



---

---

## **PENYULUHAN GAME & PSIKOLOGI 2.0 KEPADA PESERTA DIDIK DAN GURU**

### **GAME & PSYCHOLOGY 2.0 COUNSELLING TO STUDENTS AND TEACHERS**

**<sup>1</sup>Setyo Budi, <sup>2</sup>Indra Gamayanto, <sup>3</sup>Sendi Novianto, <sup>4</sup>Hanny Haryanto, <sup>5</sup>Sasono Wibowo, <sup>6</sup>Ramadhan Rakhmat Sani, <sup>7</sup>Titien Suhartini Sukamto**

<sup>1234567</sup>Universitas Dian Nuswantoro

<sup>1</sup>setyobudi@dsn.dinus.ac, <sup>2</sup>indra.gamayanto@dsn.dinus.ac.id,

<sup>3</sup>sendi.novianto@dsn.dinus.ac.id, <sup>4</sup>hanny.haryanto@dsn.dinus.ac.id,

<sup>5</sup>sasono.wibowo@dsn.dinus.ac.id, <sup>6</sup>ramadhan\_rs@dsn.dinus.ac.id,

<sup>7</sup>titien.suhartini@dsn.dinus.ac.id

Masuk : 2 Januari 2023	Penerimaan : 15 Juni 2023	Publikasi : 28 Juni 2023
------------------------	---------------------------	--------------------------

### **ABSTRAK**

Kata perubahan merupakan kata penting karena perubahan membutuhkan tingkat kreativitas tinggi serta implementasi bertahap. Dalam dunia game, perubahan terjadi sangat signifikan. Game yang ada sekarang dapat memberikan dampak besar terhadap pemainnya yaitu dampak positif dan negatif. Peserta Didik/Murid dan Guru harus mengetahui dampak yang diakibatkan dari permainan game, kemudian mengetahui solusi atau alternatif apa yang terbaik untuk mengatasi dampak tersebut. Agar pemahaman dasar tentang game ini dimiliki oleh Murid dan Guru SMA Negeri 3 Semarang, maka diperlukan penyuluhan terkait permainan game dan psikologi. Metode yang digunakan pada Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah model penyuluhan. Untuk mengetahui indikator keberhasilan pada penyuluhan ini yaitu dengan membagikan kuisioner terkait dengan materi yang disampaikan. Hasil dari penyuluhan ini adalah Murid dan Guru dapat memahami dampak yang lebih jelas mengenai game, serta solusi apa saja yang perlu dipertimbangkan untuk mendapatkan hal-hal yang positif dari permainan game.

**Kata Kunci** : Guru; Informasi; Psikologi; Permainan; Teknologi.

### **ABSTRACT**

*The word change is an important word because change requires a high level of creativity and gradual implementation. In the world of games, changes are very significant. Games that exist now can have a big impact on players, namely positive and negative impacts. Learners/Students and Teachers must know the impact caused by playing games, then know what solutions or alternatives are best to overcome these impacts. So that the students and teachers of SMA Negeri 3 Semarang have a basic understanding of this game, counseling is needed regarding game play and psychology. The method used in Community Service (PkM) is an extension model. To find out the indicators of success in this extension, namely by distributing questionnaires related to the material presented. The result of this counseling is that students and teachers can understand a clearer impact on games, as well as what solutions need to be considered to get positive things from playing games.*

