



PENYULUHAN PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DAN GAME ONLINE YANG BERLEBIHAN DI SMP GELORA DEPOK

Ade Dwi Indrawan¹, Ahmad Jamalludin², Akhmad Murtado³, Bagas Ariohadi Hutomo⁴, Erlangga Firmansyah⁵, Imam Subakir⁶, Muhammad Kiki⁷, Muhammad Rizki⁸, Satrio Dinda Krisna Murti⁹,
Riyan Pratama¹⁰

Fakultas Ilmu Komputer, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: ¹adedwiindrawan@gmail.com, ²ahmadjamalludin48@gmail.com, ³Murtadoofficial@gmail.com, ⁴bagasariohadi@gmail.com, ⁵erlanggafs05@gmail.com, ⁶imam.subakir21@gmail.com, ⁷mkiki212@gmail.com,
⁸kxkyrizky@gmail.com, ⁹satriodkm@hotmail.com, ¹⁰riyanpratama@gmail.com

Abstrak—Perkembangan teknologi di era globalisasi dan modernisasi tumbuh sangat cepat. Berbagai produk teknologi seperti smartphone di setiap waktunya terus mengeluarkan inovasi terbaru untuk menunjang keefisienan dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Smartphone merupakan bukti nyata bahwa perkembangan teknologi tumbuh dengan cepat. Melalui aplikasi media sosial yang berada di dalam smartphone atau teknologi yang lainnya, memudahkan penggunaannya untuk mencari informasi, berinteraksi, bisnis dan lain sebagainya. Dalam kesimpulannya, penggunaan media sosial dan game online yang berlebihan dapat memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap kesehatan dan keseimbangan hidup individu. Penting bagi individu untuk menyadari konsekuensi negatif yang mungkin terjadi dan mengambil langkah-langkah untuk menjaga penggunaan yang sehat dan terkendali. Oleh karena itu media digital sangatlah penting, dengan demikian kami bermaksud untuk memberikan edukasi mengenai penggunaan media sosial dan game online yang berlebihan dapat memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap kesehatan dan keseimbangan hidup individu kepada anak-anak SMP Gelora. Berdiri sejak tahun 1984, SMP Gelora merupakan unit sekolah pertama yang dimiliki oleh Yayasan Pendidikan Ghama d'leader school. SMP Gelora mengutamakan nilai kedisiplinan dalam proses pembentukan karakter siswawinya, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka dapat meng-eksplor ilmu yang diterima secara lebih mendalam. Selain pendidikan kognitif, SMP Gelora juga menanamkan nilai sosial, dan spiritual kepada siswa-siswinya, sehingga diharapkan tercipta generasi muda yang cerdas, berjiwa sosial dan religius sebagai penerus bangsa dimasa depan.

Kata Kunci: Media Sosial; *Game Online*; Globalisasi; Teknologi

Abstract— The development of technology in the era of globalization and modernization is growing very fast. Various technology products such as smartphones continue to release the latest innovations to support the efficiency of daily activities. The latest innovations to support efficiency in carrying out daily activities. Smartphones are clear evidence that technological developments are growing rapidly. fast. Through social media applications in smartphones or other technologies, it is easier for users to find information, interact, business and so on. In conclusion, excessive use of social media and online games can have a significant negative impact on an individual's health and life balance. It is important for individuals to be aware of the possible negative consequences and take steps to maintain healthy and controlled use. Therefore, digital media is very important, thus we intend to provide education about the excessive use of social media and online games can have a significant negative impact on the health and life balance of individuals to Gelora Junior High School children. Established in 1984, Gelora Junior High School is the first school unit owned by Ghama Education Foundation d'leader school. Gelora Junior High School prioritizes the value of discipline in the character building process of its students, creating a conducive and enjoyable learning environment for students, so that they can explore the knowledge they receive in a meaningful way.

