

Penyuluhan Dampak Game Online pada Gawai untuk Siswa Siswi Sekolah Dasar Negeri Ketapang

Ryan Ari wijaya¹, Elita Septiana Ibrahim², Mohamad Adnan Kasogi³, Muhammad Imam Akbar⁴, Muhammad Paris Ardiansyah⁵, Muhammad Izzat Maharaja Dalimunte⁶, Muhammad Rizki Lutfianto⁷, Reza Pradana⁸, Deby Amanda risky A⁹, Yara Alfiyatno¹⁰, Tio Andrian¹¹

¹Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

Email: 1ryanari545@gmail.com, 2septianaselita18@gmail.com, 3adnan.nanan13@gmail.com, 4akbarimam456@gmail.com, 5parisardiansyah99@gmail.com, 6izzatmunte321@gmail.com, 7lutfiantorizki2@gmail.com, 8rezapradana08@gmail.com, 9debyamandariz@gmail.com, 10varaalfiatno@gmail.com ¹¹Dosen02592@unpam.ac.id

Abstrak– Penyuluhan mengenai dampak game online pada siswa Sekolah Dasar Negeri Ketapang dilakukan untuk memberikan pemahaman tentang penggunaan yang bijak terhadap teknologi, khususnya game online. Game online merupakan permainan yang terhubung melalui internet dan telah menjadi aktivitas yang diminati oleh banyak siswa. Namun penggunaan berlebihan dapat mengakibatkan kecanduan dan dampak negatif, seperti penurunan kinerja akademik dan gangguan tidur. Dalam kegiatan penyuluhan ini, focus utama adalah memberikan pemahaman tentang definisi game online, dampak negative dampak positif serta solusi bijak dalam penggunaannya. Melalui kerja sama dengan SD Negeri Ketapang, penyuluhan dilakukan dengan presentasi langsung kepada Siswa, memberikan informasi mengenai penggunaan yang bertanggung jawab terhadap game online. Dalam hasil kegiatan, terlihat bahwa kebanyakan siswa menikmati bermain game, namun terdapat masalah kecanduan yang dapat mengganggu aktivitas belajar mereka. Solusi yang diusulkan adalah melibatkan orang tua dan pendidik dalam mengawasi waktu yang dihabiskan untuk bermain game serta memberikan Pendidikan tentang penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Diharapkan penyuluhan ini memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pentingnya menggunakan game online secara bijak dan sehat, sehingga mereka dapat mengintegrasikan kegiatan bermain game dengan kegiatan sehari-hari secara seimbang dan produktif.

Kata Kunci: Gawai, Game Online, Sekolah Dasar

Abstract– Counseling on the impact of online games on Ketapang State Elementary School students is carried out to provide an understanding of the wise use of technology, especially online games. Online games are games that are connected via the internet and have become activities that are in demand by many students. But excessive use can cause addiction and negative impacts, such as decreased academic performance and sleep disorders. In this counseling activity, the main focus is to provide an understanding of the definition of online games, negative negative impacts and wise solutions in their use. Through cooperation with Ketapang State Elementary School, counseling is carried out by direct presentation to students, providing information about the use that is responsible for online games, in the results of activities, it appears that most students enjoy playing games, but there are addictive problems that can disrupt their learning activities. The proposed solution is to involve the war of parents and educators in monitoring the time spent playing games and providing education about the use of technology responsibly. It is hoped that this counseling will provide understanding to students about the importance of using online games wisely and healthy, so that they can interact game play activities with daily activities in a balanced and productive way.

Keywords: devices,online,games,elementary school

1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu negara yang memiliki minat tinggi dalam permainan game, terutama dalam genre game online. Fenomena game online dimulai sejak tahun 1960-an dengan munculnya simulasi perang. Perkembangan ini kemudian merambah ke Indonesia sekitar tahun 2001, dengan game online pertama yang populer di Tanah Air adalah Nexia, yang berasal dari Korea Selatan. Untuk memainkan Nexia pada awalnya, cukup menggunakan komputer dengan spesifikasi rendah seperti Pentium 2 dan grafik 3D.

Game online merupakan permainan yang terhubung melalui internet, memungkinkan pemain untuk bermain kapan saja dan di mana saja, serta dapat bermain bersama dalam kelompok dari

berbagai belahan dunia. Biasanya, game online ini menampilkan gambar dan grafik yang menghadirkan kenyamanan bagi pemain saat mereka bermain.

Menurut dr. Kristiana Siste, seorang praktisi kesehatan jiwa, dampak kecanduan terhadap game online saat ini sangat signifikan. Selain mengalami keluhan fisik, individu yang mengalami kecanduan juga mengalami perubahan dalam struktur dan fungsi otak.