**Keywords** : Games; Information; Psychology; Teacher; Technology.

### **A. PENDAHULUAN**

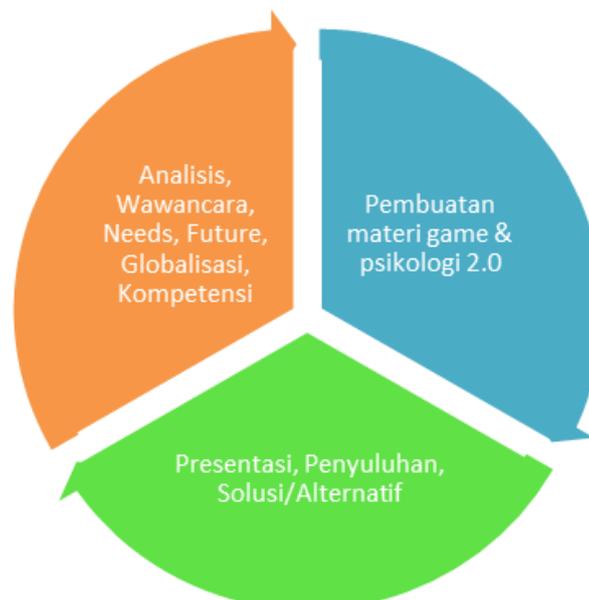
Inovasi membutuhkan perspektif baru, melihat dengan cara yang berbeda, memikirkan beberapa hal dengan cara unik, menemukan pencerahan baru, menciptakan ide-ide yang lebih baik serta kesempatan terbaik. Begitu juga dengan permainan game. Di dunia game, terutama game online, perubahan

terjadi sangat signifikan, game yang ada sekarang dapat memberikan dampak besar terhadap pemainnya, baik itu dalam bentuk dampak positif maupun negatif (Johan, 2019; Rahmad Nico Suryanto, 2015). Dampak ini perlu dipahami dengan detail oleh masyarakat sekarang ini, terutama dikalangan siswa dan guru. Dikuatirkan jika murid SMA Negeri 3 Semarang tidak memahami efek dari game secara menyeluruh, akan mengakibatkan penurunan prestasi siswa di sekolah tersebut.

Untuk meminimalkan dampak negatif dan menambah pengetahuan dasar tentang game kepada Murid SMA Negeri 3 Semarang, maka perlu adanya Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), metode yang digunakan adalah penyuluhan dengan materi dasar game dan psikologi 2.0. Mengingat karena masih pandemi COVID maka kegiatan penyuluhan dilakukan secara *daring* dengan media google meet. Harapannya walaupun penyuluhannya secara *daring* namun tidak mengurangi keseriusan dan kualitas materi yang disampaikan yaitu tentang game dan psikologi.

## B. METODE

Pelaksanaan kegiatan penyuluhan tentang Game dan Psikologi 2.0 ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Semarang. Sekolah ini beralamat di Jl. Pemuda No.149, RT.5/RW.3, Sekayu, Kec. Semarang Tengah, Semarang, foto bagian depan sekolah ditunjukkan pada gambar 2. Dalam pelaksanaan kegiatan penyuluhan ini, tahapan yang dilakukan adalah seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.



**Gambar 1.** Tahapan penyuluhan game & psikologi 2.0

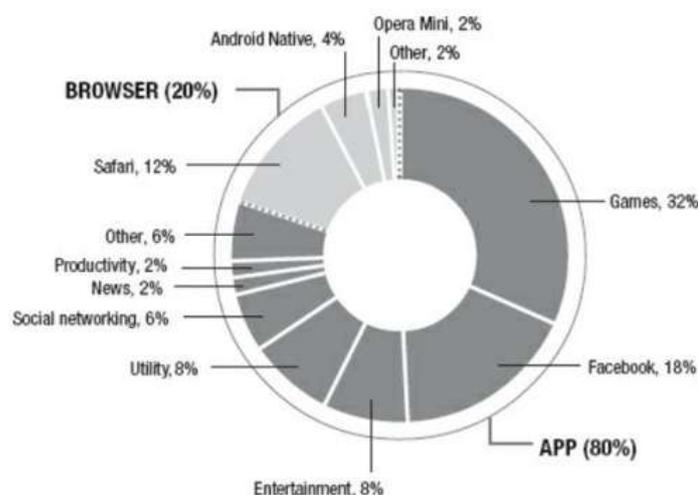
Gambar 1 menjelaskan bahwa tahap pertama yang dilakukan Tim pengabdian adalah mengadakan wawancara bersama pihak SMA Negeri 3 Semarang untuk dapat mengetahui kebutuhan utamanya, dan kemudian tahap kedua adalah mengolah informasi tersebut menjadi materi yang tepat untuk meningkatkan kompetensi tersebut. Tahap ketiga adalah tim PkM melakukan penyampaian materi dan penyuluhan kepada peserta, dan dilanjutkan dengan menyampaikan beberapa solusi/alternatif terkait tentang game & psikologi 2.0.



