. Ilm. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 8, no. 2, pp. 769–779, 2021, [Online]. Available:

- <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/39247>.
- [18] C. E. Ginting and R. Rahman, "Code-Mixing in Narrative Essay of Fifth Grade Students," *Int. J. Sci. Appl. Sci. Conf. Ser.*, vol. 3, no. 1, p. 17, Dec. 2019, doi: 10.20961/ijsascs.v3i1.32592.
- [19] E. Belinda and A. Sutanto, "GAMING COMMUNITY ARENA," *J. Sains, Teknol. Urban, Perancangan, Arsit.*, vol. 1, no. 2, p. 1819, Jan. 2020, doi: 10.24912/stupa.v1i2.4535.
- [20] N. M. Azmi *et al.*, "PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS TEKNOLOGI eSPORT BAGI PEMAIN GAME DI KOTA JAKARTA DESIGNING eSPORT TECHNOLOGY BASED MEDIA INFORMATION FOR GAME," vol. 7, no. 2, pp. 2023–2033, 2020, [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/12779/12502>.

Lampiran 5: Publikasi di media cetak/daring

<https://www.wartabrita.com/literasi-game-online-kepada-pelajar-smp/>

Literasi Game Online kepada Pelajar SMP

Penulis **Rina Yuliana**

Selasa, 25 Januari 2022



Ketua Tim Pelaksana Pengabdian Masyarakat, Said Romadlan (berdiri) memberikan materi pada kegiatan Literasi Permainan Daring (online game) bagi Pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah, Pondok Benda, Pamulang, Tangerang Selatan, 14-15 Januari 2022.

Jakarta, wartabrita.com- Penggunaan permainan daring (online game) secara terus menerus berpotensi menimbulkan kecanduan yang berdampak pada banyak aspek seperti kesehatan, mental, dan sosial.

Untuk itu diperlukan pemahaman mengenai seluk beluk permainan daring ini, termasuk memahami dampak-dampaknya, dan kiat-kiat mengatasi kecanduan permainan daring.

Salah satu upaya pemahaman itu adalah dengan memberikan pelatihan dalam bentuk literasi permainan daring kepada pelajar, sebagaimana yang dilakukan dosen Ilmu Komunikasi FISIP UHAMKA, Dr. Said Romadlan, M.Si., dan tim.

Kegiatan literasi permainan daring ini dilaksanakan pada 14-15 Januari 2022, dan ditujukan bagi pelajar di SMP Islam Raudlatul Hikmah, Pondok Benda, Pamulang, Tangerang Selatan.

Kegiatan yang diikuti 40 pelajar ini bertujuan memberikan pemahaman mengenai permainan daring itu sendiri, dampak-dampaknya, dan kiat mengatasi kecanduan permainan daring.

Menurut Andhika Pamungkas, dosen Ilmu Komunikasi UHAMKA yang menjadi narasumber kegiatan literasi permainan daring ini menjelaskan bahwa permainan daring saat ini memang sangat digemari, bukan saja oleh remaja, tapi hampir semua kalangan.

"Hal ini karena karakteristik permainan daring ini mudah diakses kapan saja dan di mana saja, dan bisa dimainkan bersama-sama. Karena itu menjadi sangat menyenangkan dan menimbulkan rasa penasaran yang bisa menimbulkan kecanduan", jelas Andhika.

Dampak kecanduan permainan daring inilah yang mesti dihindari, terutama bagi anak-anak dan remaja karena dapat memicu dampak-dampak lainnya seperti perilaku tertutup, antisosial, pornografi, bullying, dan bahkan kriminalitas. Maka dari itu diperlukan pemahaman dalam bentuk literasi permainan daring itu sendiri, dan tentu saja kiat menghindari dampak kecanduan.

Menurut Said Romadlan, Ketua Tim Pelaksana Pengabdian Masyarakat, bermain game online tidak dilarang, bahkan diperlukan karena fungsinya sebagai hiburan dan relaksasi. Tapi yang harus dihindari adalah bermain game online secara berlebihan, terus menerus tidak mengenal waktu.

"Jadi kiatnya mesti diatur waktunya, kapan waktu bermain game online, kapan waktu belajar, dan kapan bermain dengan teman-teman. Makanya diperlukan kesadaran dari anak-anak dan remaja itu sendiri untuk mengatur waktu, dan tentu saja peran orangtua di rumah dan para guru di sekolah akan turut menentukan pola pengaturan waktu anak-anak dalam bermain game online", jelas Said yang juga dosen Ilmu Komunikasi UHAMKA ini.

