

Pencegahan *Toxic Game Mobile Legend* Dalam Mendukung Program Remaja Yang Bersosial Dan Spiritual Masjid Al-Muttaqin Kelurahan Karyamulya Kota Cirebon

Iwan¹, Suklani², Arib Mubarak³

¹²³IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Email: iwan@syeknurjati.ac.id suklani@syeknurjati.ac.id
radenaman99@gmail.com

Abstrak

Remaja masjid Al- Muttaqin di kelurahan Karyamulya Kota Cirebon menemukan adanya *game mobile legend* yang justru membuat persoalan baru yaitu anak remaja cenderung mudah emosi yang mana tidak dapat mengontrolnya, remaja juga terkadang sering stress atau depresi ketika di berada di masjid diakibatkan sering losetrik, suka menyendiri di teras masjid atau kurang bersosialisasi di dalam, bahkan ketika ditanya ustadz sering gagal faham. Adapun manfaatnya ialah peneliti ingin membuat relaksasi kepada remaja masjid Al-Muttaqin supaya tidak depresi ataupun suka emosi. . Metode dan tahapan dalam penerapan PKM kepada masyarakat, dimulai dari identifikasi kebutuhan masyarakat, perancangan, pembuatan, uji operasi, pendampingan operasional, dan penerapan PKM. Program Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema Pencegahan *Toxic Game Mobile Legend* Dalam Mendukung Program Remaja yang Bersosial Dan Spiritual Masjid Al-Muttaqin Kelurahan Karyamulya Kota Cirebon mampu memberikan pemahaman yang komprehensif kepada peserta, dibuktikan dengan adanya kemampuan peserta dalam menghasilkan karya design flyer dan karya kebersihan serta mampu mengimplementasikan nilai –nilai sosial dan spiritual dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: *Toxic Game Mobile Legend*, Remaja yang Bersosial dan Spiritual Masjid.

Abstract

Teenagers from the Al-Muttaqin mosque in Karyamulya sub-district, Cirebon City, discovered that there was a mobile legend game which actually created new problems, namely that teenagers tend to get emotional easily and can't control them, teenagers also sometimes often get stressed or depressed when they are at the mosque because they are often lose-tempered, like to be alone. on the mosque terrace or not socializing inside, even when asked by the ustadz he often fails to understand. The benefit is that researchers want to relax teenagers at the Al-Muttaqin Mosque so they don't get depressed or get emotional. . Methods and stages in implementing PKM to the community, starting from identifying community needs, designing, manufacturing, operational testing, operational assistance, and implementing PKM. The Community Service Program with the theme Prevention of Toxic Game Mobile Legends in Supporting Social and Spiritual Youth Programs at Al-Muttaqin Mosque, Karyamulya Village, Cirebon City is able to provide comprehensive understanding to participants, proven by the participants' ability to produce flyer design work and cleaning work and being able to implement social and spiritual values in everyday life.

Keywords: *Toxic Game Mobile Legend*, Teenagers Who Are Social and Spiritual at the

Mosqu

PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini, manusia dihadapkan dengan perkembangan teknologi yang serba canggih. Terlebih lagi yang terlihat dengan jelas adalah berkembangnya dunia maya atau internet. Internet menjadikan kegiatan manusia lebih mudah dan cepat. Sebagai contoh, dunia maya sudah mengubah komunikasi antar manusia menjadi mudah dan cepat walaupun jarak tersebut begitu jauh. Kemudian berkomunikasi adalah salah satu dampak positif dari internet, selain dampak positif tentunya pasti ada dampak negatif dari internet, selain dampak positif tentunya pasti ada dampak negatif yang ditimbulkan. Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan oleh internet yaitu menjadikan manusia sulit untuk bersosialisasi di kehidupan nyata. Dalam situasi anonim yang tinggi itu, media internet juga sering menjadi ruang ekspresi bagi siapa pun hingga lolos dari seleksi etika (Kewuel, 2019). Akan tetapi di balik semua itu, dampak tersebut bisa saja dapat dirasakan oleh semua orang baik kapanpun dan di manapun, tergantung bagaimana manusia dapat menyikapinya.