**Gambar 2.** SMA Negeri 3 Semarang

### C. HASIL ATAU PEMBAHASAN

Materi yang disampaikan didalam kegiatan penyuluhan antara lain seperti di bawah ini.



**Gambar 3.** Materi Game & Psikologi 2.0

Gambar 3 merupakan salah satu materi yang disampaikan pada kegiatan penyuluhan, dimana didalam gambar tersebut dijelaskan bahwa pengguna game presentasenya lebih dominan dibanding seperti APP, Browser, News dan yang lainnya. Materi lain yang disampaikan adalah tentang dampak positif dan negatif dari pengguna game. Berikut ini penjelasan terkait dampak positif dan negatif dari bermain game.

1. Terdapat beberapa dampak positif dari game (Tumbokon, 2021), antara lain:
  - a. Memori – Memungkinkan para pemain game *person shooter* seperti *Call of Duty* dan seri *Battlefield* secara efisien memperhitungkan informasi apa yang harus disimpan di pikiran atau daya ingat dan apa yang tidak disimpan dengan mempertimbangkan tugas yang ada;
  - b. Konsentrasi – Dalam studi yang dilakukan *Appalachia Educational Laboratory* menunjukkan bahwa *attention-deficit disorder* yang

- memerankan *Dance Revolution* dapat menaikkan skor mereka dengan membantu mereka konsentrasi dalam membaca;
- c. Mampu meningkatkan kemampuan mengenali informasi *visual* dengan cepat dan akurat;
  - d. Penilaian yang masuk akal;
  - e. Menanggung risiko-Dalam permainan apa pun membutuhkan keberanian pemain untuk menerima hasilnya. Sebagian besar game tidak memberi penilaian baik kepada pemain yang bermain tanpa resiko;
  - f. Bagaimana menerima tantangan;
  - g. Bagaimana menghadapi frustrasi;
  - h. Cara mendalami dan meninjau kembali tujuan;
  - i. Kerja berkelompok dan berkolaborasi saat dimainkan dengan pemain lain. Menurut survei oleh Joan Ganz Cooney Center, guru mengatakan bahwa siswa mereka menjalin kerjasama yang lebih baik setelah memainkan game *digital* di kelas;
  - j. Manajemen – Game simulasi manajemen seperti *Rollercoaster Tycoon* dan *Zoo tycoon* mengarahkan pemain untuk mengambil keputusan manajemen dan mengatur pemakaian sumber daya yang terbatas secara efektif;
  - k. Menirukan, kecakapan di kehidupan sebenarnya;
  - l. Pemain yang tidak bisa berbahasa Inggris bisa berlatih bahasa Inggris pada saat bermain game.
2. Terdapat beberapa dampak negatif pada game (Tumbokon, 2021), antara lain:
- a. Bermain video game yang berlebihan dapat menjadikan anak terasing dari masyarakat. Selain itu, mereka akan lebih sedikit menyempatkan waktu untuk mengerjakan tugas sekolah, membaca, olahraga, dan bercengkerama dengan keluarga dan teman;
  - b. Pada saat bermain game "kekerasan" menunjukkan perilaku yang tidak mengedepankan kerja sama dan saling membantu;
  - c. Tidak sedikit video game yang mendidik anak-anak berperilaku tidak baik contoh perbuatan kekerasan, balas dendam dan penyerangan. Wanita biasanya dijadikan sebagai karakter yang lebih lemah yang tidak berdaya atau provokatif secara seksual;
  - d. Game dapat membingungkan kenyataan dan fantasi;
  - e. Prestasi akademik mungkin berkurang karena waktu yang dihabiskan untuk bermain video game. Riset menunjukkan bahwa semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain video game, semakin tidak baik prestasi di sekolah. Sebuah studi oleh Argosy University's Minnesota School on Professional Psychology menemukan bahwa pecandu video game banyak yang selalu menentang guru mereka, sering bertengkar dengan teman-temannya, dan nilainya lebih rendah dibanding murid lain yang jarang bermain video game;
  - f. Sebuah studi tahun 2019 menemukan bahwa di antara aktivitas berbasis layar, bermain video game dan menonton televisi adalah yang paling negatif terkait dengan hasil akademik;
  - g. Meskipun ada penelitian yang hasilnya menyampaikan bahwa bermain video game menaikkan fokus murid dalam belajar, akan tetapi dapat merusak konsentrasi jangka panjang;

