



Sosialisasi Dampak Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa di Sekolah Dasar Negeri Subangjaya 2 Kota Sukabumi

^{1*}Ria Andriani, ¹Burhanuddin Basri,

¹Universitas Muhammadiyah Sukabumi. Jl. R. Syamsudin, S.H. No. 50, Cikole, Kec. Cikole, Kota Sukabumi, Jawa Barat 43113.

^{1*}Corresponding Author e-mail: r1a.andriani@yahoo.com

Diterima: April 2022; Revisi: April 2022; Diterbitkan: Mei 2022

Abstrak: Tujuan sosialisasi pada siswa ini merupakan untuk memberikan pemahaman kepada siswa agar bisa membatasi diri dalam bermain game online di karenakan akan mengganggu proses belajar dan pasti akan menurunkan prestasi belajar pada siswa. Hingga aktivitas ini dilaksanakan di SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi dengan jumlah partisipan 35 orang. Kegiatan Pkm yang di lakukan dengan ceramah serta dialog dengan memberikan modul tentang dampak kecanduan bermain game online terhadap motivasi belajar pada siswa. Hasil capaian kegiatan ini antara lain siswa dapat mengetahui akan dampak kecanduan bermain game online terhadap motivasi belajar dan memberikan solusi apa yang bisa dilakukan untuk mengantisipasi kecanduan bermain game online pada siswa SD. Dari angket didapatkan hasil ada perbe dan pengetahuan saat sebelum serta setelah di bagikan sosialisasi dampak kecanduan bermain game online terhadap motivasi belajar pada siswa SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi dengan nilai P- Value: 0, 000. Direkomendasikan Para guru-guru agar dapat memberikan pelayanan Bimbingan dan Konseling dalam mengurangi kecanduan game dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan layanan informasi tentang memanfaatkan waktu senggang dengan hal yang positif, serta informasi tentang dampak negatif dari kecanduan game.

Kata kunci : Kecanduan, Main Game Online, Motivasi Belajar, Siswa

Socializing the Impact of Online Game Addiction on Learning Motivation in Students at SDN Subangjaya 2 Sukabumi City

Abstract: Nowadays online games are booming in the community, the fans are not half-hearted, from children to adults. The negative impacts of playing games include decreasing concentration in learning at home and at school. The purpose of socialization to students is to provide understanding to students so that they can limit themselves in playing online games because it will interfere with the learning process and will definitely reduce student achievement. Until this activity was carried out at SDN Subangjaya 2 Sukabumi City with 35 participants. Pkm activities are carried out with lectures and dialogues by providing modules on the impact of addiction to playing online games on students' learning motivation. The results of this activity include other students being able to find out the impact of online game addiction on motivation and what solutions can be done to anticipate online game addiction in elementary school students. From the questionnaire, the results showed that there were differences and knowledge before and after the socialization of the impact of addiction to playing online games on learning motivation in SDN Subangjaya 2 Sukabumi students with a P-Value: 0.000. It is recommended that teachers be able to provide Guidance and Counseling services in reducing game addiction and increasing student learning motivation by providing information services about using free time with positive things, as well as information about the negative effects of game addiction.

Keywords: Addiction to Playing Online Games, Learning Motivation

How to Cite: Andriani, R., & Basri, B. (2022). Sosialisasi Dampak Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa di SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 4(2), 291–302. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v4i2.678>



<https://doi.org/10.36312/sasambo.v4i2.678>

Copyright© 2022, Andriani & Basri

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Kecanduan permainan online sudah diketahui secara internasional, kecanduan bermain permainan rencananya hendak diklasifikasikan selaku salah satu kendala kesehatan mental pada tahun 2018 (CNN, 2017). Wacana ini dikemukakan oleh Tubuh kesehatan Perserikatan Bangsa-bangsa (PBB) ataupun *World Health Organisation* (WHO). Perihal ini disebutkan dalam suatu dokumen yang masih berupa draft. ICD (*International Classification of Disease*) membagikan panduan standar diagnostik buat tujuan epidemiologi, manajemen kesehatan serta klinis kepunyaan *World Health Organization*. Dalam draf tersebut, *World Health Organization* pula menarangkan kalau tidak seluruh permainan bertabiat adiktif ataupun berikan akibat kurang baik untuk kesehatan mental pemainnya (CNN, 2017).