Keywords: Social Media; Game Online; Globalization, Technology



1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era globalisasi dan modernisasi tumbuh sangat cepat. Berbagai produk teknologi seperti *smartphone* di setiap waktunya terus mengeluarkan inovasi terbaru untuk menunjang keefisienan dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

Smartphone merupakan bukti nyata bahwa perkembangan teknologi tumbuh dengan cepat. Melalui aplikasi media sosial yang berada di dalam *smartphone* atau teknologi yang lainnya, memudahkan penggunaannya untuk mencari informasi, berinteraksi, bisnis dan lain sebagainya. Menurut Littlejohn (2008:684) media sosial merupakan teknologi interaktif dan jaringan komunikasi khususnya internet yang dapat mengubah masyarakat. Mengakses informasi sudah menjadi keharusan untuk kita semua agar kita tidak tertinggal dalam memperoleh informasi terhangat. Hampir semua kalangan seluruh dunia memanfaatkan hasil dari teknologi, baik kalangan muda dan tua dapat memberikan kecepatan akses berita apapun yang diperlukan. Teknologi komunikasi telah berkembang sangat cepat. Saat ini, media sosial telah menjadi ujung tombak sebagai sarana komunikasi bagi masyarakat, khususnya remaja. Banyak jenis media sosial yang bermunculan seperti *facebook*, *instagram*, *path*, *line*, *twitter*, dan lain sebagainya. Media sosial dapat juga mengirim pesan, seperti gambar, *file*, suara, hingga dapat melakukan komunikasi dalam bentuk *video call* secara langsung dengan hanya terhubung dengan koneksi internet di dalam *smartphone* tersebut. Selain itu, masyarakat dapat mengakses informasi dari media sosial tersebut kapan dan dimana saja. Seiring perkembangan media sosial yang merajai dalam sarana komunikasi memiliki dampak yang sangat besar bagi perkembangan kehidupan masyarakat. Di samping media sosial memberikan kemudahan dan manfaat, ia juga dapat memberikan dampak yang kurang baik bagi perkembangan perilaku remaja. Media sosial sudah menjadi candu bagi remaja, bahkan intensitas dalam penggunaannya sangat tinggi sehingga mereka lupa melakukan aktivitas yang lain. Penggunaan media sosial yang tidak bijak, dikhawatirkan dapat mengganggu waktu belajar remaja. Sehingga, dapat mengancam prestasi para remaja di lingkungan masyarakat khususnya di sekolah. Komunikasi Indonesia juga mengalami perubahan akibat penggunaan teknologi komunikasi dan informasi dalam media sosial, khususnya distribusi hiburan dan informasi. Pengaruh penggunaan media sosial terhadap para remaja tingkat SMP dapat mengubah dan mengganggu perkembangan perilaku sosial mereka.

Perilaku sosial adalah aktivitas seseorang terhadap lingkungannya. Secara psikologis remaja merupakan proses pencarian jati diri dan sangat sensitif terhadap pengaruh dari luar. Remaja pada umumnya bermain bersama temannya di masyarakat. Akan tetapi, keberadaan media sosial berpengaruh besar terhadap perilaku mereka. dengan pengaruh penggunaan media sosial yang intensitas yang dilakukan oleh remaja membuat remaja menjadi tertutup dengan sekitar. Akibatnya, perilaku mereka terkesan menutup diri dengan lingkungan sekitar mereka. Sementara, *game online* merupakan suatu permainan yang sering dimainkan dari berbagai umur mulai dari anak – anak, remaja sampai dewasa. Pada zaman modern seperti ini lebih mudah untuk mengunduh aplikasi *game - game online* di *smartphone* maupun di *windows* laptop dan dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai waktu tempat yang berbeda saling terhubung di waktu yang sama (Rayfana, 2019). *Game online* dapat membuat seseorang kecanduan yang dapat menyebabkan perubahan waktu, kurangnya perhatian, hiperaktif, tindakan kekerasan, emosi negatif, dan menjadikan perilaku agresif (Fitri, 2018). Kecanduan *game online* akan semakin jauh dengan keluarganya, lupa dengan waktu untuk makan, mandi, sholat dan belajar (Yonandi, 2020). Kecanduan *game online* dipengaruhi oleh beberapa macam faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal diantaranya ada rasa bosan, kesepian yang dirasakan oleh *gamers*, dan kurangnya kontrol diri untuk mengantisipasi dampaknya *game online*. Faktor eksternal itu sendiri diantaranya lingkungan pertemanan yang kurang terkontrol, kurangnya hubungan sosial di lingkungan sekitar, dan faktor yang paling utama adalah dari keluarga, kurangnya perhatian dari keluarga maka pemain *game* akan lebih mudah kecanduan dengan *game online* (Masya, 2016). Berdasarkan latar belakang tersebut, kami dari Tim Program Pengabdian Masyarakat (PKM) Universitas Pamulang (UNPAM) yang berjumlah 10 mahasiswa terpanggil untuk ikut serta membantu memecahkan