- h. Dr Philip A Chan dan Profesor Terry Rabinowitz, menulis dalam *Annals of General Psychiatry*, menyimpulkan bahwa: “Remaja yang bermain game dilebih dari satu jam, ada indikasi memiliki gejala ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) atau kurang perhatian di banding apabila mereka yang tidak memainkannya.” Efek negatif ini dapat menyebabkan masalah di sekolah;
- i. Video game juga dapat mengakibatkan efek tidak baik pada kesehatan anak, termasuk ketegangan mata, sakit kepala, dan kejang yang disebabkan oleh video, juga ditemukan menyebabkan obesitas pada remaja. Duduk di depan layar selama berjam-jam mencegah pemain game untuk berolahraga. Beberapa *gamer* ternyata mengonsumsi lebih banyak makanan saat bermain video game;
- j. Game yang berlebihan juga dapat menyebabkan gangguan postural, otot, dan kerangka. Game yang berlebihan dapat menyebabkan cedera stres berulang pada tangan dan lengan. Penggunaan otot dan tendon yang terlalu sering menyebabkan rasa sakit dan peradangan, yang dapat berkembang menjadi mati rasa, kelemahan, dan cedera permanen;
- k. Saat bermain game *online*, anak-anak ada kecenderungan mengadopsi bahasa dan bertingkah laku buruk dari orang lain, dan dapat menjadikan anak riskan terhadap bahaya *online*;
- l. Anak-anak yang setiap harinya menghabiskan banyak waktu untuk bermain video game dapat mengakibatkan perilaku yang berdasar instingnya dan memiliki masalah terkait dengan perhatian. Menurut studi yang diterbitkan dalam *Journal of Psychology and Popular Media Culture* edisi Februari 2012, masalah perhatian didefinisikan sebagai kesulitan pada saat terlibat didalam atau mempertahankan perilaku untuk mencapai tujuan mereka. Dampak negatif juga berhubungan dengan siklus kecanduan, hal ini ditunjukkan pada gambar 4.



**Gambar 4.** Siklus kecanduan bermain game

Gambar 4 menjelaskan tahap/siklus kecanduan pada game yaitu : (1) Obsesi (terdapat pemicu secara jasmani atau emosional, dipengaruhi oleh pikiran, terdapat skema-rencana, tidak fokus, penilaian yang salah terhadap sesuatu; (2) *Hunting* (didorong oleh sesuatu untuk

menemukan hal yang bisa membuatnya lega, mencari seseorang/sesuatu secara agresif, kondisi yang tidak stabil); (3) mencapai sesuatu (berusaha mengatasi kesedihan dengan sesuatu, peningkatan resiko); (4) Merasa puas (objek didapat, membuat diri sendiri atau pihak lain menjadi korban, terjadi peningkatan agresif yang tidak terkontrol); (5) menjadi normal (merasa tenang, damai tetapi palsu, suasana hati yang sering berubah-ubah); (6) Membenarkan diri (kesedihan sering keluar, memiliki banyak alasan, merasa menjadi korban); (7) *Blame* (berfokus pada kesalahan yang dibuatnya, menolak menerima tanggung jawab, menyalahkan orang lain atas perbuatannya sendiri, bertanya pada diri sendiri dengan penyesalan yang mendalam, menyalahkan diri sendiri secara berlebihan); (8) Memiliki rasa malu (menyalahkan terus menerus orang lain dengan kondisi & situasi yang dialaminya, merasa takut dengan perbuatannya sendiri, menyembunyikan perasaan); (9) Putus asa (meningkatnya depresi, putus asa secara total, berusaha memperbaiki kesalahannya tetapi seakan-akan tidak ada hasil); (10) Berjanji (membuat daftar janji bahwa tidak akan melakukannya lagi, ketakutan melanggar janji secara berlebihan, siklus kembali lagi dari awal) (Griffiths, 2008; Hafeez et al., 2015; Kuss & Griffiths, 2012; Nora Astrina Vera, 2019; Novrialdy & Atyarizal, 2019; Pellikka, 2014; Wang, 2011)