Persentase anak umur sekolah di Indonesia pada tahun 2017 yang hadapi kecanduan permainan online merupakan (10.15%), selaku perbandingan di Korea 2.4% pada anak umur sekolah serta 10.2% pada rentang umur 9 hingga 39 tahun, di Cina ada 13.7% sebaliknya di Amerika ada 1.5% hingga 8.2% yang hadapi kecanduan (Jap T, et al., 2014)

Seorang yang hadapi kecanduan biasa memakai waktu 2-10 jam per hari (Kusumadewi, 2012) apalagi 39 jam dalam seminggu ataupun rata-rata 20-25 jam dalam seminggu (Chou, C., Condrón, L., & Belland, 2015) buat memainkan permainan online. Pola asuh orang tua memanjakan serta membagikan apa yang di idamkan anak pula ialah salah satu aspek faktor kecanduan permainan (Tjhin Wiguna, 2012).

Bermain permainan membagikan akibat positif antara lain permainan selaku fasilitas belajar dalam membongkar permasalahan, mengendalikan strategi, bekerja sama, serta belajar berbahasa Inggris. Permainan bisa tingkatkan konsentrasi, fokus, serta keahlian visual. Permainan bisa meringankan serta pengalihan dari rasa sakit. Permainan bisa kurangi kepikunan, meningkatkan perilaku pantang menyerah, lebih ambisius dan seorang bisa mendapatkan pemasukan dengan bermain permainan (Malahayati, 2012).

Berusia ini permainan online lagi gempar di warga, peminatnya tidak tanggung- tanggung mulai dari kanak- kanak hingga orang berusia. Dalam memainkannya terkadang siswa tidak memahami waktu sehingga kerap kali siswa kurang ingat hendak waktu yang sepatutnya dapat dimanfaatkan buat perihal yang lebih berguna. Permainan online mempunyai kecenderungan membuat pemainnya tertarik berlama-lama di depan computer atau di depan HP sampai melupakan waktu belajar, waktu makan, waktu tidur, serta melaksanakan ikatan dengan area di dunia nyata sebab mereka lebih banyak menghabiskan waktunya di dunia maya (Melissa, 2010).

Bagi Kimberly Young (2009), kecanduan permainan online merupakan terdapatnya keterikatan dengan permainan. Pemain permainan online hendak berpikir tentang permainan kala lagi offline serta kerap kali berfantasi menimpa bermain permainan kala mereka sepatutnya berkonsentrasi pada perihal yang lain. Seorang yang kecanduan permainan online hendak memfokuskan diri pada bermain permainan serta

menelantarkan perihal lain semacam tugas sekolah, pelajaran, serta yang lain. Bermain permainan online jadi suatu prioritas yang wajib diutamakan.

Perihal tersebut senada dengan definisi dari (Weinstein, 2010) yang melaporkan kecanduan permainan online selaku pemakaian berlebih ataupun kompulsif terhadap permainan online yang mengusik kehidupan tiap hari. Seorang yang kecanduan permainan online hendak bermain permainan online dengan kompulsif, mengisolasi diri dari kontak sosial, serta memfokuskan diri pada pencapaian dalam permainan online serta mengabaikan hal-hal yang lain.

Akibat negatif bermain permainan antara lain menimbulkan penyusutan konsentrasi belajar di rumah ataupun di sekolah. Permainan kecenderungan kecanduan untuk pemainnya sebab permainan dirancang dengan fitur yang menarik, berisi foto serta animasi yang membuat orang tertarik buat terus bermain. Anak yang mempunyai kegemaran bermain permainan mempunyai energi tahan badan yang lemah akibat minimnya kegiatan raga, duduk sangat lama, kerap terlambat makan, serta kerap terpapar pancaran cahaya radiasi dari layar monitor pc. Adegan permainan online mengarahkan buat melaksanakan aksi kriminal serta kekerasan. Permainan mengarahkan pemborosan sebab sebagian konten dalam game wajib dibeli supaya dapat naik tingkat (Angela, 2013).

Permainan secara tidak langsung berakibat pada motivasi belajar sebab waktu serta tenaga yang dipergunakan banyak dihabiskan buat bermain daripada belajar, anak jadi malas belajar, menunda tugas sekolah, serta bermain permainan kala proses pendidikan. Motivasi sangat dibutuhkan dalam proses belajar, karena seorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak hendak bisa jadi melaksanakan kegiatan belajar. Motivasi memunculkan gairah, semangat serta merasa bahagia buat belajar. Terus menjadi besar motivasi seorang hingga terus menjadi besar pula tenaga yang dimilikinya buat belajar (Sardiman, 2014).