Kegiatan literasi permainan daring ini mendapat sambutan baik dari Mardhani Akbar selaku Kepala Sekolah SMP Islam Raudlatul Hikmah. "Inshaallah bermanfaat bagi anak-anak", jelasnya singkat.

(dpa)

<https://www.wartabrita.com/literasi-game-online-kepada-pelajar-smp/>

Lampiran 6: HKI, publikasi, leaflet, dan produk lainnya.

Video kegiatan PKM yang sudah diunggah di Youtube: <https://youtu.be/QHDuPvAXtkA>



Lampiran 7: Foto Dokumentasi Kegiatan



Ketua Pelaksana Tim Pengabdian kepada Masyarakat, Dr. Said Romadlan, M.Si. (kanan), Kepala Sekolah SMP Islam Raudlatul Hikmah, Mardhani Akbar, S.Pd.I. (tengah), dan Narasumber pelatihan, Andhika Pamungkas, S.Sos., M.IKom., pada sesi pembukaan pelatihan literasi permainan daring (online game).

Narasumber pelatihan, Andhika Pamungkas, S.Sos., M.IKom., memberikan materi mengenai perkembangan dan sejarah, karakteristik dan jenis-jenis permainan daring pada pelatihan literasi permainan daring (online game) bagi pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah.



Ketua Tim Pelaksana, Dr. Said Romadlan, M.Si. memberikan materi mengenai dampak-dampak permainan daring dan kiat mengatasinya ,pada pelatihan literasi permainan daring (online game) bagi pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah.



Foto atas kanan-kiri, tengah dan bawah: Para pelajar SMP Islam Raudlatul Hikmah, Pamulang, mengikuti pelatihan literasi permainan daring yang diadakan oleh Tim Pengabdian dari Program Studi Ilmu Komunikasi UHAMKA (14-15/01/2022).



Ketua Pelaksana Tim Pengabdian kepada Masyarakat, Dr. Said Romadlan, M.Si. (duduk kanan), Kepala Sekolah SMP Islam Raudlatul Hikmah, Mardhani Akbar, S.Pd.I. (duduk tengah), dan Narasumber pelatihan, Andhika Pamungkas, S.Sos., M.IKom., berfoto bersama para pelajar peserta pelatihan literasi permainan daring (online game).



Ketua Pelaksana Tim Pengabdian kepada Masyarakat, Dr. Said Romadlan, M.Si. (kanan), memberikan cinderamata kepada Kepala Sekolah SMP Islam Raudlatul Hikmah, Mardhani Akbar, S.Pd.I. (tengah), se usai pelaksanaan pelatihan literasi permainan daring (online game) bagi pelajar.

DAFTAR HADIR

"PELATIHAN LITERASI PERMAINAN DARING (ONLINE GAME)
BAGI PELAJAR SMP ISLAM RAUDLATUL HIKMAH,
PAMULANG, KOTA TANGERANG SELATAN"

HARI, TANGGAL: Jum'at, 14 Januari 2022

| NO | NAMA SISWA/SISWI/GURU | KELAS | NOMOR HP | TANDA TANGAN | |
|----|-----------------------|-------|----------------|--------------|----|
| | | | | 1 | 2 |
| 1 | Maulana Nur Hafidha | 7.1 | 081296406660 | 1 | 2 |
| 2 | Haura Nuraini | 7.1 | 088997411039 | | |
| 3 | Syafa Herisaputri | 7.1 | 089538494064 | 3 | 4 |
| 4 | Muti Nur Khosorah | 7.1 | 089630725904 | | |
| 5 | Sauwan Lidyanti Sapri | 7.1 | 085718422458 | 5 | 6 |
| 6 | Adinda Anggraeni | 7.1 | 0838-08926545 | | |
| 7 | Hilqa Kholidatu R. | 7.1 | 0897-9756618 | 7 | 8 |
| 8 | Idham Kholid | 7.1 | 08314803-5662 | | |
| 9 | M. Dwichairil B | 7.1 | 087876660245 | 9 | 10 |
| 10 | A. Ibrahim | 7.1 | 085211853682 | | |
| 11 | Febrian Hernando | 7.1 | 0815-4585-6891 | 11 | 12 |
| 12 | Muhammad Nur Rizki | 7.1 | 08999216523 | | |
| 13 | Fauzan Ariem | 7.1 | 08979749464 | 13 | 14 |
| 14 | Fair alFian Syah | 7.1 | 08965240081 | | |
| 15 | Rifa Ibrahim | 7.1 | 08789249090 | 15 | 16 |
| 16 | Arja Mahmuda | 7.1 | 08952929218 | | |
| 17 | Rehan Saputro | 7.1 | 085710533152 | 17 | 18 |
| 18 | M. Rizky Fadilah | 7.1 | 08551876908 | | |
| 19 | Susilo Hadi P. | 7.1 | 085742650662 | 19 | 20 |
| 20 | Arif Humailul K. | 7.1 | 081905139662 | | |

