

Penyuluhan Bahaya Game Online Dan Kecanduan Teknologi

Aria Maulana, Defran Lufthiansyah, Veta lidya Delimah Pasaribu, Wijaya Putra Akhir
Mahasiswa Dan Dosen Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Email :

veta01889@unpam.ac.id, ariaamaulana11@gmail.com, defranlufthiansyah123@gmail.com,
wijayaputraakhir@gmail@gmail.com

ABSTRACT

Game online, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), terbagi menjadi dua kata: game yang berarti permainan, dan online yang berarti terhubung dengan jaringan internet. Secara umum, game online adalah permainan yang dimainkan melalui internet dan dapat dilakukan di berbagai perangkat seperti ponsel, laptop, atau komputer. Menurut Firdaus et al. (2018), game online merupakan permainan yang terhubung melalui internet dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan, dengan contoh permainan seperti PUBG, Free Fire, dan Mobile Legends. Jenis-jenis game online terdiri dari beberapa kategori, di antaranya Battle Royale, Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), Roleplaying Game (RPG), Simulation, dan First-Person Shooter (FPS). Setiap jenis game memiliki konsep dan karakteristik tersendiri, dari bertahan hidup di Battle Royale hingga berkolaborasi dalam game MOBA. Dampak bermain game online terbagi menjadi dampak positif dan negatif. Dampak positif termasuk memperluas jaringan sosial, meningkatkan keterampilan motorik, dan melatih kerjasama tim. Namun, dampak negatifnya juga signifikan, seperti kecanduan, perilaku negatif seperti pencurian akun, penggunaan kata-kata kasar, gangguan pola makan, serta masalah kesehatan fisik dan mental seperti gangguan postur tubuh dan gangguan tidur.

Kecanduan game online sendiri merupakan gangguan psikologis yang kini diakui oleh World Health Organization (WHO) dalam ICD-11. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan termasuk usia pertama kali bermain, jenis kelamin, dan kondisi psikologis individu. Intensitas kecanduan, yang bisa diukur melalui frekuensi dan durasi bermain, juga berkontribusi terhadap dampak negatif tersebut. Selain itu, teknologi, yang mendukung perkembangan game online, memiliki dampak positif dan negatif. Teknologi memudahkan berbagai aktivitas manusia, namun juga membawa dampak negatif seperti penurunan moral, isolasi sosial, dan dominasi budaya asing. Teknologi berpotensi memberikan kemudahan dan efisiensi, namun memerlukan pengelolaan yang bijak untuk menghindari dampak negatifnya.

Dengan demikian, pengelolaan penggunaan game online dan teknologi yang bijaksana sangat penting untuk mencegah dampak negatif yang ditimbulkan, sekaligus memanfaatkan manfaat positifnya secara maksimal. Penyuluhan tentang bahaya kecanduan game online dan penggunaan teknologi yang berlebihan perlu dilakukan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya keseimbangan dalam kehidupan digital.

Kata Kunci : Game online, kecanduan, teknologi, dampak positif, dampak negatif, penyuluhan, keseimbangan digital.

ABSTRACT

Online games, according to the Big Indonesian Dictionary (KBI), are divided into two words: game, which means game, and online, which means connected to the internet network. In general, online games are games played via the internet and can be played on various devices such as cellphones, laptops or computers. According to Firdaus et al. (2018), online games are games that are connected via the internet and can be played by many people simultaneously, with examples of games such as PUBG, Free Fire, and Mobile Legends. The types of online games consist of several categories, including Battle Royale, Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), Roleplaying Game (RPG), Simulation, and First-Person Shooter (FPS). Each type of game has its own concept and characteristics, from surviving in Battle Royale to collaborating in MOBA games. The impact of playing online games is divided into positive and negative impacts. Positive impacts include expanding social networks, improving motor skills, and practicing teamwork. However, the negative impacts are also significant, such as addiction, negative behavior such as account theft, use of harsh words, eating disorders, as well as physical and mental health problems such as posture disorders and sleep disorders. Online game addiction itself is a psychological disorder that is now recognized by the World Health Organization (WHO) in ICD-11. Factors that influence addiction include age at first play, gender, and the individual's psychological condition. The intensity of addiction, which can be measured through the frequency and duration of playing, also contributes to these negative impacts.