Motivasi ialah bawah penggerak yang mendesak kegiatan belajar. Seorang melaksanakan kegiatan belajar sebab terdapat yang mendorongnya, bawah penggerak yang mendesak seorang buat belajar berbentuk motivasi. Terus menjadi besar motivasi seorang buat belajar hingga terus menjadi besar pula usaha yang dikerjakannya buat belajar. Motivasi mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil belajar. Terus menjadi besar motivasi seorang buat belajar hingga hasil belajar yang diperoleh pula besar. Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar. Besar rendahnya motivasi senantiasa dijadikan penanda baik buruknya prestasi belajar seorang (Setyowati, 2017).

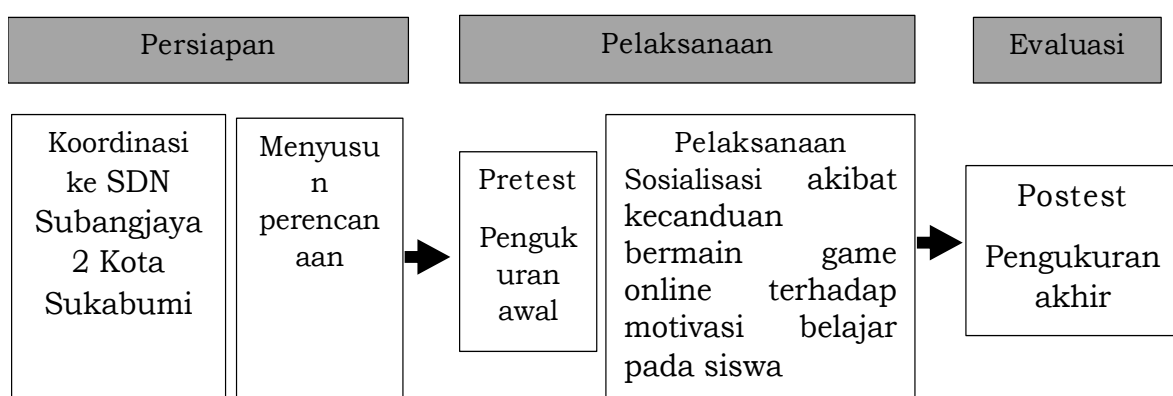
Berdasarkan Studi pendahuluan yang tim Pkm lakukan di SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi dengan salah seorang guru BK (Bimbingan dan Konseling) menyampaikan beberapa anak mengalami kecanduan game online dimana anak-anak yang kecanduan game online cenderung mengalami penurunan prestasi dan motivasi belajar di sekolah, peningkatan tindakan agresif, dan masalah sosial seperti penarikan diri dari pergaulan di dunia nyata karena lamanya waktu yang dihabiskan dengan bermain game online. Dari hasil wawancara tim Pkm dengan 2 orang guru kelas mengatakan sebagian besar siswa dari SDN Subangjaya 2

Kota Sukabumi melakukan aktivitas yang tidak sewajarnya, dengan bermain game online pada jam istirahat dan bahkan pada jam sekolah. Guru mengatakan siswanya berani membolos sekolah demi bermain game online dan siswa tersebut mengalami penurunan prestasi dan motivasi belajarnya. Berdasarkan observasi terlihat beberapa orang siswa membawa handphone ke sekolah dan pada jam istirahat tampak siswa bermain game online bersama-sama. Ketika tim Pkm melakukan observasi, ditemukan siswa SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi yang memenuhi kriteria sebagai pecandu game online.

Kegiatan Pkm ialah salah satu Catur Dharma akademi. Bersumber pada latar belakang tersebut, ada pula yang jadi tujuan dalam dedikasi kepada warga ini ialah Pelaksana aktivitas dedikasi kepada warga bisa mensosialisasikan akibat kecanduan bermain game online terhadap motivasi belajar pada siswa di SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi.