DAFTAR HADIR

"PELATIHAN LITERASI PERMAINAN DARING (ONLINE GAME)
BAGI PELAJAR SMP ISLAM RAUDLATUL HIKMAH,
PAMULANG, KOTA TANGERANG SELATAN"

HARI, TANGGAL: *Sabtu, 15 Januari 2022*

| NO | NAMA SISWA/SISWI/GURU | KELAS | NOMOR HP | TANDA TANGAN | |
|----|------------------------|-------|--------------------------|--------------|---|
| | | | | 1 | 2 |
| 1 | ARIF Humeilul F. | 7.1 | 081905134662 | | |
| 2 | SUSILO Hadi P. | 7.1 | 085743650002 | | |
| 3 | M. Rizky Fadilah | 7.1 | 08551876908 | | |
| 4 | Prehan Saputro | 7.1 | 0857-1893-3152 | | |
| 5 | ATJA mahmuda | 7.1 | 089529292178 | | |
| 6 | RIFA Ibrahim | 7.1 | 08789244099 | | |
| 7 | FAIZ ALFIANSYAH | 7.1 | 08965240184 | | |
| 8 | Fauzan Arif M | 7.1 | 08979749464 | | |
| 9 | Muhammad Nur Rizki | 7.1 | 0808999216573 | | |
| 10 | ADAM BAHARI, S | 7.1 | | | |
| 11 | Haura Nuraini. A | 7.1 | 088297411039 | | |
| 12 | Syafa Herisaputri | 7.1 | 0895384940641 | | |
| 13 | Muti Nur khasanah | 7.1 | 089630725904 | | |
| 14 | Saiwan lidyanli saruki | 7.1 | 085718422458 | | |
| 15 | idHAM KHOLID | 7.1 | 0831-4803-5662 | | |
| 16 | M. Dwichairil B | 7.1 | 0878-7666-0245 | | |
| 17 | Hilya Kholidatu Rahmi | 7.1 | 0897-9756618 | | |
| 18 | Adinda Anggraini | 7.1 | 0838-0892-6545 | | |
| 19 | Nova Oktaviani | 7.1 | 081294408560 | | |
| 20 | A. Ibrahim | 7.1 | 085211859682 | | |



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM RAUDLATUL HIKMAH
AKTA NOTARIS No. 09 TAHUN 2014
SMP ISLAM RAUDLATUL HIKMAH
PONDOK BENDA PAMULANG - TANGERANG SELATAN

Alamat : Jl. Arjuna Rt. 001/08 Parakan Pondok Benda Pamulang Tangerang Selatan 15416 Telp. (021) 74632324

SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN KEGIATAN PKM

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mardhani Akbar, S.Pd.I.
Jabatan : Kepala Sekolah SMP Islam Raudlatul Hikmah, Pamulang.
Alamat : Jl. Arjuna Parakan Rt. 01/08 Pondok Benda, Pamulang,
Kota Tangerang Selatan.
No. HP/e-mail : [081411109144](tel:081411109144)/mardhaniania09@gmail.com

Menerangkan bahwa:

Nama : Dr. Said Romadlan, M.Si. (Ketua)
Mukhlis M. Maududi, S.Sos, S.H., M.H. (Anggota)
Jabatan : Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UHAMKA
Alamat Ketua : (K) Jl. Limau II. Kebayoran Baru, Jakarta Selatan.
: (R) Jl. Swadaya No. 100 Rt. 04/08 Pondok Benda, Pamulang,
Kota Tangerang Selatan.
No. HP/Email : [08128911880](tel:08128911880)/saidromadlan@uhamka.ac.id; said.ramadlan@gmail.com

Telah melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dalam bentuk Program Kemitraan Masyarakat (PKM), dengan judul "*Pelatihan Literasi Permainan Daring (Online Game) bagi Pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Raudlatul Hikmah, Pamulang, Kota Tangerang Selatan*", di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Raudlatul Hikmah, Pamulang, Kota Tangerang Selatan, pada tanggal 14-15 Januari 2022.

Demikian surat keterangan pelaksanaan kegiatan PKM ini Kami buat dengan sebenarnya, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang Selatan, 15 Januari 2022

Yang Menyatakan,



MARDHANI AKBAR, S.Pd.I.

(Kepala Sekolah SMP Islam Raudlatul Hikmah)