Salah satu contoh perkembangan teknologi yang paling signifikan terjadi pada bidang komunikasi. Pada bidang komunikasi saat ini sedang berkembang produk telepon genggam pintar yang semakin canggih diiringi dengan penggunaan internet yang meningkat seiring dengan berjalannya waktu (Ratnaya, 2011). Internet memudahkan manusia untuk berkomunikasi dan berinteraksi dalam jarak jauh. Sehingga walaupun kita berada di lokasi atau bahkan negara yang berbeda, kita tetap dapat berkomunikasi apabila terhubung dengan internet melalui telepon genggam pintar.

Kecanggihannya teknologi dalam jaringan internet salah satunya adalah *game online*. Kemajuan teknologi khususnya dunia maya saat ini menjadikan terciptanya jutaan game telah diproduksi. Mulai dari game yang sangat sederhana hingga game yang rumit dan bahkan hingga mempertaruhkan uang virtual. Tentunya sudah banyak kalangan yang sudah mengenal game online. Internet memudahkan manusia untuk berkomunikasi dan berinteraksi dalam jarak jauh. Sehingga walaupun kita berada di lokasi atau bahkan negara yang berbeda, kita tetap dapat berkomunikasi apabila terhubung dengan internet melalui telepon genggam pintar. Fungsi telepon genggam pintar yang kini semakin canggih tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga digunakan untuk menjalankan aplikasi media sosial dan game (Timbowo, 2016).

Game online mobile legends saat ini menjadi trending di kalangan masyarakat khususnya para remaja. Banyak remaja berasal bermain game online bertujuan untuk menghilangkan rasa penat. Dari keseringan bermain game online mobile legends tidak sedikit remaja yang lupa waktu bahkan dapat disebut sudah kecanduan. Dari kecanduan tersebut berpengaruh terhadap perilaku remaja. Salah satu dampak dari game online mobile legends yaitu hilangnya rasa kepedulian sosial terhadap para remaja kepada lingkungan sekitar. Beberapa remaja saat ini memiliki sikap acuh tak acuh dengan lingkungan. Hal ini dapat dilihat secara langsung apabila sedang terjadi masalah sosial. Dampak negatif dari game tersebut bisa berimplikasi bagi proses identitas para remaja dengan bersikap individualis (Gultom, Munir, M.Ariani, 2019).

Bermain game online dengan frekuensi waktu yang lama dan bermain dengan berlebihan dapat memberikan pengaruh yang negatif. Hal ini akan berpengaruh pada perkembangan emosi dan sosial anak yang nantinya akan berpengaruh pada perilakunya. Pada anak usia sekolah dasar termasuk usia yang masih rentan dengan hal-hal yang negatif, karena anak usia sekolah dasar belum mampu membedakan dan memilah mana yang baik dan mana yang buruk untuk anak seusianya. Hal ini sejalan dengan maraknya game online yang sudah banyak mempengaruhi anak usia sekolah dasar yang saat ini sudah bisa dikategorikan dalam

tahap kecanduan game online. Seperti yang sudah diungkapkan oleh Jinan (2011:106) bahwa anak yang sudah masuk dalam tahap kecanduan game online memberikan pengaruh negatif pada anak. Seperti malas dalam belajar, malas untuk makan, sulit berkonsentrasi, memiliki jam tidur yang tidak teratur, dan mereka hanya bersemangat ketika bermain game online saja.

Dalam hal ini, yang di temukan di lapangan seperti yang berada remaja masjid Al-Muttaqin di kelurahan Karyamulya Kota Cirebon menemukan adanya game mobile legend yang justru membuat persoalan baru yaitu anak remaja cenderung mudah emosi yang mana tidak dapat mengontrolnya, remaja juga terkadang sering stress atau depresi ketika di berada di masjid diakibatkan sering losetrik, suka menyendiri di teras masjid atau kurang bersosialisasi di dalam, bahkan ketika ditanya ustadz sering gagal faham. Adapun manfaatnya ialah peneliti ingin membuat relaksasi kepada remaja masjid Al-Muttaqin supaya tidak depresi ataupun suka emosi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi

Tabel 1 Materi Pendalaman Kegiatan PKM

Kegiatan	Tema/ Materi
Pertemuan Pertama	Workshop Materi Perangkat Pembelajaran IT berupa Flyer Design
Pertemuan Kedua	Pelatihan siklus 1 (Penjelasan tentang pentingnya membangun kesadaran lingkungan bersih)
Pertemuan Ketiga	Pelatihan siklus 2 (Sosialisasi penggunaan sosial media yang baik dan benar)
Pertemuan Keempat	Pelatihan siklus 3 (Tausiyah mengenai ibrah nabi sebagai tauladan)

Pengertian Remaja dan Game Online Mobile Legend

Pengertian Remaja

Masa remaja dapat diartikan sebagai berkembang individu di antara interval sejak masih dalam kandungan sampai ketika meninggal dunia. Ciri-ciri masa remaja mempunyai perbedaan dari masa sebelum dan sesudahnya. (Rita dkk, 2012:123) (Desmita, 2015:189) Pada bahasa Inggris remaja diartikan sebagai adolescence atau adolecere yaitu yang mempunyai arti seseorang individu tumbuh dan berkembang menjadi dewasa. (Desmita, 2015:189) Stanley Hall mengemukakan masa remaja dapat diartikan sebagai masa dimana sering terdapat berbagai macam konflik serta rayuan suasana hati. (John, 2012:8)

Usia remaja merupakan tahap pertumbuhan yang ditandai dengan perkembangan baik dari segi biologis maupun psikologis (Khoirul & Bariyyah Hidayati, 2016). Secara umum, kategori usia remaja dibedakan menjadi tiga, yaitu usia 12-15 tahun yang disebut sebagai remaja awal, 15-18 tahun adalah remaja pertengahan, dan 18-21 tahun merupakan masa remaja akhir (Fatmawaty, n.d.).

Sebagaimana orang dewasa, seorang remaja hidup di dua lingkungan: di rumah dan di luar rumah. Di rumah, remaja belajar tentang norma-norma berperilaku yang diterapkan orang tua. Tetapi remaja kadang ingin melepaskan diri dari norma-norma tersebut kalau sudah keluar dari rumah misalnya pada saat pergi ke sekolah, mereka mengikuti cara berpakaian, kebiasaan bahasa, dan peraturan teman sebaya mereka kalau tidak ingin ditertawakan atau dikucilkan apabila tidak mengikuti aturan kelompok teman sebaya mereka. Remaja akan taat hukum disaat kelas lima Sekolah Dasar (SD), mungkin mau melanggar hukum di Sekolah Menengah Atas (SMA) jika itu diperlukan atau yang mereka pikir diperlukan untuk mendapatkan rasa hormat dari rekan-rekan

mereka. (Carole dkk: 2016)

Pengertian *Game Online Mobile Legend*

Game Online adalah sebuah permainan yang dimainkan dan harus terhubung ke jaringan internet. Menurut Kim dkk (dalam Andri dan Andy,2019) game online diartikan sebagai game atau permainan di mana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online.

Saat ini yang menjadi trend di kalangan anak muda adalah game online. Secara praktis *game online* dapat diartikan berdasarkan kata, yaitu game yang berarti permainan, dan online yang berarti langsung atau tersambung ke internet, jadi game online adalah permainan yang dimainkan secara langsung dan tersambung dengan internet. Game online menjadi idola bagi semua kalangan karena dapat dijadikan alternatif sebagai refreshing untuk menghilangkan kejenuhan setelah lelah beraktivitas, sayangnya tidak semua orang dapat mengontrolnya dengan baik hingga menjadi ketagihan. Banyak dari pengguna game online ini mengabaikan kewajibannya demi bermain game online. (Fitri, 2015:66)

Menurut Bobby Bodenheimer, "*Game online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan atau yang didukung oleh komputer". (Reddy, 2009)

Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi salah satu cabang ilmu baru yang sering disebut dengan internet. Hal ini dimungkinkan oleh perkembangan teknologi yang terjadi pada awal 1970-an hingga 1980-an. Hal ini terjadi karena perkembangan elektronika yang memunculkan penemuan- penemuan baru yang luar biasa. Wajar saja, hal ini membuat dunia berlomba-lomba membuat teknologi informasi secara massal atau biasa yg kita kenal dengan Internet. (Jonathan, 2006).