Sikap adalah sesuatu yang bernilai, sebab sikap dapat mengarahkan pemikiran untuk menentukan tindakan, walaupun sikap tidak selalu digambarkan didalam perilaku atau tindakan (Yanti et al., 2020). Sikap dibentuk dari keputusan-keputusan yang ambil sepanjang perjalanan hidup. Mengenai dampak game terhadap faktor-faktor psikologis, sosiologis dan faktor lainnya dapat diberikan beberapa solusi/alternatif, antara lain:

1. Bersikap Tegas

Pada poin ini, pemain game harus bersikap tegas agar kecanduan game tersebut dapat diatasi dengan baik. Perlu dipahami, bersikap tegas dan sikap marah, memiliki perbedaan yang signifikan. Sikap marah merupakan sebuah ekspresi emosi/perasaan, yang dipicu oleh sesuatu, apakah itu dipikirkan terlebih dahulu atau terjadi secara tiba-tiba karena dipicu oleh sesuatu. Sedangkan sikap tegas juga merupakan perpaduan dari sikap marah dan pendewasaan, artinya sikap tegas merupakan penekanan terhadap sesuatu, tetapi terdapat sikap menasehati, menunjukkan sesuatu dengan baik, memberikan solusi dan memberikan contoh dari hal-hal yang sudah pernah terjadi-tentunya solusi apa yang terdapat di dalam contoh tersebut. Sikap tegas merupakan pendewasaan, oleh sebab itu, orang tua harus dapat memiliki sikap tegas dalam mendidik. Sebagai contoh, anak yang terus menerus bermain game, dan jika hal tersebut melewati batas, maka dibutuhkan komunikasi. Seperti yang telah dijelaskan sebelum pada artikel game & psikologi 1.0 (Gamayanto et al., 2022), sikap empati dan komunikasi perlu digabungkan dalam komunikasi yang mendewasakan, dan ditambah lagi dengan sikap tegas. Pada saat seseorang bersikap tegas, orang tersebut juga harus dapat mengontrol emosi, tegas artinya tidak meledak-ledak dalam meluapkan emosi, tetapi mengatakan, menjelaskan dan membimbing bagaimana seharusnya hal tersebut boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan. Jika sikap tegas sudah tidak dapat dilakukan, maka

sikap marah dapat dilakukan sekali kali untuk dapat menegaskan lebih dalam mengatasi sebuah permasalahan, tetapi tetap harus dapat menjelaskan mengapa harus marah. Sikap tegas harus dilakukan pada saat yang tepat, dengan cara yang tepat dan dengan komunikasi yang tepat, sehingga hal tersebut tidak hanya berfokus pada penekanan ini dan itu tidak boleh dilanggar, tetapi lebih kepada bagaimana seseorang dapat mendewasakan anak dengan cara membimbingnya agar apapun keputusan, jangan sampai melewati batas kewajaran dan terdapat hal-hal etis dalam perilaku yang memang itu baik untuk masa depannya. Penjelasan ini sebenarnya, masih sangat panjang, tetapi karena keterbatasan halaman, maka penulis hanya menjelaskan gambaran besarnya (Choe et al., 2013; Fazio et al., 1989; Ratanasiripong & Chai, 2013).