Gangguan pada bagian otak tersebut dapat menyebabkan orang yang mengalami ketergantungan atau kecanduan kehilangan beberapa kemampuan otak, seperti kemampuan untuk memusatkan perhatian pada suatu hal (atensi), merencanakan dan melakukan tindakan (fungsi eksekutif), serta kemampuan untuk mengontrol diri (fungsi inhibisi).

Menurut penjelasannya, perubahan pada otak mengakibatkan kesulitan dalam mengendalikan perilaku impulsif. Seringkali pasien mengeluh bahwa mereka sudah merasa bosan bermain game, namun tidak dapat berhenti karena otak mereka mengalami perubahan yang mengganggu fungsi untuk menahan perilaku impulsif. Meskipun mereka tidak lagi menikmati aktivitas tersebut, mereka tetap tidak dapat menghentikannya karena kehilangan kendali atas diri mereka sendiri.

Penggunaan teknologi game online di dalam perangkat gadget yang terhubung ke akses internet telah mengalami perkembangan yang sangat pesat terutama di kalangan siswa siswi Sekolah Dasar Negeri Ketapang. Dampaknya yaitu game online di generasi muda terutama di kalangan siswa siswi sekolah dasar Sekolah Dasar Negeri Ketapang dapat menghabiskan waktu berjam-jam setiap hari untuk bermain

Namun penggunaan berlebihan dari game online dapat mengarah ke beberapa masalah. Yaitu beberapa dampaknya seperti kinerja akademik yang menurun, gangguan tidur dan masalah kesehatan fisik akibat penggunaan gadget terlalu berlebihan. Selain itu game online dapat mengandung konten yang tidak sesuai untuk siswa siswi sekolah dasar seperti kekerasan dalam game yang dapat berdampak negatif bagi perkembangan moral dan etika mereka.

Salah satu manfaat positif dari bermain game online adalah kemampuannya untuk meningkatkan dan melatih aktivitas otak. Setiap permainan mengharuskan pemain untuk memiliki tingkat konsentrasi yang tinggi agar bisa fokus mencapai skor terbaik. Selain itu, dalam menyelesaikan misi-misi tertentu, diperlukan strategi yang tepat yang mendorong otak untuk mencari cara baru untuk mengatasi tantangan dan mencapai kemenangan dalam berbagai situasi.

Oleh karena itu adanya kami disini untuk melakukan penyuluhan dampak dampak dari game online agar para siswa siswi Sekolah Dasar Negeri Ketapang dapat mengetahui efek efek dari adanya game online dan juga untuk mengatasi dampak negatif dari game online. Agar siswa siswi Sekolah Dasar Negeri Ketapang dapat menggunakan teknologi game online ini dengan lebih bijak dan juga sekaligus menjaga keseimbangan dalam kehidupan mereka.

2. METODE PELAKSANAAN

Adapun kerangka pemecahan masalah dalam kasus Penyuluhan Dampak Game Online di Gawai untuk Siswa Siswi di Sekolah Dasar Negeri Ketapang dengan cara mahasiswa melakukan pengamatan terhadap masalah-masalah yang ada di Sekolah. Dasar Negeri Ketapang dan menemukan permasalahan terkait yakni kecanduan bermain game online di gawai mereka. Kemudian Mahasiswa melakukan penyuluhan kepada siswa siswi Sekolah Dasar Negeri Ketapang dan diharapkan setelah adanya penyuluhan tersebut mereka lebih bijak dalam menggunakan gawai mereka.

Melakukan penyuluhan dengan memaparkan materi melalui presentasi langsung di dalam ruangan kelas kepada siswa siswi Sekolah Dasar Negeri Ketapang.

Penyuluhan sendiri diartikan sebagai suatu proses komunikasi yang bertujuan untuk memberikan informasi, pengetahuan, pemahaman, atau panduan kepada individu atau kelompok dalam rangka meningkatkan pemahaman mereka tentang suatu topik atau masalah tertentu. Di Sekolah Dasar Negeri Ketapang penyuluhan dilakukan agar siswa siswi mendapatkan ilmu dan

pengetahuan mengenai dampak dari game online yang dimainkan di gawai mereka dan dapat menggunakan gawai mereka dengan bijak.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Ketapang dilakukan dengan cara memberikan pemaparan mengenai dampak dari game online yang dimainkan di gawai mereka. Bermain game merupakan hal yang disukai siswa siswi di Sekolah Dasar Negeri Ketapang. Sebagian dari mereka bahkan ada yang bisa menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game. Bermain game untuk direntang usia mereka bukan merupakan hal yang salah, hal tersebut merupakan salah satu cara mereka untuk melakukan kegiatan yang disukainya dan mendapatkan hiburan. Namun, akan menjadi suatu masalah jika bermain game tersebut dilakukan secara berlebihan yang menyebabkan kecanduan dan mengganggu kegiatan utama mereka yakni belajar.