Industri game berkembang sangat pesat di seluruh dunia. Saat ini pengguna aplikasi gameonline di dunia mencapai angka 3,5 miliar pengguna. Berdasarkan jumlah tersebut, tercatat usia pemain yaitu 21.5% berusia kurang dari 20 tahun, 49.9% berusia 20-29 tahun, 22.8% berusia 30-39 tahun, dan 5.7% berusia 40 tahun keatas. Hal ini menandakan bahwa pengguna aplikasi game online sudah dimulai dengan usia anak-anak hingga remaja yaitu pemain dengan usia kurang dari 20 tahun.

Game online Mobile Legends rilis pada tanggal 11 Juli 2016, di terbitkan oleh Moonton. Moonton adalah sebuah perusahaan yang berasal dari kota China. Game online Mobile Legends sendiri merupakan sebuah permainan MOBA (Massively Online Battle Arena) yang dirancang untuk ponsel baik untuk ponsel dengan sistem operasi android maupun iOS. (Ketut: 2019)

Salah satu game online yang paling populer di dunia saat ini, dibuktikan dengan nilai rating bintang, jumlah unduhan, dan jumlah ulasan dari pengguna yang didapatkan dari toko aplikasi onlineGoogle Play Store adalah Mobile Legends Bang Bang yang memiliki nilai rating bintang yaitu 4.2, dan 100 juta unduhan, serta 20 juta jumlah ulasan.

Di Indonesia secara khususnya, game Mobile Legends Bang Bang sangatlah terkenal dan sudah tidak asing bagi para remaja maupun orang dewasa, baik dari laki-laki ataupun perempuan (Rani et al., 2019). Game tersebut menyajikan permainan yang tidak hanya dapat dimainkan 1 orang (Single Player) melainkan bisa dimainkan lebih dari 2 orang (Multi Player).

Dalam game online Mobile Legends, terdapat lima mode permainan yaitu mode ranked, classic brawl, arcade dan custom. Tetapi dari kelima mode permainan tersebut yang paling sering dimainkan adalah mode ranked, dimana dalam mode ranked setiap

pemain atau tim berlomba untuk memenangkan pertandingan, dimana kedua tim lawan berjuang untuk melawan dan menghancurkan base musuh sambil mempertahankan base mereka sendiri dengan mengendalikan tiga jalur setapak, tiga jalur yang biasa disebut dengan top laneyaitu jalur atas, middle lane yaitu jalur tengah dan bottom lane yaitu jalur bawah dimana ketiga jalur tersebut saling menghubungkan antara base kedua tim. Dalam game ini dapat dikatakan menang jika salah satu dari kedua tim dapat menghancurkanbase turret tim lawan terlebih dahulu, kemudian tim yang memperoleh kemenangan akan mendapatkan star point atau poin.

Dalam game online Mobile Legends, terdapat lima mode permainan yaitu mode ranked, classic brawl, arcade dan custom. Tetapi dari kelima mode permainan tersebut yang paling sering dimainkan adalah mode ranked, dimana dalam mode ranked setiap pemain atau tim berlomba untuk memenangkan pertandingan, dimana kedua tim lawan berjuang untuk melawan dan menghancurkan base musuh sambil mempertahankan base mereka sendiri dengan mengendalikan tiga jalur setapak, tiga jalur yang biasa disebut dengan top laneyaitu jalur atas, middle lane yaitu jalur tengah dan bottom lane yaitu jalur bawah dimana ketiga jalur tersebut saling menghubungkan antara base kedua tim. Dalam game ini dapat dikatakan menang jika salah satu dari kedua tim dapat menghancurkanbase turret tim lawan terlebih dahulu, kemudian tim yang memperoleh kemenangan akan mendapatkan star point atau poin bintang untuk menambah tier atau pangkat dalam game online Mobile Legends.Mode permainan inilah yang menjadikan pemain-pemain Mobile Legends bersaing untuk memperoleh pangkat yang lebih tinggi.