2. Manajemen Waktu

Manajemen waktu, semua orang tentunya sudah sangat umum mendengar hal tersebut. manajemen waktu tidak hanya berbicara tentang bagaimana cara mengatur waktu, tetapi tentang pengendalian diri. Orang tua di sini harus dapat memberikan pendidikan kepada anaknya terutama dalam manajemen waktu. Sebagai contoh, seorang anak yang terus menerus bermain game dan mengalami kecanduan, maka diperlukan *time management* yang baik. Pengawasan oleh orang tua diperlukan agar anak dapat menata waktunya dengan baik. Perlu dipahami di sini, tanggung jawab pendidikan adalah keluarga inti, sebagai orang tua harus memiliki tanggung jawab dalam mendidik dan membimbing anak-anaknya agar dapat mengambil keputusan yang lebih baik dan memilih mana yang seharusnya dipilih untuk masa depannya. Pertama, orang tua harus mengetahui terlebih dahulu dengan pasti jadwal kegiatan anak setiap harinya dan setelah mengetahuinya, mulai dengan mengatur proporsi belajar dan durasi bermain game. Di samping itu, nasehat kepada anak juga diperlukan untuk dapat memperjelas mengapa orang tua harus melakukannya kepada anak. Anak berhak untuk mengetahui dan ini juga sebagai pembelajaran bagi anak dalam memprioritaskan sesuatu. Tanggung jawab ini sepenuhnya harus diambil alih oleh orang tua sampai anak dirasa cukup dalam mengambil keputusannya sendiri dalam mengatur waktunya (Abban, 2012; Alvarez Sainz et al., 2019; Claessens et al., 2007).

3. Dukungan Positif

Dukungan positif artinya orang tua memberikan dukungan sepenuhnya dengan apa yang dipilih oleh anaknya, dalam hal ini, diartikan mendukung pilihan yang positif. Jika seorang anak memilih untuk menjadi seorang *gamer* dan menghasilkan sesuatu dari apa yang dipilihnya, maka orang tua harus dapat mengarahkannya, mendukungnya dan membantunya dalam mencapai hal tersebut. Dukungan seperti ini sangat dibutuhkan karena jika orang tua memaksa apa yang menjadi kehendaknya, maka permasalahan akan timbul pada saat anak bertumbuh dewasa dan komunikasi akan menjadi tidak baik. Contoh lainnya, jika anak memilih untuk menjadi seorang *programmer game*, dan orang tua menginginkan anaknya untuk meneruskan usahanya yaitu berdagang toko kebutuhan pokok, apa jalan tengah yang dapat diambil?, orang tua dapat mengkombinasikan tokonya dengan kemampuan anak, anak tetap dapat menyalurkan apa yang dipilihnya dengan membuat program-program menarik mengenai makanan kesehatan

atau makanan lainnya, dibuat game, dan dapat dijual secara *online*, toko tersebut juga dapat menjual makanan-makanan jenis lain guna mendukung apa yang dipilih oleh anak. Bagian ini sebenarnya akan sangat panjang jika dijelaskan, oleh sebab itu, sekali lagi ditekankan bahwa apa yang kami jelaskan hanyalah gambaran besar belum sampai pada detailnya.

4. Pengarahan Positif

Bagian ini mengenai pengarahannya, berbeda dengan dukungan. Pengarahan artinya orang tua mendampingi dan mengarahkan anak kepada jalurnya yang semula jika jalur yang dipilihnya sudah benar, kemudian mendampinginya sampai mencapai hal tersebut. sekali lagi, perlu dipahami, ini adalah tanggung jawab orang tua untuk dapat membantunya menjalani kehidupan dengan prioritas dan pilihan-pilihan yang tepat. Sebagai contoh, seorang anak memilih menjadi seorang perancang game, maka orang tua sebisa mungkin memenuhi kebutuhannya, mulai dari fasilitas dan dukungan lainnya, seperti mencari orang yang tepat yang dapat melatihnya untuk terus dapat mengembangkan kemampuannya. Hal ini adalah merupakan pendidikan yang dilakukan secara sistematis, berjenjang dan terus meningkat, seperti menaiki tangga.