METODE

Penerapan Dedikasi kepada Warga dengan kondisi tengah pandemi ialah tantangan tertentu. Tidak hanya menjajaki peraturan Kesehatan pada masa pandemic covid-19 (menyediaan handsanitizer, masker, serta menjaga jarak aman), partisipan serta membatasi waktu kegiatan. Ada pula pelaksanaannya, Penerapan Dedikasi kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Senin, 03 Januari 2022 di SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi. Partisipan aktivitas ataupun sasaran dedikasi/Pkm pada masyarakat merupakan siswa di SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi sejumlah 35 orang siswa. Direncanakan partisipan diundang buat berpartisipasi dalam Pkm ini sebanyak 50 orang yaitu dari kelas 3-6. Pada saat pelaksanaan berlansung dikarenakan berbagai macam pertimbangan serta menjauhi kerumunan hingga regu memutuskan buat mengundang partisipan seperlunya saja. Berikut alur penerapan dedikasi warga:



Gambar 1 Skema Alur Aktivitas Pengabdian pada masyarakat

1. Persiapan

a. Koordinasi ke SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi

Pada tahapan persiapan regu melaksanakan survei terlebih dulu kepada mitra dengan proses perizinan dicoba terlebih dulu, ialah

mengambil permohonan ijin pengambilan informasi dini serta izin penerapan dedikasi kepada warga dari Universitas Muhammadiyah Sukabumi yang diperuntukan ke kepala SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi, Regu dedikasi kepada warga terdiri dari 2 Dosen Fakultas Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sukabumi, ialah Ria Andriani selaku pimpinan regu serta Burhanuddin Basri, M.Kep Anggota regu. Ada pula mitra merupakan SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi, yang langsung di pimpin oleh kepala SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi, Lilis Nikhawasih, S,Pd.SD. Berikutnya Regu melaksanakan survei lebih mendalam terpaut apa yang jadi kasus mitra dikala ini yang cocok dengan tema yang diberikan oleh Fakultas Kesehatan Universitas Muhammadiyah Sukabumi. Meningat dedikasi warga yang dilaksanakan ini ialah kegiatan Pkm internal yang dibiayai oleh fakultas kesehatan, hingga wajib sesuai dengan rodmap Pkm di lingkungan fakultas Kesehatan. Hasil dari diskusi dengan mitra Pkm yang menjadi pembahasan dalam Pkm sebagai berikut :

- 1) Kepala sekolah, guru dapat memahami informasi terkait akibat kecanduan bermain game online terhadap motivasi belajar pada siswa di SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi
 - 2) Kepala sekolah, dan guru belum mampu mengantisipasi dan menyusun strategi yang bisa di terapkan terhadap mensosialisasikan akibat kecanduan bermain game online terhadap motivasi belajar pada siswa.
- b. Menyusun perencanaan
- Sehabis persiapan, regu penerapan dedikasi kepada warga melaksanakan perencanaan aktivitas supaya dapat berjalan dengan mudah. Perencanaan yang dicoba antara lain bertepatan pada penerapan, jam penerapan, jumlah partisipan yang menjajaki aktivitas, modul apa yang hendak dibawakan, perlengkapan apa yang dibutuhkan. Tidak hanya itu yang butuh dicermati kalau aktivitas ini tengah terletak dikala pandemi Covid- 19. Oleh sebab itu harus dicoba skema supaya aktivitas senantiasa berjalan cocok agenda serta menjajaki protokol kesehatan. Sehabis berdiskusi dengan regu hingga bisa disimpulkan selaku berikut:
- 1) Waktu kegiatan Pkm di laksanakan pada hari Senin 03 Januari 2022.
 - 2) Tempat pelaksanaan di ruang kelas SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi.
 - 3) Dalam pelaksanaan Pkm ini terbagi kedalam 4 (empat) sesi yaitu:

Tabel 1. Agenda Aktivitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)

Waktu	Materi	Pemateri
Hari Senin 03 Januari 2022.		
08.30-08.50	Pre tes	Tim
09.00-10.30	1. Konsep kecanduan game online 2. Aspek kecanduan game online 3. Jenis- jenis game online	Ria Andriani, M.Kep

	4. Faktor-faktor penyebab kecanduan game online	
	5. Dampak bermain game online	
11.31-12.30	6. Konsep Motivasi Belajar	Burhanuddin
	7. Bentuk Motivasi Belajar	Basri, M.Kep
	8. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	
	9. Macam-macam Motivasi	
	10. Fungsi Motivasi dalam Belajar	
12.31-12.50	Post tes	Tim

4) Perlengkapan/peralatan yang digunakan: Proyektor, Laptop, contoh produk (aplikasi), perlengkapan tulis buat partisipan.

5) Perlengkapan protokol kesehatan: masker, handsanitizer.