persoalan yang dihadapi oleh SMP Gelora Depok melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan judul “Penyuluhan Penggunaan Media Sosial dan *Game Online* Secara Berlebihan”.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Alur Kegiatan

Tahapan metode yang digunakan dalam pelaksanaan “Penyuluhan Penggunaan Media Sosial dan *Game Online* Secara Berlebihan” ini akan dilaksanakan pada siswa/i SMP Gelora Depok. Adapun alur kegiatan yang akan dilaksanakan secara sistematis adalah sebagai berikut:

- a. Konsultasi Dosen Pembimbing
- b. Observasi
- c. Pembuatan proposal PKM dan Surat PKM
- d. Persiapan Materi sebagai bahan ajar
- e. Pelaksanaan Kegiatan
- f. Pembuatan Laporan Akhir
- g. Pembuatan *Press Release* dan Jurnal PKM

Metode kegiatan pelaksanaan dan edukasi berupa penyampaian materi secara *offline*, kemudian diberikan kesempatan kepada para siswa untuk melakukan tanya jawab maupun diskusi seputar materi yang disampaikan. Adapun tujuan selama pelaksanaan kegiatan ini berlangsung adalah :

- a. Para siswa memahami materi yang disampaikan.
- b. Para siswa menikmati kegiatan ini tanpa ada keluhan bosan.
- c. Diharapkan kepada para siswa bisa menerapkan edukasi yang telah disampaikan di kehidupan mereka.

Table 1. Jadwal Kegiatan PKM SMP Gelora Depok

No	Jam	Kegiatan	Pelaksanaan
1	08.12 – 08.30	Sambutan Kepala Sekolah SMP Gelora Depok	Udin Saefulloh
2	08.30 – 08.45	Sambutan Pembimbing Dosen Universitas Pamulang	M.Rosdiana
3	08.45 – 08.50	Perkenalan Mahasiswa/i kepada Siswa/i Sesi 1	5 Mahasiswa
4	08.50 – 09.10	Pemberian materi kepada siswa/i	5 Mahasiswa
5	09.10 – 09.20	Proses tanya jawab dan pengisian kuisioner	5 Mahasiswa
6	09.20 – 09.30	Foto Bersama dengan sesi 1 & membagikan snack	5 Mahasiswa

7	09.25 – 09.35	Perkenalan Mahasiswa/i kepada Siswa/i Sesi 2	5 Mahasiswa
8	09.35 – 09.55	Pemberian materi kepada siswa/i	5 Mahasiswa
9	09.55 – 10.05	Proses tanya jawab dan pengisian kuisisioner	5 Mahasiswa
10	10.05 – 10.15	Foto Bersama sesi 2 & membagikan snack	5 Mahasiswa

2.2. Lokasi Kegiatan

Lokasi kegiatan ini adalah di SMP Gelora Depok yang beralamat di Jalan Raya Grogol Nomor 2, Kelurahan Grogol, Kecamatan Limo, Kota Depok, Provinsi Jawa Barat dengan kode pos 16512.