In addition, technology, which supports the development of online games, has both positive and negative impacts. Technology facilitates various human activities, but also has negative impacts such as decreasing morals, social isolation, and the domination of foreign cultures. Technology has the potential to provide convenience and efficiency, but requires wise management to avoid its negative impacts. Thus, managing the use of online games and technology wisely is very important to prevent the negative impacts they cause, while making maximum use of the positive benefits. Education about the dangers of online game addiction and excessive use of technology needs to be carried out to increase awareness of the importance of balance in digital life..

Keywords: *Online games, addiction, technology, positive impact, negative impact, counseling, digital balance.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam aktivitas hiburan dan komunikasi. Salah satu bentuk hiburan yang paling menonjol dalam era digital adalah game online. Data dari [We Are Social dan Hootsuite \(2022\)](#) menunjukkan bahwa lebih dari 50% populasi dunia terhubung dengan internet, dan sebagian besar menghabiskan waktu mereka untuk bermain game online. Meskipun game online dapat memberikan manfaat, seperti meningkatkan keterampilan kognitif, kerja tim, dan kemampuan problem-solving

(Anderson & Dill, 2000), penyalahgunaan dan penggunaan yang berlebihan dapat membawa konsekuensi serius.

Kecanduan game online kini menjadi salah satu masalah yang sering dihadapi oleh masyarakat, khususnya generasi muda. Fenomena ini tidak hanya memengaruhi kesehatan fisik seperti gangguan tidur dan kelelahan, tetapi juga kesehatan mental, termasuk stres, kecemasan, dan depresi. Selain itu, kecanduan game online dapat mengganggu aktivitas sehari-hari, seperti menurunnya prestasi akademik, isolasi sosial, hingga konflik dalam keluarga.

Kecanduan game online telah diakui sebagai salah satu bentuk gangguan kesehatan mental oleh World Health Organization (WHO) melalui klasifikasi "Gaming Disorder" dalam ICD-11 (WHO, 2018). Kondisi ini ditandai dengan ketidakmampuan seseorang untuk mengendalikan kebiasaan bermain, sehingga mengganggu fungsi kehidupan sehari-hari, seperti prestasi akademik, hubungan sosial, hingga kesehatan fisik. Penelitian oleh Kuss & Griffiths (2012) menegaskan bahwa kecanduan game online memiliki korelasi yang kuat dengan isolasi sosial, kecemasan, dan stres.

Perkembangan teknologi telah membawa dampak yang signifikan dalam kehidupan manusia, mencakup berbagai bidang seperti pendidikan, kesehatan, komunikasi, dan hiburan. Teknologi menjadi katalis utama dalam mempermudah aktivitas manusia dan meningkatkan efisiensi kerja. Sebagai contoh, kehadiran internet telah menghubungkan miliaran orang di seluruh dunia, memungkinkan akses informasi secara instan, serta mendukung inovasi dalam berbagai sektor (Kemp, 2023).

Sebagai respons terhadap permasalahan ini, penyuluhan tentang bahaya game online dan kecanduan teknologi menjadi langkah penting untuk meningkatkan kesadaran masyarakat. Penyuluhan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang risiko yang ditimbulkan oleh kecanduan game online, cara mengenali tanda-tanda kecanduan, serta strategi pencegahan dan penanganannya.

Melalui penyuluhan yang efektif, diharapkan masyarakat, terutama orang tua, guru, dan generasi muda, dapat lebih bijak dalam menggunakan teknologi. Dengan demikian, mereka dapat memanfaatkan teknologi secara positif tanpa terjebak dalam dampak negatif yang merugikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penyuluhan sebagai upaya preventif dan kuratif dalam mengatasi permasalahan kecanduan game online dan teknologi.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wang et al. (2019) menunjukkan bahwa

program penyuluhan yang terstruktur dapat secara signifikan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang risiko kecanduan game online. Selain itu, penelitian oleh Gentile et al. (2011) menunjukkan bahwa intervensi berbasis edukasi mampu mengurangi durasi bermain dan mendorong penggunaan teknologi secara positif.