Hal-hal di atas merupakan solusi/alternatif yang dapat dilakukan oleh orang tua kepada anaknya, dan di sini dibutuhkan juga fleksibilitas dalam berpikir dan bersikap dalam menghadapi sebuah situasi dan kondisi baik secara umum maupun khusus. Intisarinnya hanya satu, berpikirlah dengan detail dengan melihat gambaran besarnya terlebih dahulu, detailnya akan dapat disesuaikan jika kita dapat berpikir gambaran besar.

Paparan diatas merupakan sedikit penjelasan tentang dampak positif dan negatif bermain game, siklus kecanduan game dan alternatif solusi yang dapat diambil untuk mengatasi siswa atau anak yang kecanduan game. Selanjutnya setelah dilakukan penyuluhan, hasil kuisioner yang di bagikan kepada peserta dalam rangka untuk mengukur indikator keberhasilan penyuluhan pada kegiatan PkM di SMA Negeri 3 Semarang, hasilnya seperti ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Indikator keberhasilan kegiatan penyuluhan

No	Pertanyaan	Presentase Jawaban Peserta			
		Pre Test		Post Test	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Apakah kalian suka bermain game?	50	50	60	40
2	Menurut kalian apakah bermain game dapat mengurangi prestasi di sekolah?	90	10	30	70
3	Menurut kalian apakah bermain game selalu berefek negatif terhadap perilaku penggunaanya?	90	10	20	80
5	Sebelum/setelah mengikuti penyuluhan ini, apakah kalian takut bermain game?	80	20	40	60
5	Apakah kalian memahami dampak positif dan negatif dari bermain game?	20	80	95	5
6	Apakah kalian merasa puas dan senang dengan penyuluhan ini?			100	0
7	Apakah kalian setuju apabila kelanjutan kegiatan penyuluhan tentang game dan psikologi ini diadakan?			100	0

Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil *pre test* hanya 20% peserta yang memahami dampak negatif dan positif dari bermain game, kemudian yang tidak memahami dampak bermain game sebanyak 80%. Jumlah ini beresiko apabila siswa tidak

diberi pemahaman dasar tentang dampak bermain game karena mereka tidak ada kontrol dari diri mereka masing-masing. Kemudian setelah dilakukan penyuluhan sebanyak 95% sudah memahami dampak dari bermain game. Dalam arti lain, dengan memahami dampak tersebut siswa dapat mengatur dan membagi waktu sehingga tidak mengganggu sekolahnya. Selanjutnya dari hasil *post test* terkait tentang kepuasan pelaksanaan kegiatan penyuluhan game dan psikologi 2.0, hasilnya 100% peserta merasa senang dan puas, kemudian berkaitan dengan kelanjutan kegiatan ini diadakan pada waktu lain, peserta yang setuju 100%. Hal ini berarti bahwa secara keseluruhan kegiatan penyuluhan berhasil dan dapat memberi dampak positif yaitu pengetahuan dan pemahaman bermain game.

#### **D. PENUTUP**

Setelah melaksanakan penyuluhan game & psikologi 2.0, maka dapat disimpulkan bahwa hasil kegiatan PkM yang diaplikasikan dalam bentuk penyuluhan di SMA Negeri 3 Semarang ini secara umum berjalan lancar dan mendapatkan respon baik dari peserta dan dapat meningkatkan pemahaman tentang game. Dampak dari bermain game merupakan efek jangka pendek, menengah dan panjang, yang harus diatasi secara bijaksana, karena kecanduan dalam bermain game akan dapat memiliki beberapa masalah, baik itu secara psikologi dan fisik. Oleh karena itu, peran orang tua sangat dibutuhkan agar anak dapat mengambil keputusan dengan baik untuk masa depannya. Untuk keberlangsungan pemahaman tentang game ini agar semakin kuat, maka pengabdian dalam bentuk penyuluhan seperti ini akan terus dilanjutkan, karena masih terdapat beberapa tahap lagi untuk menyelesaikannya. Fokusnya masih sama yaitu dampak bermain game. Hal ini dilakukan dalam beberapa tahap, agar data, informasi dan pengetahuan yang diperoleh dapat menjadi utuh serta detail.