Gambar 1. Kondisi SMP Gelora Depok

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pemaparan materi dan sesi tanya jawab ternyata para siswa lebih sering menggunakan *handphone* untuk bermain *game online* dibandingkan membuka sosial media. Sisi positifnya adalah para siswa juga menggunakan *handphone* untuk mencari informasi sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajarannya.

Permasalahan yang diidentifikasi adalah sedikitnya pengetahuan para siswa tentang penggunaan media sosial dan *game online* secara berlebihan dan kurangnya informasi tentang bahaya penggunaan

media sosial secara berlebihan yang diberikan oleh orang tua kepada anak. Oleh karena itu, dibutuhkan sosialisasi untuk memberikan edukasi kepada para siswa terkait bahaya menggunakan media sosial dan *game online* secara berlebihan.

Dengan adanya sosialisasi program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini diharapkan dapat membantu menambah wawasan dan membuka pola pikir para siswa SMP Gelora Depok dalam hal penggunaan media sosial dan *game online*.

4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat kita tarik dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat oleh Universitas Pamulang yang dilakukan oleh kelompok kami telah berjalan dengan lancar dan mendapat sambutan hangat dari tempat pelaksanaan kegiatan ini yaitu SMP Gelora Jl. Raya Grogol No.2, Grogol, Kec. Limo, Kota Depok, Jawa Barat 16512.

Harapan kami dengan pengabdian ini dapat membantu para siswa SMP Gelora dalam menggunakan media sosial dan *game online* sebagai media pembelajaran bukan hanya untuk sekedar hiburan semata. Materi yang kami berikan yaitu praktek secara langsung untuk menggunakan *Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn, Snapchat, YouTube, dan TikTok* sebagai media pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada para siswa SMP Gelora Depok yang telah berpartisipasi dalam program Pengabdian Kepada Masyarakat ini dengan antusias dari awal hingga akhir. Terima kasih juga kami ucapkan kepada Bapak M. Rosdiana, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing dan Bapak Udin Saefulloh, S.Kom., selaku Kepala SMP Gelora Depok atas kepercayaan yang telah diberikan kepada kami untuk mengadakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SMP Gelora Depok.

DOKUMENTASI KEGIATAN

Dokumentasi ini dilakukan selama kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini berlangsung. Diharapkan dengan adanya kegiatan ini bisa memberikan kesan tersendiri untuk para siswa.



Gambar 2. Penyerahan Sertifikat kepada Para Siswa



Gambar 3. Kondisi Setelah Selesai Pemaparan Materi dan Penyerahan Sertifikat



Gambar 4. Penyerahan Plakat kepada SMP Gelora Depok



Gambar 5. Foto Bersama dengan Para Siswa dan Pihak yang Terkait

DAFTAR PUSTAKA

- Alhakim, Ray Alsayyid. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Sosial Remaja (Penelitian Di SMA Negeri 1 cikarang utara. Desa Karang Asih, Kecamatan Cikarang Utara, Kabupaten Bekasi. *Diploma thesis, UIN Sunan Gunung Djati Bandung.*
- Naniek Setijadi, d. (2019). PENYULUHAN TINDAKAN PERLAWANAN TERHADAP DAMPAK NEGATIF MEDIA SOSIAL UNTUK KELOMPOK SISWA DAN GURU BIMBEL DI GKY PURI INDAH JAKARTA. *Prosiding PKM-CSR*, 915-923.
- Noviani, Fizri Dwi. (2021). Dukungan Keluarga Terhadap Kesembuhan Anak Dengan Kecanduan Game Online. *Vocational (Diploma) thesis*, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sayyid Adzeem Farhan, d. (2022). PENYULUHAN PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DAN GAME ONLINE SECARA BERLEBIHAN DI SDN KADEMANGAN 01 TANGERANG SELATAN. *Abdi Jurnal Publikasi*, 41-45.