

SOSIALISASI PENGGUNAAN GADGET UNTUK MENGURANGI DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE PADA SISWA SISWI SMA NEGERI I TONDANO KABUPATEN MINAHASA

Shelty Sumual¹, Cecilia Kewo^{2*}, Amelda Sakul,³ Oleyve Sumampouw⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Manado, Manado, Indonesia

*e-mail korespondensi: clkewo@gmail.com

Abstract

The development of information technology today provides many benefits for human life, but there are also negative impacts of using smartphones/mobile phones among students who are addicted to online games. The community service activity was carried out at SMA Negeri I Tondano with the aim of socializing the negative impacts of online games on students. The method of implementing this community service activity consists of 3 stages, namely 1. initial survey/planning, 2. socialization implementation stage, 3. evaluation stage. The results of the activity show an increase in knowledge about the negative impacts of online games on students' health, negative impacts on learning activities both at home and at school and an increase in understanding of the negative impacts of online games on relationships with family/parents. The activities carried out for one day received full support from the school and teachers, but there were limited time and places so that they did not reach all students at SMA Negeri I Tondano.

Keywords: smartphones, online game, student

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dewasa ini memberikan banyak manfaat bagi kehidupan manusia, namun terdapat juga dampak negatif penggunaan smartphone/handphone dikalangan pelajar yang kecanduan game online. Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SMA Negeri I Tondano ini bertujuan untuk mensosialisasikan dampak negative game online pada siswa siswi. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini terdiri dari 3 tahap yaitu 1. survey awal/perencanaan, 2. tahap pelaksanaan sosialisasi, 3. tahap evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan terjadi peningkatan pengetahuan tentang dampak negative game online untuk kesehatan siswa, dampak negative dalam kegiatan belajar baik di rumah dan disekolah serta terjadi peningkatan pemahaman dampak negative game online terhadap hubungan dengan keluarga/orang tua. Kegiatan yang dilakukan selama satu hari mendapat dukungan penuh dari sekolah dan guru guru, namun terdapat keterbatasan waktu dan tempat sehingga belum menjangkau keseluruhan siswa di SMA Negeri I Tondano.

Kata Kunci: Smartphone, game online, siswa

Accepted: 2023-06-27

Published: 2023-07-15

PENDAHULUAN

Secara global teknologi informasi dan komunikasi sedang berkembang pesat. Termasuk negara Indonesia juga mengalami hal yang sama. Salah satu perkembangan teknologi yang banyak digunakan adalah gadget. Gadget merupakan salah satu alat komunikasi yang berkembang pesat termasuk didalamnya smartphone, laptop, handphone, computer, PC dll. Perkembangan ini seiring dengan meningkatnya kebutuhan alat komunikasi yang praktis dan modern. Pesatnya kemajuan teknologi ini membawa perubahan besar bagi kehidupan manusia diberbagai bidang. Dengan gadget bisa membawa dampak terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, bahkan kebudayaan.

Sekarang ini trend penggunaan gadget tidak terbatas pada golongan tertentu melainkan pada seluruh kalangan baik pekerja, mahasiswa, siswa, ibu rumah tangga bahkan pada siswa sekolah dasar dan menengah yang menggunakan gadget dalam setiap aktivitasnya oleh karena gadget bisa mempermudah dalam pekerjaan, dalam komunikasi, memberi hiburan, namun terdapat juga dampak

negative dari penggunaan gadget / handphone terlebih kepada siswa siswi dan remaja. (Puji Asmaul Chusna, 2017)

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus. Yang membedakan dengan elektronik lainnya adalah kebaruan dimana gadget selalu memberikan teknologi terbaru yang membantu aktivitas manusia menjadi lebih praktis, efisien dan efektif. (Novi Sri Pujiyanto). Dewasa ini hampir semua orang tidak lepas dari gadget, gadget dapat membantu dalam semua aktivitas namun penggunaan gadget bila tidak dipergunakan dengan baik akan memberi dampak negative karena pengguna gadget yang didalamnya terdapat aneka aplikasi dapat mencari semua informasi (Wijanarko, 2016). Penggunaan gadget terus mengalami peningkatan setiap tahun. Pada 2001, pengguna internet hanya setengah juta penduduk Indonesia. Menurut Juliandi (2018), jumlah ini semakin meningkat karena gadget dapat diperoleh dengan mudah dengan harga yang terjangkau. Pasar gadget berkembang pesat dimana Indonesia termasuk pada 10 negara terbanyak pengguna gadget di dunia (dalam Simamora, 2016)