2. Pelaksanaan

Buat tahapan penerapan, regu melaksanakan implementasi dari sesi perencanaan yang telah dipersiapkan. Dalam tahapan ini, regu memakai tata cara ceramah dengan menyajikan materi yang sudah di siapkan, membuka sesi diskusi, dan tanya jawab. Terdapat 10 materi pokok yang dibahas yaitu Konsep Kecanduan Game Online, Aspek Kecanduan Game Online, Jenis- jenis Game Online, Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game Online, dan Dampak Bermain Game Online yang di sampaikan oleh Ria Andriani, M.Kep, kemudian materi tentang Konsep Motivasi Belajar, Bentuk Motivasi Belajar, Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar, Macam-macam Motivasi, dan Fungsi Motivasi dalam Belajar yang di sampaikan oleh Burhanuddin Basri, M.Kep. Hambatan dalam kegiatan ini adalah waktu yang singkat, dan berubah-ubah karena menyesuaikan dengan jadwal kegiatan dari pihak kepala sekolah dan guru dan juga pembatasan kegiatan berkumpul di masa pandemik. Sehingga dalam pelaksanaan tidak mengumpulkan peserta terlalu banyak.

3. Evaluasi

Pada tahapan monitoring evaluasi, tim menyebarkan angket kepada partisipan yang berkaitan tentang sisi uraian partisipan, dan khasiat aktivitas buat partisipan. Tahapan monitoring penilaian ini butuh dicoba guna membenarkan aktivitas ini betul- betul diserap oleh partisipan, dan selaku bahan penilaian regu aktivitas dedikasi kepada warga buat kedepannya dapat di laksanakan lebih baik lagi.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan survei yang lakukan di SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi. pada tanggal 24 Desember 2021 dengan salah seorang guru BK (Bimbingan dan Konseling) mengantarkan sebagian anak hadapi kecanduan permainan online dimana anak-anak yang kecanduan permainan online cenderung hadapi penyusutan prestasi serta motivasi belajar di sekolah, kenaikan aksi kasar, serta permasalahan sosial semacam penarikan diri dari pergaulan di dunia nyata sebab lamanya waktu yang dihabiskan dengan bermain permainan online.

Games secara tidak langsung berdampak pada motivasi belajar karena waktu dan tenaga yang dipergunakan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar, anak menjadi malas belajar, menunda tugas sekolah, dan bermain games ketika proses pembelajaran. Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar, sebab seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi menimbulkan gairah, semangat dan merasa senang untuk belajar. Semakin besar motivasi seseorang maka semakin besar pula energi yang dimilikinya untuk belajar (Sardiman, 2014).

Dari hasil wawancara tim dengan 2 orang guru kelas SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi. mengatakan sebagian besar siswa dari SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi. melakukan aktivitas yang tidak sewajarnya, dengan bermain game online pada jam istirahat dan bahkan pada jam sekolah. Guru mengatakan siswanya berani membolos sekolah demi bermain game online dan siswa tersebut mengalami penurunan prestasi dan motivasi belajarnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh tim Pkm di SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi. terlihat beberapa orang siswa membawa handphone ke sekolah dan pada jam istirahat tampak siswa bermain game online bersama-sama. Ketika peneliti melakukan observasi, ditemukan siswa SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi. yang memenuhi kriteria sebagai pecandu game online. Perihal ini setelah itu direspon langsung oleh Lilis Nikhawasih, S.Pd.SD yang ialah kepala sekolah SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi yaitu dengan memberikan izin untuk melaksanakan sosialisasi akibat kecanduan bermain game online terhadap motivasi belajar pada siswa.

Dampak negatif bermain games diantaranya menyebabkan penurunan konsentrasi belajar di rumah maupun di sekolah. Games kecenderungan kecanduan bagi pemainnya karena games dirancang dengan fitur yang menarik, berisi gambar dan animasi yang membuat orang tertarik untuk terus bermain. Anak yang memiliki kegemaran bermain games memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, dan sering terpapar pancaran sinar radiasi dari layar monitor komputer. Adegan games online mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal dan kekerasan. Games mengajarkan pemborosan karena beberapa konten dalam permainan harus dibeli agar bisa naik level (Angela, 2013).