Sikap Sosial Emosional dan Spiritual Remaja

Perkembangan Sosial Perkembangan sosial dapat diartikan sebagai suatu proses pencapaian untuk menuju kematangannya dalam suatu hubungan sosial dan sebagai pembelajar agar suatu individu dapat menyesuaikan diri dan beradaptasi dengan nilai dan aturan serta tuntutan sosial yang dapat berlaku untuk seusiaanya dan pada lingkungan yang dia tinggali. Pada dasarnya, perkembangan sosial pada anak yang berada pada usia sekolah dasar dapat terlihat dengan adanya perluasan hubungan atau interaksi yang dilakukan pada kegiatan pembelajarannya di kelas maupun saat anak tersebut bermain dengan lingkungan di luar sekolahnya. Selain perluasan hubungan dan interaksi dengan keluarga, pada usia anak sekolah dasar dapat mulai menjalin relasi baru dengan anak-anak yang seusiaanya. (Tusyana & Trengginas, 2019). Sejalan dengan hal tersebut Suyanto (2005) mengungkapkan bahwa perkembangan sosial adalah kemampuan anak agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial yang ada disekitarnya secara lebih efektif.

Pemain yang akan melakukan permainan tidak terbatas pada pemain di wilayah tertentu saja, namun juga bisa dilakukan bahkan dengan pemain yang berasal negara yang berbeda-beda dengan syarat sedang terhubung di jaringan (online). Sehingga, hal ini dinilai sangat menyenangkan dan para pemainnya merasa tertantang untuk mengalahkan orang lain atau musuh mereka di dalam permainan. Kebiasaan memainkan game online khususnya Mobile Legends Bang Bang secara terus menerus tanpa henti akan memberikan dampak negatif bagi pemainnya (Edrizal, 2018).

Para pemain game ini, khususnya remaja yang mulai kebiasaan dengan game Mobile Legends Bang Bang pada akhirnya dapat melupakan dan meninggalkan kegiatan lainnya seperti kegiatan belajar dan kegiatan keagamaan. Dalam Al-Qur'an surah Az-Zariyat (51): 56, Allah S.W.T berfirman
"Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepadaKu".
(Qs. Az-Zariyat (51) : 56).

Perilaku keagamaan dapat di pecah menjadi dua kata yakni perilaku dan

keagamaan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata perilaku memiliki arti tanggapan atau reaksi seseorang terhadap lingkungan. Sedangkan keagamaan berasal dari kata ke-agama-an yang memiliki arti berhubungan dengan agama. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku keagamaan adalah seluruh aktifitas atau aspek perilaku yang memiliki dasar pada nilai-nilai keagamaan.

Aspek perilaku yang memiliki dasar pada nilai-nilai keagamaan adalah hubungan antara manusia dengan tuhan dan juga hubungan manusia dengan manusia (Wardoyo, 2014). Oleh karena itu, perlu adanya kegaitan untuk memperkuat iman dan taqwa sebagai sebuah bentuk moral dan etika untuk dapat berakhlak mulia (Ridhuan, 2016). Akhlak mulia tersebut tentunya yang juga berlandaskan Islam dan ditentukan oleh Al-Quran serta Al-Hadits (Syarifuddin; & Fahyuni, 2019).

Begitu juga dengan yang dikatakan oleh Yusuf Al-Qardhawi seorang ulama besar Mesir kontemporer, bahwa “apabila ingin melihat suatu negara di masa depan, maka lihatlah pemudanya hari ini”. Berdasarkan dua kutipan diatas, memiliki arti bahwa remaja merupakan masa keemasan yang dapat merubah kondisi di masa depan.

Berikut merupakan beberapa point yang ditemukan pada masyarakat Kayuwalang khususnya yang berkaitan dengan tema kegiatan yang akan dilaksanakan:

Gambaran Umum Masyarakat Sasaran Masyarakat

Pada umumnya masyarakat Kelurahan Karyamulya Kota Cirebon mayoritas warganya merupakan pendatang semua, sedikit yang asli peribumi kelurahan tersebut. Hal ini yang menimbulkan karakter dan budaya berbeda beda antar satu keluarga dengan keluarga lainnya. Masyarakat kelurahan Karyamulya mayoritas warganya bekerja sebagai pegawai dan pedagang. Dan ada juga yang bekerja sebagai Karyawan di kantor atau perusahaan. Kelurahan ini mempunyai warga kurang lebih 4000 an lebih, kemungkinan masih bisa bertambah setiap bulannya di sebabkan dari warga pendatang seperti mahasiswa yang belajar di kampus-kampus terdekat seperti IAIN, UNTAG IKMI dan masih banyak lainnya. Di kelurahan ini terdapat kantor kelurahan dan RW yang setiap tempatnya saling membantu warganya, seperti contoh perpindahan warga dari tempat lain ke tempat karyamulya. Kebiasaan warga di sini masih selalu menjaga tradisi seperti syukuran, marhabanan di masjid, pengajian dan kegiatan-kegiatan sosial lainnya yang dapat membantu masyarakat. Dalam prakteknya warga di sini saling bergotong royong guna membantu warga yang sedang mengalami masalah. Ketua RW sangat responsif dalam membantu dan menangani warganya sehingga warga yang tinggal di kelurahan ini merasakan keamanan dan kenyamanan.

