

010 PSIKOEDUKASI PENGENDALIAN EMOSI PADA PENGGUNA GAME ONLINE DI DESA TELAGA MURNI KABUPATEN BEKASI 2022.pdf

by Ft` Unisma

Submission date: 06-Jul-2024 01:11PM (UTC+0700)

Submission ID: 2413040576

File name:

010_PSIKOEDUKASI_PENGENDALIAN_EMOSI_PADA_PENGGUNA_GAME_ONLINE_DI_DESA_TELAGA_MURNI_KABUPATEN_BEKASI_2022.pdf
(383.94K)

Word count: 1609

Character count: 9814

¹
**PSIKOEDUKASI PENGENDALIAN EMOSI PADA
PENGGUNA GAME ONLINE DI DESA TELAGA MURNI
KABUPATEN BEKASI**

Febrian Andi Nurroho (⁵Universitas Islam 45 Bekasi, Fandi0604@gmail.com)
Siti Nurhidayah (Uni⁵rsitas Islam 45 Bekasi, sitinurhidayah.giga@gmail.com)
Setyo Supratno (Universitas Islam 45 Bekasi, setyo2017@gmail.com)

⁹
Abstract

The phenomenon of playing online games among the public is an entertainment need that is easily accessible. With the presence of online games, it can be entertaining to get rid of boredom, but it can cause feelings of emotion due to playing online games. This can lead to harsh words or venting emotions to the environment. One way to reduce this is to control emotions. The method used in this activity is psychoeducation for online game users in order to raise awareness to reduce emotions during playing games, especially people in the Telaga Murni Housing RW 08 environment.

Keywords: emotion control, game online, psychoeducation

1. Pendahuluan

Gawai merupakan salah satu kemudahan dari kemajuan teknologi pada jaman ini. Hal tersebut dipermudah dengan kehadiran internet, gawai sudah menjadi kebutuhan untuk pemenuhan keperluan hidup seperti mencari informasi, komunikasi dan media hiburan. Masyarakat terutama usia remaja sampai dewasa awal sering menggunakan gawai untuk media hiburan terutama *game online*. Terutama dalam masa pandemi covid-19, pemerintah mengeluarkan aturan protokol 6M, dimana salah satu aturan tersebut mengurangi mobilitas kegiatan diluar rumah. Sebagai bentuk pengalihan, bermain *game online* media untuk mengurangi rasa bosan tersebut

Game online merupakan jenis permainan yang memanfaatkan internet sebagai penghubung untuk bertemu dengan pengguna lain (Hardini, 2020). Dalam permainannya *game online* juga memiliki aturan yaitu menang dan kalah. Selama

bermain, muncul rasa emosi selama bermain *game* (Hastuti dkk., 2019). Emosi merupakan perasaan senang, sedih, takut dan sebagainya akibat muncul aktivitas melebihi batasm sehingga seseorang tidak dapat menguasai diri dan menyebabkan gangguan hubungan sosial (Nurazmi dkk., 2018). Maka dari itu perlu adanya pengendalian emosi untuk meminimalisir efek negative dari bermain *game online*. Pengendalian emosi merupakan bentuk usaha seseorang untuk mengatur dan menguasai emosi yang muncul (Khodijah & Putra, 2021; Misnawati, 2016; Putra & Isfandayani, 2020; Zahara, 2017).

Psikoedukasi ini diselenggarakan dilingkungan perumahan telaga murni, para peserta yang mengikuti program ini adalah masyarakat pengguna *game online* yang bertempat tinggal di RW 08. Berdasarkan pengamatan, selama pandemi masyarakat khususnya anak muda sering bermain *game online* untuk mengurangi rasa bosan karena

berada dirumah untuk pembatasan mobilitas akibat pandemi covid-19.

2. Metode Pelaksanaan

Dalam pelaksanaannya pengabdian masyarakat ini menggunakan metode Pendidikan masyarakat berupa Kegiatan psikoedukasi pengendalian emosi pengguna *game online*. Kegiatan ini dilaksanakan dimulai tanggal 4 September 2021 di lingkungan perumahan telaga murni rw 08 dengan berbasis daring dengan zoom meeting. Hal ini mengingat adanya pembatasan mobilitas akibat pandemic covid-19 dengan landasan aturan ppkm level-4 pada pulau Jawa-Bali.

Pengambilan data dilakukan dengan observasi dan kuisioner post test dan pretest dengan skala *you* yang sudah dimodifikasi. Jawaban terdiri dari 4 skala yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju dan sangat setuju. Pengambilan data dilakukan dua kali. Pertama, untuk mencari gambaran tentang tingkatan emosi selama bermain *game online* dan kedua untuk melihat apakah ada perubahan yang terjadi setelah melakukan pemberian materi psikoedukasi.