Setelah menciptakan sasaran mitra, hingga regu berdiskusi serta mengantarkan iktikad serta tujuan program pegabdian warga kepada kepala sekolah SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi. Sehabis itu, didetetapkan waktu serta tempat dan teknis penerapan. Perihal ini butuh dicoba dialog mengingat aktivitas ini sasaran kepala sekolah, guru, dan siswa SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi yang mempunyai jadwal aktivitas yang sangat padat biar tidak mengusik aktivitas partisipan.

Setelah sesi perencanaan ialah memastikan bertepatan pada serta teknis aktivitas, hingga sesi berikutnya ialah penerapan. Aktivitas dedikasi kepada warga ini di laksanakan pada hari Senin 03 Januari 2022, yang bertempat di ruang kelas SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi dari jam 08.

30- 12.50. Sebaliknya dalam tata cara penyuluhannya merupakan tata cara ceramah serta dialog oleh tiap- tiap pemateri.

Modul yang di informasikan kepada para partisipan antara lain Konsep Kecanduan Game Online, Aspek Kecanduan Game Online, Jenis- jenis Game Online, Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game Online, dan Dampak Bermain Game Online yang di sampaikan oleh Ria Andriani, M.Kep, kemudian materi tentang Konsep Motivasi Belajar, Bentuk Motivasi Belajar, Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar, Macam-macam Motivasi, dan Fungsi Motivasi dalam Belajar yang di sampaikan oleh Burhanuddin Basri, M.Kep. Tiap tahap modul diberikan waktu buat berdiskusi. Dialog dapat berbentuk pengalaman yang dilihat dari partisipan dalam kesehariannya, dapat fenomena yang diamati sepanjang ini, dapat berbentuk sharing knowledge and experience. Partisipan berdiskusi menimpa hasil pengamatan mereka sepanjang ini di SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi, semacam factor apa yang menyebabkan mereka kecanduan bermain game online. Saat sebelum menguraikan modul oleh pemateri terlebih dulu dicoba pengukuran dini ataupun pretest tingkatan pengetahuan partisipan. Hasil penerapan aktivitas bisa diperhatikan selaku berikut:



Gambar 2. Peserta sedang mengisi angket Pretes

Gambar 2 menunjukkan seluruh peserta mengisi angket pre tes untuk menggali pengetahuan dan pemahaman peserta tentang dampak dari keinginan pindah kerja (*Turnover*). Peserta mengisi angket sesuai dengan petunjuk pengisian.



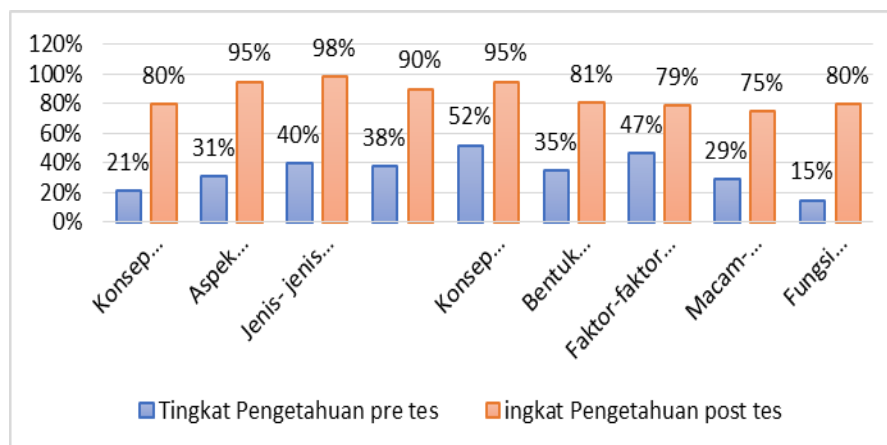
Gambar 3. Pemateri memaparkan materi kepada para peserta

Gambar 3 menunjukkan penjelasan materi yang di sampaikan oleh pemateri, kemudian di lanjutkan kegiatan tanya jawab berkaitan dengan materi yang di paparkan. Terlihat seluruh peserta yang hadir cukup antusias mengikuti dengan terlihat banyak yang bertanya.