Permasalahan yang utama yang dihadapi oleh siswa siswi Sekolah Dasar Negeri Ketapang adalah kecanduan bermain game online di gawai mereka. Adapun solusi yang dapat diberikan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan memberikan pemahaman bahwa penggunaan gawai dan game online harus diatur dengan bijak. Orang tua dan pendidik perlu memainkan peran dalam mengawasi waktu yang dihabiskan oleh siswa-siswi untuk bermain game dan memastikan bahwa ini tidak mengganggu keseimbangan antara kehidupan sekolah, aktivitas fisik, dan interaksi sosial. Selain itu, pendidikan tentang penggunaan yang bertanggung jawab dan bijak terhadap teknologi dapat membantu siswa-siswi mengenali risiko ketergantungan dan dampak negatif lainnya. Ini bisa mencakup pembicaraan tentang batasan waktu, penggunaan alat pembatas, dan fokus pada tujuan akademik

Game online tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga menciptakan peluang bisnis yang signifikan. Esports, kompetisi profesional dalam game online, telah menjadi industri besar dengan jutaan pemain dan penggemar di seluruh dunia. Hal ini telah membantu menciptakan lapangan kerja baru dan ekonomi yang kuat dalam ekosistem game. Dengan terus berkembangnya teknologi komputer dan jaringan komputer, game online tidak hanya akan tetap relevan, tetapi juga akan terus mengalami perkembangan yang menarik. Para pemain dan pengembang game dapat mengantisipasi terus meningkatnya kualitas dan kompleksitas game online, serta potensi kolaborasi global yang lebih besar dalam dunia gaming.

Maraknya popularitas game online telah memunculkan kekhawatiran terkait potensi ketergantungan yang dapat dialami oleh para pemainnya. Game online seringkali menawarkan alur cerita yang mendalam, penuh tantangan, dan menghadirkan masalah yang harus dipecahkan oleh pemain. Desain permainan yang semakin sulit di setiap tingkatan levelnya dapat membuat pemain semakin terikat. Hal-hal inilah yang dapat menyebabkan pemain kecanduan (Febriana, 2012).

Tidak hanya bagi pemain game online, risiko ketergantungan juga menjadi perhatian ketika kita membahas dampak game online pada anak-anak. Menurut Azies (2011) ia mengatakan bahwa game online dapat mengganggu aktivitas positif yang seharusnya dilakukan oleh anak-anak selama masa perkembangan mereka. Ketergantungan pada game dapat mengurangi motivasi belajar dan membatasi waktu yang dapat digunakan untuk berinteraksi sosial dengan teman sebaya. Apabila kondisi ini berlangsung dalam jangka waktu yang lama, individu tersebut bisa menarik diri dari pergaulan sosial, kehilangan sensitivitas terhadap lingkungan sekitarnya, dan berpotensi membentuk kepribadian sosial yang kurang fleksibel dalam beradaptasi dengan lingkungan sosial.

Seiring perkembangan usia, anak-anak akan mulai memasuki tahap perkembangan penting. Pada masa ini, yang sering didefinisikan sebagai masa transisi dari remaja akhir menuju dewasa awal, tugas perkembangan utamanya adalah pematangan pendirian hidup (Yusuf, 2012).

Penting untuk mencatat bahwa game online, sementara memberikan hiburan dan tantangan yang menarik, juga bisa memiliki dampak negatif jika digunakan secara berlebihan. Oleh karena itu, kesadaran tentang penggunaan yang sehat dan seimbang dari game online menjadi kunci untuk menjaga keseimbangan antara aktivitas digital dan kehidupan nyata. Ini melibatkan pemahaman

mengenai risiko ketergantungan dan upaya untuk menjaga keseimbangan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama bagi anak-anak dan mahasiswa dalam fase perkembangan mereka.

Menurut Santrock (2007), masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Sehingga pada fase tersebut sangatlah penting untuk tiap pribadi mendapatkan edukasi yang mencukupi agar tidak timbul dampak buruk yang bisa merusak perkembangan diri dari berbagai aspek.

Oblinger & Oblinger (2005) mengatakan bahwa remaja saat ini dapat disebut generasi post-milenials. Salah satu cirinya yaitu tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah untuk diaksesnya sehingga hal ini dapat dikatakan sebagai generasi yang paling memahami teknologi (Novrialdy, Nirwana & Ahmad, 2019).