Subjek pada kegiatan program ini sebanyak 10 orang responden yang merupakan warga RW.08 Telaga Murni dengan usia tergolong masa remaja akhir. Menurut (Surbakti, 2017) rentang usia remaja akhir yaitu 18-21 tahun.

Data yang didapat dianalisis menggunakan analisis deskriptif yang dibuat secara naratif, berupa deskripsi data yang diperoleh dari hasil pengolahan data. Analisis data juga menggunakan Microsoft excel untuk mencari total untuk melihat gambaran tingkat emosi para pengguna game pada masyarakat RW.08 Perumahan Telaga Murni. Adapun klasifikasinya dari klasifikasinya menggunakan skala 0-100.

Tabel . Skala Pengendalian Game

No	Jumlah	Keterangan
1	0-30	Tingkat emosi normal
2	31-49	Tingkat emosi sedang
3	50-79	Tingkat emosi tinggi
4	80-100	Tingkat emosi sangat tinggi

Selain itu tujuan dari psikoedukasi pengendalian pengguna *game online* adalah sebagai berikut:

- Untuk mencari tahu tingkatan emosi bermain game pada masyarakat RW.08 Perumahan Telaga Murni.
- Untuk meminimalisir emosi selama bermain game dan mengendalikan emosi setelah bermain game pada masyarakat pengguna *game online* RW.08 Perumahan Telaga Murni.

3. Pelaksanaan

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Berikut merupakan rangkaian waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan.

Tabel 2. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

No	Tanggal	Keterangan kegiatan
1	22 Agustus 2021 Pukul 10.00-10.30 WIB	Datang ke sekretariat RW untuk perizinan
2	27 Agustus 2021 Pukul 09.00-09.30 WIB	Pembuatan whatsapp group
3	29 Agustus 2021 Pukul 11.00-13.00	Memberikan google form (<i>Pre-test</i>)
4	4 September 2021 Pukul 10.00-13.30 WIB	Melakukan zoom meeting untuk <i>sharing session</i>
5	5 September 2021 Pukul 10.00-10.30 WIB	Melakukan zoom meeting untuk psikoedukasi tentang pengendalian emosi
6	6 September 2021 Pukul 21.00-00.00 WIB	Melakukan pantauan secara <i>in-game</i> bermain bersama para peserta
7	7 September 2021 pukul 10.00-10.45 WIB	Memberikan google form (<i>Post-test</i>).

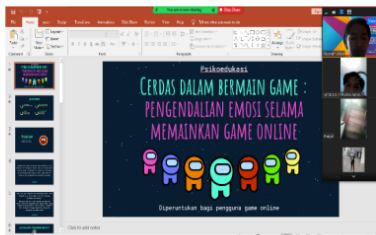
3.2 Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan program pengendalian emosi pada pengguna game dan sosialisasi kesadaran untuk tetap menjaga protokol kesehatan serta sosialisasi tentang penanaman pohon dan aksi berbagi tanaman kepada warga di lingkungan RW.08 Perumahan Telaga Murni.



Gambar 1. Pembuatan group whatsapp

Gambar 1. Menunjukkan bahwa tim pengabdian masyarakat melakukan tahapan pembentukan grup w.a yang diikuti oleh 11 orang remaja dilokasi kegiatan.



Gambar 2. Zoom meeting melakukan sharing session

3.3 Hasil kegiatan dan pembahasan

Berdasarkan analisis hasil analisis peserta KKN terkait data yang sudah diperoleh dari sebelum dan sesudah dilakukan psikoedukasi, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Sebelum dan Sesudah Kegiatan

No	Kategori	Sebelum	Sesudah
1	Normal	0%	20%
2	Sedang	100%	80%
3	Tinggi	0%	0%
4	Sangat Tinggi	0%	0%

Pemberian psikoedukasi pengendalian emosi ini memberikan manfaat meskipun belum ada perubahan dari signifikan dari beberapa peserta. Meskipun beberapa lainnya sudah mengalami perubahan dalam mengendalikan emosi. Secara keseluruhan beberapa peserta yang masih dalam kategori sedang sudah bisa mengurangi reflek emosi yang timbul ketika bermain *game online*.

Setelah melaksanakan program psikoedukasi pengendalian pada pengguna *game online*. Program selanjutnya adalah sosialisasi kesadaran tetap menjaga protokol kesehatan dan aksi berbagi masker serta sosialisasi kesadaran untuk menanam pohon dan aksi berbagi 1 pohon pada 1 rumah yang dilakukan secara *door to door* dilingkungan RW.08 Perumahan Telaga Murni. Masyarakat antusias dalam sosialisasi dan aksi berbagi dari program tersebut.