Potensi Pengembangan (Pemberdayaan) Masyarakat

Kegiatan-kegiatan yang berada di kelurahan Karyamulya Kota Cirebon banyak yang biasa di lakukan di setiap Minggu bahkan bulannya. Seperti contoh kegiatan marhabanan bareng di masjid Al-Muttaqin dan kajian bulanan di masjid Tersebut bersama ibu-ibu jam'iyah kelurahan Karyamulya. Pada prakteknya remaja - remaja kayuwalang tidak sedikit yang bermain game seperti mobile legend bang bang , free fire, pubg dan masih banyak game lainnya.

Mayoritas remaja di kelurahan Kayuwalang mereka bermain game mobile legend bang bang. Tidak sedikit juga mereka yang bermain game ketika mengalami kekalahan ada yang berbicara toxic seperti berbicara kasar (bahasa binatang) dan praktek-praktek lewat pukulan. Hal ini membuat permasalahan tersendiri sehingga ketika hal ini di biarkan bisa menular dan berakibat fatal untuk anak-anak remaja lainnya. Perlu adanya sosialisasi kegiatan yang bermanfaat untuk remaja masjid Kayuwalang.

Solusi Pengembangan (Pemberdayaan) Masyarakat

Dari kebiasaan remaja masjid Al-Muttaqin Kelurahan Kayuwalang dari berkata

toxic saat bermain game terutama game mobile legend. Dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berencana membuat kegiatan berupa pencegahan toxic game mobile legend terhadap sikap sosial anak-anak. Dalam kegiatan yang di laksanakan yaitu pertama kegiatan Workshop materi perangkat pembelajaran IT berupa Design Flyer. kedua, Pelatihan siklus 1 penjelasan tentang pentingnya membangun kesadaran lingkungan bersih. Ketiga, pelatihan siklus 2 sosialisasi penggunaan sosial media yang baik dan benar. Keempat, Tausiyah mengenai ibrah nabi sebagai tauladan.

Dari kegiatan yang di paparkan oleh Tim PKM, mempunyai maksud dan tujuan supaya anak-anak remaja yang biasa toxic dalam bermain game bisa di kurangi kebiasaan yang buruk tersebut dengan di masukannya kegiatan-kegiatan yang positif. Pada kenyataannya nanti anak-anak bisa melakukan kegiatan yang positif. Sebetulnya pada dasarnya game sendiri tidak selalu berdampak negatif, akan tetapi dengan bermain game yang terlalu sering dan sering mengalami kekalahan menimbulkan sikap yang amarah dan implikasinya lewat perkataan atau tindakan yang tidak bagus sehingga hal ini perlu di selesaikan lewat kegiatan tersebut.

Tingkat Ketercapaian Sasaran Program

Target peserta pelatihan seperti direncanakan sebelumnya adalah paling tidak 25 remaja masjid Al-Muttaqin, namun dalam pelaksanaannya, kegiatan ini diikuti oleh 25 orang peserta.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa target peserta tercapai 100%. Angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan PkM dilihat dari jumlah peserta yang mengikuti dapat dikatakan berhasil/ sukses. Ketercapaian tujuan pencegahan *toxic game mobile legend* secara umum sudah baik, namun keterbatasan waktu yang disediakan mengakibatkan tidak semua materi tentang pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran dapat disampaikan secara detil. Namun dilihat dari hasil latihan para peserta yaitu kualitas pembuatan design flyer dan karya yang di hasilkan cukup bagus, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan ini dapat tercapai.