Gambar 4. Peserta sedang mengisi angket Post tes

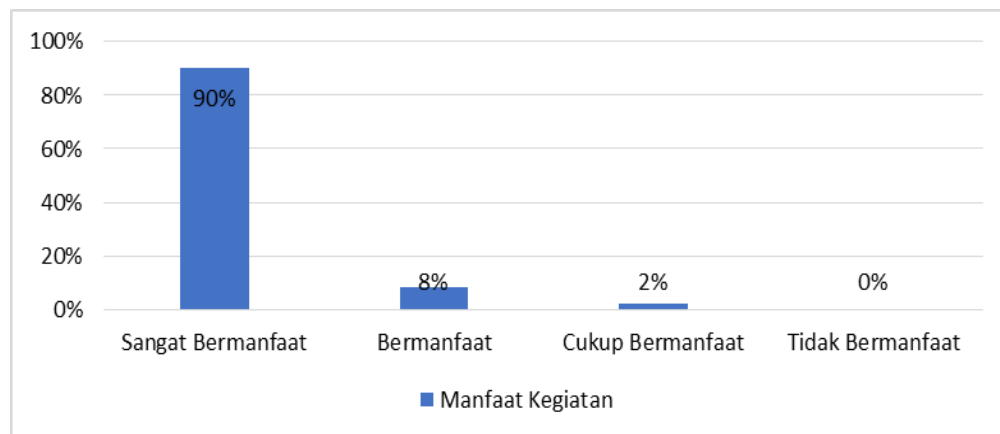
Gambar 4 menunjukkan seluruh peserta mengisi angket pre tes sebagai langkah terakhir dalam kegiatan ini dimana pada tahapan ini tim memonitoring dan mengevaluasi (Monev) hasil dari kegiatan Pkm melihat apakah tujuan tersampaikan dan melihat hal yang menjadi kekurangan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Dalam kegiatan monev ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner pada peserta sebagai penilaian postes. Tujuan pemberian kuesioner ini yaitu agar dapat mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman dari peserta tentang materi yang di sampaikan, adanya manfaat dari kegiatan Pkm, dan mengetahui kepuasan peserta terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat.



Gambar 5 Pengetahuan Peserta Tentang *Turnover*

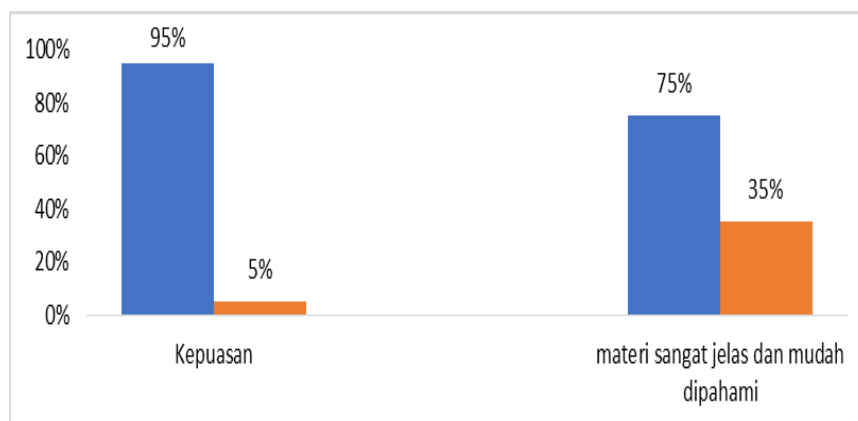
Gambar 5 menunjukkan bahwa pengetahuan peserta tentang akibat kecanduan bermain game online terhadap motivasi belajar mengalami peningkatan antara sebelum dilakukan sosialisasi dengan setelah diberikan materi sosialisasi. Pengetahuan tentang Konsep Kecanduan Game Online sebelum diberikan sosialisasi 21% mengetahui dan setelah diberikan sosialisasi menjadi 80% mengetahui. Pengetahuan tentang Aspek Kecanduan Game Online sebelum diberikan sosialisasi 31% mengetahui

dan setelah diberikan sosialisasi menjadi 95% mengetahui, Pengetahuan tentang Jenis- jenis Game Online sebelum diberikan sosialisasi 40% mengetahui dan setelah diberikan sosialisasi menjadi 98 % mengetahui, Pengetahuan tentang Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game Online sebelum diberikan sosialisasi 38% mengetahui dan setelah diberikan sosialisasi menjadi 90% mengetahui. Pengetahuan tentang Konsep Motivasi Belajar sebelum diberikan sosialisasi 52% mengetahui dan setelah diberikan sosialisasi menjadi 95% mengetahui. Pengetahuan tentang Bentuk Motivasi Belajar sebelum diberikan sosialisasi 31% mengetahui dan setelah diberikan sosialisasi menjadi 81% mengetahui. Pengetahuan tentang Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar sebelum diberikan sosialisasi 47% mengetahui dan setelah diberikan sosialisasi menjadi 79% mengetahui. Pengetahuan tentang Macam-macam Motivasi sebelum diberikan sosialisasi 29% mengetahui dan setelah diberikan sosialisasi menjadi 75% mengetahui. Pengetahuan tentang Fungsi Motivasi dalam Belajar sebelum diberikan sosialisasi 15% mengetahui dan setelah diberikan sosialisasi menjadi 80% mengetahui.