3.4 Kendala dan Cara mengatasi

Kegiatan psikoedukasi dan sosialisasi yang telah dilaksanakan pasti menghadapi kendala-kendala, adapun kendala tersebut yaitu responden kurang aktif saat tanya jawab saat sharing session di dalam zoom meeting. Adapun cara mengatasi kendala tersebut adalah dengan Pemateri harus menunjuk satu per satu responden agar mau mengeluarkan pendapat dalam sesi tanya jawab serta memberikan *icebreaking* dalam *sharing session* tersebut.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat menghasilkan kesimpulan berupa : (1) Program Penguatan ekonomi keluarga melalui subsistensi produksi sangat bermanfaat bagi masyarakat, karena memberikan pengetahuan kepada ibu – ibu rumah tangga cara menghemat pengeluaran rumah tangga melalui subsistensi produksi yakni membuat sabun cuci sendiri. Rata – Rata penghematan pengeluaran sebesar Rp.20.000,00 per minggu. (2) Penyuluhan tentang pentingnya berwirausaha dan *testimony* atau praktek baik ibu – ibu rumah tangga memotivasi ibu – ibu rumah tangga untuk berani memulai berwirausaha meskipun dengan modal usaha yang terbatas. (3) Tutorial cara membuka usaha melalui *marketplace* membantu ibu – ibu rumah tangga meningkatkan ketrampilan dalam menggunakan peralatan komunikasi untuk kegiatan yang lebih produktif.

Melihat antusiasme peserta program penguatan ekonomi keluarga ini maka penulis menyarankan kepada pihak – pihak terkait, dalam hal ini kepada pemerintah setempat sebagai berikut: (1) Perlu ada program literasi digital khusus kewirausahaan bagi ibu – ibu rumah tangga agar ibu – ibu rumah tangga semakin percaya diri untuk memulai berwirausaha serta trampil menggunakan teknologi informasi. (2) Pemerintah perlu membantu wirausahawan pemula melalui pelatihan manajerial yakni berkaitan dengan manajemen operasional, manajemen pemasaran, manajemen keuangan sumberdaya manusia. (3) Perlu dibentuk lembaga semacam koperasi untuk menjembatani wirausahawan pemula agar

dapat mengakses ke lembaga keuangan secara aman.

Daftar Pustaka

- Hardini, R. (2020). Gambaran Kecanduan Bermain Game online Berdasarkan Skala Young Internet Addiction Test (IAT) Pada Remaja Di SMA Panca Budi Medan. Universitas Medan.
- Hastuti, T. S., Tobing, D. L., & Noviyanti, E. (2019). Hubungan perilaku Kecanduan Game Online dengan Kecerdasan Emosional Remaja di SMA Sejahtera 1 Depok. Konferensi Nasional (KONAS) XVI Keperawatan Kesehatan Jiwa, 4(1), 22–26.
- Khodijah, R., & Putra, P. (2021). Pelatihan Manajemen Kepemimpinan (Leadership) Dalam Berorganisasi. Devosi, 1(1), 5–10. <https://doi.org/10.33558/devosi.v1i1.2487>
- Misnawati. (2016). Hubungan Kecerdasan Emosi dengan Kecanduan Game Online pada Siswa-siswi. Psikoborneo, 4(2), 217–223.
- Nurazmi, A., Elita, V., & Dewi, W. N. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Regulasi Emosi Pada Remaja. Jurnal Online Mahasiswa, 5(2), 555–562.
- Putra, P. & Isfandayani. (2020). Planned Behavior Theory in Paying Cash Waqf. Jhss (Journal of Humanities and Social Studies), 4(1), 05–09. <https://doi.org/10.33751/jhss.v4i1.1901>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. Jurnal Ilmiah Fakultas KIP Universitas Quality, 1(1), 28–38.
- Zahara, F. (2017). Pengendalian Emosi Ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua pada Siswa Usia Remaja di SMA Utama Medan. Jurnal Kognisi, 1(2), 95–109.

010 PSIKOEDUKASI PENGENDALIAN EMOSI PADA PENGGUNA GAME ONLINE DI DESA TELAGA MURNI KABUPATEN BEKASI 2022.pdf

ORIGINALITY REPORT

18%	17%	5%	1%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	4%
2	repository.unismabekasi.ac.id Internet Source	3%
3	repository.umsu.ac.id Internet Source	2%
4	openjournal.unpam.ac.id Internet Source	1%
5	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
6	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	1%
7	docobook.com Internet Source	1%
8	fr.scribd.com Internet Source	1%
9	www.e-journal.iainsalatiga.ac.id Internet Source	1%
10	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	1%
11	klubwanita.com Internet Source	1%

12	media.neliti.com Internet Source	1 %
13	mwa.upi.edu Internet Source	1 %
14	ocs.unud.ac.id Internet Source	1 %
15	Syaiful Huda. "PSIKOEDUKASI MENGUNAKAN METODE SIMULASI GAME PERKEMBANGAN ANAK", DedikasiMU(Journal of Community Service), 2020 Publication	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On