Data Badan Pusat Statistik (BPS), menunjukkan bahwa penduduk Indonesia sebagian besar menggunakan ponsel. Penduduk dengan usia 5 tahun keatas yang mempunyai handphone pada tahun 2022 sebesar 67,88%. Dibandingkan dengan tahun 2021 yang berada pada 65,87% terjadi peningkatan penggunaan handphone dan merupakan yang tertinggi penggunaan handphone dalam satu dekade terakhir. Secara nasional, dilihat dari pengguna handphone dalam usia 5 tahun keatas, sebanyak 72,76%, adalah laki-laki dan 62,91% adalah perempuan. Demikian juga presentase yang mengakses internet 69,39% adalah laki laki sedangkan perempuan hanya 63,53%. (<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/03/08/67-penduduk-indonesia-punya-handphone-pada-2022>)

Beberapa manfaat penggunaan gadget antara lain mempermudah penyampaian informasi, memudahkan mendapatkan informasi tentang ilmu pengetahuan, berbisnis secara online, dan juga sebagai hiburan. Dalam dunia pendidikan gadget/smartphone membantu pembelajaran apalagi pada saat pandemic covid 19. Dengan smartphone dapat memudahkan kegiatan belajar mengajar melalui aplikasi zoom, google meet dan google class room. Namun, semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi terdapat dampak negatif dalam penggunaan smartphone/handphone dikalangan pelajar antara lain aplikasi game online (Simamora, 2016)

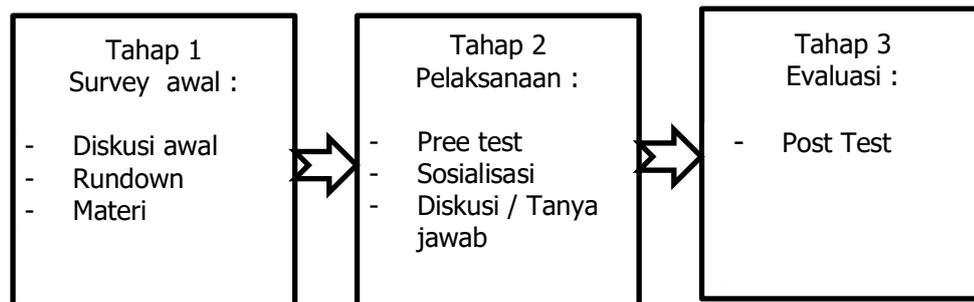
Hasil penelitian wulan et,al (2014) menunjukkan efek negative kecanduan game online dimana pengguna game online khususnya pelajar menjadi malas belajar, susah untuk berkonsentrasi sehingga hasil belajar yang diperoleh menurun. Untuk meminimalisasi dampak negative penggunaan game online harus ada kerjasama antara orang tua, guru dan pemerhati pendidikan, oleh karena diperlukan sosialisasi bahkan bimbingan dari guru bimbingan dan konseling. Tujuan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah untuk mensosialisasikan dampak negative game online pada siswa siswi di SMN Negeri I Tondano Kabupaten Minahasa.

METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SMA Negeri I Tondano yang beralamat di jalan Gunung Agung Nomor 315 Rinegetan Kecamatan Tondano. Peserta adalah siswa siswi yang mewakili utusan dari kelas X sebanyak 42 orang. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini terdiri dari 3 tahap yaitu 1. survey awal/perencanaan, 2. tahap pelaksanaan sosialisasi, 3. tahap evaluasi.

Saat survey awal tim mengunjungi sekolah untuk berdiskusi dengan kepala sekolah dan guru bimbingan dan konseling tentang dampak negative game online yang sedang marak dewasa ini. Kemudian saat pelaksanaan, siswa siswi dan sebagian guru mengikuti kegiatan. Sebelum kegiatan sosialisasi diberikan lembar pre test untuk mengukur sejauh mana pengetahuan dan pengenalan terhadap gadget serta penggunaan game online. Sosialisasi juga disertai diskusi dan tanya jawab sehingga diketahui semua siswa/peserta yang hadir sudah memiliki handphone, dan terdapat

permasalahan dimana hampir semua peserta sering bermain game online malah dapat disebut kecanduan game online, entah dengan handphone atau pergi ke warnet. Diketahui disekolah ini kegiatan konseling belum dilaksanakan secara optimal karena banyaknya siswa yang harus dibina. Upaya untuk melihat apakah apakah tujuan kegiatan ini tercapai, pada akhir sesi diberikan post test kepada peserta untuk mengevaluasi materi yang diberikan. Langkah-langkah pelaksanaan pengabdian dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian



Gambar 2. Lokasi Sekolah



Gambar 3. Sebagian guru SMA N I Tondano

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan kegiatan dari penelitian ini adalah mensosialisasikan dampak positif penggunaan handphone dan dampak negative dari penggunaan handphone bagi siswa siswi khususnya kecanduan game online. Materi yang diberikan saat sosialisasi yaitu tentang penggunaan gadget dewasa ini pada saat ini, bahwa mulai anak anak, sampai usia dewasa selalu tidak dapat dipisahkan lagi dengan gadget/hp. Namun hal ini bukan hanya memberi dampak yang positif tapi juga dampak yang negative. Dampak positif antara lain dapat memperluas wawasan pengetahuan, memudahkan dalam berkomunikasi, memperluas persahabatan, meningkatkan kreativitas. Selain dampak positif terdapat dampak negative games online yaitu :

- Kompulsif yaitu terjadinya keinginan untuk terus menerus bermain tanpa pertimbangan waktu dan tempat.
- Withdrawal (Penarikan Diri) yaitu pemain game yang sudah kecanduan tidak dapat melepaskan diri dari bermain games ini.
- Tolerance waktu dimana terlalu menghabiskan banyak waktu untuk bermain game online
- Berkaitan dengan masalah kesehatan fisik dan mental.



Gambar 4. Kegiatan tanya jawab



Gambar 5. Siswa yang bertanya

Dibawah ini adalah rangkuman hasil jawaban peserta tentang kegiatan sosialisasi ini :

Tabel 1. Pengetahuan tentang dampak game online bagi siswa

Pertanyaan	Sebelum Sosialisasi		Sesudah Sosialisasi	
Pengenalan tentang gadget dan game online	Baik	93%	Baik	98%
	Cukup	7%	Cukup	2%
	Kurang	0%	Kurang	0%
Total		100%		100%
Pengetahuan dampak negatif game online untuk kesehatan	Baik	10%	Baik	74%
	Cukup	48%	Cukup	24%
	Kurang	42%	Kurang	2%
Total		100%		100%
Pengetahuan dampak negatif game online dalam kegiatan belajar disekolah dan di rumah	Baik	16%	Baik	72%
	Cukup	40%	Cukup	32%
	Kurang	44%	Kurang	6%
Total		100%		100%
Pengetahuan dampak negatif game online terhadap hubungan / komunikasi dengan orang tua / keluarga	Baik	18%	Baik	78%
	Cukup	26%	Cukup	20%
	Kurang	56%	Kurang	2%
Total		100%		100%

KESIMPULAN

Tujuan kegiatan pengabdian ini yaitu meningkatkan pengetahuan akan dampak negative game online bagi siswa siswi di SMA Negeri I Tondano. Sesudah mengikuti sosialisasi ini terjadi peningkatan pengetahuan siswa siswi tentang dampak negative game online, dilihat dari ringkasan jawaban siswa dimana terjadi peningkatan pengetahuan tentang dampak negative game online untuk kesehatan siswa, dampak negative dalam kegiatan belajar baik dirumah dan disekolah serta terjadi peningkatan pemahaman dampak negative game online terhadap hubungan dengan keluarga/orang tua. Kegiatan yang dilakukan selama satu hari mendapat dukungan penuh dari sekolah dan guru guru, namun terdapat keterbatasan waktu dan tempat sehingga belum menjangkau keseluruhan siswa di SMA Negeri I Tondano.

DAFTAR PUSTAKA

- Antonius Simamora. (2016). Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. Skripsi. Tidak Diterbitkan. FKIP Universitas Lampung. Bandar Lampung
- <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/03/08/67-penduduk-indonesia-punya-handphone-pada-2022>)
- Murali & George, 2007. Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *Journal Psychology Division, Notting-ham Trent University, UK Cyberpsychology & Behavior* (2004), Vol. 7 (4).
- Novi Sri Pujiyanto, 2017, Studi Kasus Gadget, Permainan Tradisional, Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Gugus Irawan Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Unnes
- Puji Asmaul Chusna, Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak, (*Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*) Vol. 17, No. 2, November 2017
- Wijanarko, Jarot & Setiawati, Ester. 2016. Ayah Baik-Ibu Baik Parenting Era Digital. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia
- Yahya,M. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. Semarang: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan
- Young, K. (2019). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents, . *The American Journal of Family Therapy*, 85.