4. KESIMPULAN

Kesimpulan berisi mengenai kesimpulan dari penelitian yang dilakukan serta saran untuk penelitian selanjutnya. pengawasan waktu bermain dan edukasi tentang penggunaan yang bijak menjadi kunci penting. Pentingnya menciptakan keseimbangan antara bermain game online dengan kegiatan fisik, sosial, dan akademik lainnya juga menjadi poin penting dalam upaya menjaga kesejahteraan anak-anak. Kesadaran akan potensi ketergantungan pada game online, terutama pada anak-anak, menunjukkan perlunya pengelolaan waktu yang tepat dan pemahaman mengenai dampak negatif yang mungkin timbul.

Sementara game online menciptakan hiburan dan peluang bisnis yang signifikan, perlu diingat bahwa risiko ketergantungan dapat mengganggu aktivitas positif dan tugas perkembangan utama pada fase perkembangan tertentu, seperti masa transisi dari remaja akhir menuju dewasa awal. Dengan memahami risiko dan manfaat game online, kita dapat mengambil langkah-langkah preventif untuk menjaga keseimbangan dalam kehidupan anak-anak, mendorong penggunaan yang sehat, dan mendukung perkembangan mereka secara holistik. Kesadaran dan edukasi menjadi kunci untuk menghadapi perubahan terus-menerus dalam dunia gaming, sehingga dapat memberikan dampak positif bagi individu dan masyarakat pada umumnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami segenap mahasiswa universitas Pamulang mengucapkan terimakasih atas dukungan berupa waktu, tempat dan fasilitas yang telah diberikan oleh SDN Ketapang dalam rangka menyelesaikan tugas pengabdian kepada Masyarakat dan juga kami mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing yang telah menyempatkan waktunya untuk membimbing kami dalam menjalankan program pengabdian kepada masyarakat.

REFERENCES

- R. Azis, Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru kota Malang, Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2011.
- M. D. G. Helena Cole, "Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers.," *Mary Ann Liebert*, vol. 10, no. 4, pp. 575-583, 2007.
- F. Siska, KECANDUAN MAHASISWA TERHADAP GAME ONLINE. S1 thesis, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA., Yogyakarta: ePrints@UNY, 2012.
- C. J. & O. C. K. Ferguson, "Friends, fun, frustration and fantasy: Child motivations for video game play. Motivation and Emotion.," *APA PsycNet*, vol. 37, no. 1, pp. 154-164, 2013.
- J. P. Gee, "Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy, 2nd Edition," *PETER LANG*, vol. VI, no. 194, p. 167, 2007.
- M. Griffiths, "The educational benefits of videogames Education and Health.," *ACADEMIA*, vol. 20, no. 12, pp. 47-51, 2002.
- H. R. Eryzal Novrialdy, "Journal of Educational and Learning Studies 2," *Research Gate*, vol. 2, no. 2, p. 113, 2019.

- H. R. Eryzal Novrialdy, "High School Students Understanding of the Risks of Online Game Addiction," *Journal of Educational and Learning Studies*, vol. 2, no. 2, p. 113, 2019.
- K. G. P. K. R. & G. E. Subrahmanyam, "The impact of computer use on children's and adolescents' development. *Journal of Applied Developmental Psychology*," *APA Psycnet*, vol. 1, no. 22, p. 7-30, 2001.
- Diana G. Oblinger and James L. Oblinger, "Educating the net Generation," *EDUCAUSE*, vol. 2, no. 1, pp. 1-15, 2005.
- C. K. Olson, "Children's Motivations for Video Game Play in the," *American Psychological Association*, vol. 4, no. 2, pp. 180-187, 2010.
- S. Yusuf, "Psikologi perkembangan anak & remaja / H. Syamsu Yusuf L.N. ; pengantar, M. Djawab Dahlan," *Rosda*, vol. 7, no. 1, pp. 215-217, 2006.
- K. Subakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *Jurnal Ilmiah*, vol. 1, no. 1, pp. 1-15, 2017.
- A. S. P. Nur Kumala Dewi, "Perkembangan Gamification dan Dampak Game Online terhadap Jiwa Manusia di Kota Pintar DKI Jakarta," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. 5, no. 3, pp. 315-320, 2020.
- m. a. suplig, "Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar," *Jurnal Jaffray*, vol. 15, no. 2, pp. 1-20, 2017.
- T. R. Ariantoro, "DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR PELAJAR," *Jutim*, vol. 1, no. 1, pp. 45-49, 2016.
- K. Rohman, "AGRESIFITAS ANAK KECANDUAN GAME," *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, vol. 2, no. 1, pp. 150-170, 2018.
- Z. H. R. Sukron Habibi Harahap, "Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 3, pp. 1111-1682, 2021.