Ketercapaian target materi pada kegiatan PkM ini cukup baik, karena materi pendampingan telah dapat disampaikan secara keseluruhan. Materi pendampingan yang telah disampaikan adalah:

1. Workshop Materi Perangkat Pembelajaran IT berupa Flyer Design
2. Pentingnya membangun kesadaran lingkungan
3. Sosialisasi penggunaan sosialmedia yang baik dan benar
4. Tausiyah mengenai ibrah nabi sebagai tauladan

Kemampuan peserta dilihat dari penguasaan materi masih kurang dikarenakan waktu yang singkat dalam penyampaian materi dan kemampuan para peserta yang berbeda-beda. Hal ini disebabkan jumlah materi yang banyak hanya disampaikan dalam waktu sehari sehingga tidak cukup waktu bagi para peserta untuk memahami dan mempraktekkan secara lengkap semua materi yang diberikan. Secara keseluruhan kegiatan pendampingan Pencegahan *Toxic Game Mobile Legend* ini dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan ini selain diukur dari keempat komponen di atas, juga dapat dilihat dari kepuasan peserta setelah mengikuti kegiatan.

Manfaat yang diperoleh remaja adalah dapat membuat mengembangkan nilai-nilai yang diajarkan dengan kualitas yang lebih baik dan diharapkan kualitas tersebut sudah mengikuti standar untuk dapat dipakai dan digunakan sehari-hari.

Evaluasi Hasil Kegiatan

Berikut merupakan evaluasi yang ditemukan ketika mengadakan kegiatan di masjid Al-Muttaqin bersama para remaja masjid dan juga masyarakat Kelurahan Kayuwalang:

1. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) sudah/ belum*)

sesuai dengan rancangan yang tercantum dalam proposal pengabdian pada masyarakat

2. Sistematika laporan sudah/belum*) sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam Buku Pedoman Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
3. Hal-hal lain sudah/belum*) memenuhi persyaratan
4. Laporan dapat/belum*) diterima

Hasil kegiatan PkM secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut:

1. Keberhasilan target jumlah peserta pelatihan
2. Ketercapaian tujuan pelatihan
3. Ketercapaian target materi yang telah direncanakan
4. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi

Target peserta pelatihan seperti direncanakan sebelumnya adalah paling tidak 25 remaja masjid Al-Muttaqin, namun dalam pelaksanaannya, kegiatan ini diikuti oleh 25 orang peserta.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa target peserta tercapai 100%. Angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan PkM dilihat dari jumlah peserta yang mengikuti dapat dikatakan berhasil/ sukses. Ketercapaian tujuan pencegahan *toxic game mobile legend* secara umum sudah baik, namun keterbatasan waktu yang disediakan mengakibatkan tidak semua materi tentang pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran dapat disampaikan secara detil. Namun dilihat dari hasil latihan para peserta yaitu kualitas pembuatan design flyer dan karya yang di hasilkan cukup bagus, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan ini dapat tercapai.

Ketercapaian target materi pada kegiatan PkM ini cukup baik, karena materi pendampingan telah dapat disampaikan secara keseluruhan. Materi pendampingan yang telah disampaikan adalah:

1. Workshop Materi Perangkat Pembelajaran IT berupa Flyer Design
2. Pentingnya membangun kesadaran lingkungan
3. Sosialisasi penggunaan sosial media yang baik dan benar
4. Tausiyah mengenai ibrah nabi sebagai tauladan

Kemampuan peserta dilihat dari penguasaan materi masih kurang dikarenakan waktu yang singkat dalam penyampaian materi dan kemampuan para peserta yang berbeda-beda. Hal ini disebabkan jumlah materi yang banyak hanya disampaikan dalam waktu sehari sehingga tidak cukup waktu bagi para peserta untuk memahami dan mempraktekkan secara lengkap semua materi yang diberikan. Secara keseluruhan kegiatan pendampingan Pencegahan *Toxic Game Mobile Legend* ini dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan ini selain diukur dari keempat komponen di atas, juga dapat dilihat dari kepuasan peserta setelah mengikuti kegiatan. Manfaat yang diperoleh remaja adalah dapat membuat mengembangkan nilai-nilai yang diajarkan dengan kualitas yang lebih baik dan diharapkan kualitas tersebut sudah mengikuti standar untuk dapat dipakai dan digunakan sehari-hari.

SIMPULAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema Pencegahan *Toxic Game Mobile Legend* Dalam Mendukung Program Remaja yang Bersosial Dan Spiritual Masjid Al-Muttaqin Kelurahan Karyamulya Kota Cirebon mampu memberikan pemahaman yang komprehensif kepada peserta, dibuktikan dengan adanya kemampuan peserta dalam menghasilkan karya design flyer dan karya kebersihan serta mampu

mengimplementasikan nilai –nilai sosial dan spiritual dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Prabowo, H. (2013). Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (EBook) oleh pemustaka di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 2(02), 1–9.
- Al Noveris, D. (2022). *Analisis Dampak Game Online (Mobile Legend, Pubg Mobile, Free Fire) Pada Siswa Di Sma Negeri 1 Balapulang* (Doctoral dissertation, Universitas Pancasakti Tegal)
- Angelina, F., Salem, V., & Gugule, H. (2021). Dampak Sosial Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Remaja Desa Fogi Kecamatan Sanana Kabupaten Kepulauan Sula. *JURNAL PARADIGMA: Journal of Sociology Research and Education*, 2(2), 137- 142.
- Edrizal, E. (2018). Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di Smp N 3 Teluk Kuantan. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), 1001. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i6.6543>
- Fitri Ma'rifatul Laili, "Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya" *Jurnal BK*, 1, (2015), 66.
- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Student Journal of Community Education*, 1-13.
- I Ketut Sidharta Yogatama, "Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)," *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3 (Maret, 2019), 2559.
- Gultom, A. F., Munir, M., & Ariani, I. (2019). Perubahan Identitas Diri Dalam Eksistensialisme Kierkegaard: Relevansinya Bagi Mental Warga Negara Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(2), 77-84.
<http://dx.doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v9i2.8052>
- Khoirul, & Bariyyah Hidayati, M. F. (2016). Konsep Diri, Adversity Quotient dan Penyesuaian Diri pada Remaja Khoirul Bariyyah Hidayati. 5(02), 137–144.
- Kewuel, H. K. (2019). Journalism Ethics And Role Of Interfaith Harmony Forum In Social Media. *Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter*, 3(2), 17–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2019.003.02.2>
- Mar'ie, F., & Fahyuni, E. F. (2021). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. *Oasis: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 5(2), 42-52.
- Putri, R. C. S., & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1-7. <https://doi.org/https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2019.003.02.2>
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa Impact of Online Mobile Legends Game : Bang Bang for Students. *Perspektif*, 7(1), 6–12.
- Ratnaya, I. G. (2011). Dampak Negatif Perkembangan Teknologi Informatika Dan Komunikasi Dan Cara Antisifasinya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 8(1), 17– 28. <https://doi.org/10.23887/jptk.v8i1.2890>
- Ridhuan, S. (2016). Membangun Karakter Bangsa Untuk Menciptakan Masyarakat Yang Tangguh, Kompetitif, Berakhlak Mulia dan Beretika Berdasarkan Pancasila. *Eduscience*, 2(1).
- Syarifuddin, M. A., & Fahyuni, E. F. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Kurikulum Muatan Lokal di SMP Muhammadiyah 2 Taman. *Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 267–285.
- Tusyana, E., & Trengginas, R. (2019). Analisis Perkembangan Sosial-Emosional

- Anak. *Jurnal Iventa*, 3(1), 18–26
- Wardoyo, W. (2014). Agama Dan Manusia. *Al-A'raf : Jurnal Pemikiran Islam Dan Filsafat*, 11(1), 81. <https://doi.org/10.22515/ajpif.v11i1.1.200>
- Carole Wade dkk, *Psikologi*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2016), Ed. ke 11, Jilid 2. h. 227
- Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 189.
- John Santrock, *Perkembangan Masa Hidup*, (Jakarta:Penerbit Erlangga, 2012), hlm. 8.
- Jonatan lukas, *Jaringan komputer Cet, I*(Graha Ilmu, Yogyakarta: 2006), h. 2
- Reddy Gede Eko, *Makalah Intranet/Internet Game Online*, (Yogyakarta: UPN Veteran, 2009), 8.
- Rita Eka Izzaty, dkk. *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: penerbit UNY Press, 2012),hlm 123.
- Timbowo, D. (2016). Manfaat Penggunaan Smartphone. *Acta Diurna*, 5(2).