#### **E. UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami berterima kasih kepada SMA Negeri 3 Semarang yang telah banyak membantu terlaksananya PkM dalam bentuk penyuluhan ini. Ucapan terima kasih juga kami berikan kepada LPPM Universitas Dian Nuswantoro, para Dosen serta rekan-rekan *gamer* yang memberikan masukan kepada kami dalam kegiatan ini.

#### **F. DAFTAR PUSTAKA**

- Abban, K. (2012). Understanding the Importance of Time Management To Assistant Registrars in the Registrars' Department of the University of Education. *International Journal of Scientific & Engineering Research*, 3(12), 1–16.
- Alvarez Sainz, M., Ferrero, A. M., & Ugidos, A. (2019). Time management: skills to learn and put into practice. *Education and Training*. <https://doi.org/10.1108/ET-01-2018-0027>
- Choe, K. L., Loo, S. C., & Lau, T. C. (2013). Exploratory study on the relationship between entrepreneurial attitude and firm's performance. *Asian Social Science*, 9(4), 144–149. <https://doi.org/10.5539/ass.v9n4p144>
- Claessens, B. J. C., Eerde, W. Van, Rutte, C. G., & Roe, R. A. (2007). A review of the time management literature. *Personnel Review*, 36(2), 255–276. <https://doi.org/10.1108/00483480710726136>
- Fazio, R. H., Powell, M. C., & Williams, C. J. (1989). The Role of Attitude Accessibility in the Attitude-to-Behavior Process. *Journal of Consumer Research*, 16(3), 280. <https://doi.org/10.1086/209214>

- Gamayanto, I., Haryanto, H., Budi, S., & Wibowo, S. (2022). Penyuluhan Game & Psikologi 1.0 Pada SMA Negeri 3 Semarang. *ABDIMASKU: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 189–200.
- Griffiths, M. D. (2008). *Diagnosis and management*. 12(3), 27–42. [https://doi.org/10.1016/1062-1458\(95\)92331-E](https://doi.org/10.1016/1062-1458(95)92331-E)
- Hafeez, M., Idrees, M. D., & Kim, J. Y. (2015). Game Addiction : A Brief Review. *International Journal of Scientific Engineering and Research (IJSER)*, 5(10), 99–104.
- Johan, R. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal of Education*, 5(2). <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i2.3748>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*, 1(1), 3–22. <https://doi.org/10.1556/JBA.1.2012.1.1>
- Nora Astrina Vera, N. (2019). Addicted To Online Games Among Teenagers And Their Implication for Counseling Service. *Jurnal Neo Konseling*, 1(4). <https://doi.org/10.24036/00170kons2019>
- Novrialdy, E., & Atyarizal, R. (2019). Online game addiction in adolescent: What should school counselor do? *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(3), 97–103. <https://doi.org/10.29210/132700>
- Pellikka, H. (2014). *Gamification in Social Media*.
- Ratanasiripong, N. T., & Chai, K. T. (2013). A Concept Analysis of Attitude toward Getting Vaccinated against Human Papillomavirus. *Nursing Research and Practice*. <https://doi.org/10.1155/2013/373805>
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar. *Ekp*, 13(3).
- Tumbokon, R. (2021). *25+ Positive & Negative Effects of Video Games. Raise Smart Preschool Child*.
- Wang, L. (2011). *Online Game Addiction Among University s Student*.
- Yanti, B., Wahyudi, E., Wahiduddin, W., Novika, R. G. H., Arina, Y. M. D., Martani, N. S., & Nawan, N. (2020). Community Knowledge, Attitudes, And Behavior Towards Social Distancing Policy As Prevention Transmission Of Covid-19 In Indonesia. *Jurnal Administrasi Kesehatan Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.20473/jaki.v8i2.2020.4-14>