Gambar 5 Manfaat Kegiatan

Gambar 5 menunjukkan bahwa 88 % peserta menyatakan kegiatan sosialisasi ini sangat bermanfaat bagi mereka dikarenakan mereka menjadi memahami dampak dari keinginan pindah kerja (*Turnover*).



Gambar 6 Materi Sosialisasi

Gambar 6 menunjukkan bahwa indikator kepuasan, 95% peserta menjawab puas sedangkan 5% menjawab tidak puas. Dari sisi pemahaman materi, apakah materi sangat jelas dan mudah dipahami, 75% orang menjawab setuju dan 35% menjawab tidak setuju.

KESIMPULAN

Aktivitas dedikasi warga berupa Sosialisasi akibat kecanduan bermain game online terhadap motivasi belajar pada siswa. Aktivitas ini pula menemukan reaksi yang baik dari kepala sekolah SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi nampak bersemangat dalam menjajaki aktivitas ini. Output yang didapat dari aktivitas dedikasi warga ini antara lain merupakan: Kepala sekolah, guru dapat memahami informasi terkait akibat kecanduan bermain game online terhadap motivasi belajar pada siswa di SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi. Dari hasil aktivitas, Para Kepala sekolah, guru, dan siswa menguasai menimpa isi modul serta di akhir tahap diberikan waktu tanya jawab. Buat mengevaluasi tingkatan uraian partisipan terhadap modul, hingga diberikan sebagian persoalan terpaut isi modul penyuluhan serta partisipan dipersilahkan buat menanggapi.

REKOMENDASI

Para guru- guru supaya bisa membagikan pelayanan Tutorial serta Konseling dalam kurangi kecanduan permainan serta tingkatkan motivasi belajar siswa dengan membagikan layanan data tentang menggunakan waktu senggang dengan perihal yang positif, dan data tentang akibat negatif dari kecanduan permainan serta buat metode tingkatkan motivasi belajar spesial guru BK ataupun Konselor bisa membagikan layanan data dengan modul berartinya konsentrasi dalam belajar serta kiat semangat dalam belajar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya kami tujukan kepada Kepala sekolah, guru SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi, Rector Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Dekan Fakultas Kesehatan, Ketua Prodi DIII Keperawatan dan Ka.Prodi DIII Keperawatan serta Ketua Prodi Pendidikan Profesi Ners yang sudah membagikan izin serta sarana buat melaksanakan dedikasi kepada warga.

REFERENCES

- Angela. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *EJurnal Ilmu Komunikasi*, Vol.1, No. <http://ejournal.ilkom.fisif-unmul.ac.id>
- Chou, C., Condrón, L., & Belland, J. C. (2015). A Review of the Research on Internet Addiction. *Educational Psychology Review*, Vol. 17 No.
- CNN. (2017). <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20171227151823-185-265009/who-akan-masukkan-kecanduan-main-game-jadi-kelainan-mental>. Diakses pada Desember 2017.
- Jap T, Tiatri S, Jaya ES, S. M. (2014). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4): e61098.

- <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>.
- Kimberly Young. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37:5, 355–372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>
- Kusumadewi, T. N. (2012). *Hubungan antara Kecanduan Internet Game Online dan Ketrampilan Sosial pada Remaja*. Universitas Indonesia.
- Malahayati, D. (2012). *Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar pada Anak Usia Sekolah*. Universitas Indonesia.
- Melissa, A. (2010). *Kajian Pendidikan Indonesia*. Blogspot.Com. <http://melissaanggareni.blogspot.com>
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Rajagrafindo Persada.
- Setyowati. (2017). *Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 13 Semarang* [Universitas Negeri Semarang]. <http://lib.unnes.ac.id>
- Tjhin Wiguna. (2012). Gila Game. *Majalah Tempo*, Edisi 3 Desember 2012, halaman 102.
- Weinstein, A. . (2010). Computer and video game addiction- a comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276.