Melalui tulisan ini, penulis mengeksplorasi efektivitas penyuluhan dalam memitigasi bahaya game online dan kecanduan teknologi, sekaligus memberikan rekomendasi untuk program penyuluhan yang lebih efektif dan inklusif berdasarkan literatur yang ada. Dengan demikian, diharapkan masyarakat dapat memanfaatkan teknologi secara bijak dan seimbang tanpa terjebak dalam dampak negatifnya.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian analisis situasi permasalahan, maka dapat diperoleh rumusan masalah yang dihadapi masyarakat adalah :

1. Apa saja penyebab dari kecanduan game online?
2. Apa saja dampak negatif dari game online dan kecanduan teknologi?
3. Bagaimana cara mengatasi dari bahaya game online?

TUJUAN KEGIATAN

Berdasarkan uraian analisis situasi permasalahan, maka tujuan dari Pengabdian Kepada Masyarakat adalah :

1. Menganalisis penyebab dari bahaya game online dan kecanduan teknologi.
2. Mengidentifikasi dampak negatif dari game online dan kecanduan teknologi.
3. Mengetahui dampak dari bahaya game online dan kecanduan teknologi.

TINJAUAN PUSTAKA

Game Online

1. Definisi Game Online

Pengertian game online menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) dibagi menjadi dua kata yaitu game dan online. Dalam bahasa Indonesia game artinya permainan, sedangkan online artinya jaringan atau daring. Dalam KBBI pengertian game adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain. Sedangkan arti kata online adalah sesuatu yang terhubung dengan internet. Menurut Firdaus et al (2018) game online adalah bentuk permainan yang terhubung melalui internet, yang dapat dimainkan di handphone, laptop, perangkat komputer (PC) dan perangkat lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan bersamaan oleh banyak orang.

2. Jenis-jenis Game Online

a. Battle Royale



Gambar 2. 1 Battle Royale Games

Jenis permainan ini memiliki konsep last man standing. Pemain harus berusaha bertahan hidup hingga akhir permainan dengan melakukan aktivitas didalamnya, seperti mengeksplorasi area untuk mendapatkan senjata, armor, dan kendaraan untuk digunakan melawan pemain lain. Bahkan pemain diharuskan untuk bergerak menuju safe zone agar tetap aman. Beberapa jenis game battle royale seperti PUBG, Free Fire.

b. Multiplayer Online Battle Arena atau MOBA



Gambar 2. 2 Multiplayer Online Battle Arena Games

Jenis permainan ini menuntut pemain untuk menentukan karakter dan kemampuan masing-masing karakter agar dapat menyusun strategi yang tepat untuk memenangkan arena permainan. Selain itu, MOBA biasanya mengharuskan pemain untuk mengajak pemain lain bergabung melawan kelompok lain di arena yang sama. Beberapa game MOBA yang paling populer seperti Mobile Legends, League of Legends

c. Roleplaying Game atau RPG



Gambar 2. 3 Roleplaying Games atau RPG

Jenis permainan ini memerlukan sebuah karakter fiksi menjadi tokoh utama untuk mengikuti alur cerita game hingga tamat, dan setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti dunia nyata. Contohnya Genshin Impact, Ragnarok.

d. Simulation



Gambar 2. 4 Simulation Games

Jenis permainan ini menawarkan pengalaman simulasi layaknya objek dalam dunia nyata. Jenis game ini biasanya berbentuk aktivitas sehari-hari. Beberapa jenis game ini, diantaranya game simulasi kehidupan, game simulasi konstruksi dan 11 manajemen, dan simulasi kendaraan. Jenis permainan ini termasuk The Sims Free Play, The Sims Mobile, SimCity Build.

e. First Person Shooter atau FPS



Gambar 2. 5 First Person Shooter Game atau FPS

Jenis permainan ini menggunakan sudut pandang orang pertama, sehingga pemain seolah-olah berada di dalam permainan melalui mata karakter yang digunakan. Game ini umumnya menggunakan senjata militer untuk menghadirkan pengalaman perang (di Indonesia sering disebut permainan menembak). Contohnya Call of Duty.

3. Dampak Bermain Game Online

Terdapat beberapa dampak positif yang dimiliki game online yaitu (Suryanto, 2015):

- a. Menurut para pelajar dampak positif yang paling dapat dirasakan adalah mudah mendapatkan teman baru yang memiliki hobi yang sama.
- b. Dengan bermain game, remaja dapat meningkatkan keterampilan motorik seperti dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama tangan dan mata.
- c. Melatih keterampilan kerjasama kelompok dengan mode multiplayer atau grup karena para pemain diminta untuk bekerjasama dengan temannya (dalam permainan) untuk dapat memenangkan permainan.

Dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Game Online terhadap Remaja” penulis Surbakti (2017), dampak negatif dari game online yaitu:

- a. Kecanduan (menimbulkan adiksi), kebanyakan game saat ini didesain supaya menimbulkan kecanduan seseorang dalam bermain. Semakin kecanduan seseorang dalam suatu game maka semakin diuntungkan pembuat game karena peningkatan pembelian uc/diamond/skin/karakter dan sejenisnya meningkat.
- b. Mendorong melakukan hal-hal negatif, walaupun tidak banyak namun cukup sering ditemukan kasus pemain game online berusaha mencuri akun pemain lain, mendorong siswa melakukan pencurian dalam jumlah kecil seperti dari uang SPP dan pencurian waktu seperti bolos sekolah untuk bermain game.
- c. Berbicara kasar dan kotor, berdasarkan penelitian yang dilakukan Putri & Mardhiyah (2019) frekuensi penggunaan

kata-kata kasar pada saat bermain game paling tinggi terdapat pada kategori mengenai perbedaan fisik dan nama hewan. Kata-kata kasar muncul ketika diserang, karakter yang sedang dimainkan mati, hingga koneksi internet terputus di tengah permainan.

- d. Terjadinya perubahan kebiasaan makan dan waktu istirahat sudah awam terjadi pada para gamers. Para remaja sering kali tertidur saat pagi hari 13 karena keasikan bermain game dan seringkali juga para gamers melewatkam jam makannya ketika sedang asik memainkan game nya. Dilihat dari durasi bermain game online terlihat bahwa sebagian waktunya hanya terfokus untuk bermain game online, yang mungkin lupa makan dan aktivitas lainnya (Murniati et al. 2022).
- e. Mengganggu kesehatan, seperti neck pain yang terjadi karena seringnya melakukan aktivitas dengan postur yang salah dalam waktu yang relatif lama mengakibatkan nyeri (Monding, Kawatu & Kalesaran 2020). Penggunaan headphone/earphone dalam waktu yang lama saat bermain game online dapat menimbulkan kebisingan, dimana efek kebisingan dapat mempengaruhi bagian tubuh lain selain pendengaran dan menyebabkan ketegangan otot, peningkatan tekanan darah, gangguan tidur, peningkatan detak jantung dan perubahan emosi (Pangemanan, 2012)

1. Definisi Kecanduan Game Online

Kecanduan bermain game online adalah kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet. Pengertian kecanduan bermain game online adalah suatu kondisi dimana seseorang terikat pada kebiasaan yang kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain game online sehingga terjadinya peningkatan frekuensi, durasi bermainnya dari waktu ke waktu, tanpa memperdulikan akibat negatif bagi dirinya (Hairil Akbar 2019). 14 WHO mengklasifikasikan kecanduan bermain game online kedalam penyakit internasional ke 11 (ICD-11) yang ditandai dengan gangguan kontrol atas game, mulai memprioritaskan game diatas aktivitas lain, bertambahnya kegemaran bermain game meskipun terjadinya konsekuensi negatif. Dalam ICD-11, WHO menyebutkan bahwa kecanduan game adalah gangguan yang disebabkan oleh perilaku atau kebiasaan atau disorders due to addictive behavior (WHO, 2018).

2. Aspek Kecanduan Game Online

Kecanduan game online sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan lainnya, namun kecanduan game online termasuk dalam kategori kecanduan psikologis. Menurut Chen, C.Y. dan Chang, S.L 2008 dalam (Nur, 2018), kecanduan game online memiliki 4 aspek yaitu:

- a. Compulsion (kompulsif/ dorongan untuk melakukan secara terus menerus) merupakan suatu dorongan yang berasal dari dalam diri untuk melakukan sesuatu secara terus menerus bermain game online.
- b. Withdrawal (penarikan diri) merupakan upaya untuk menjauahkan diri dari sesuatu selain game online. Seseorang yang kecanduan game online merasa tidak bisa menjauahkan diri dari hal-

- hal yang berhubungan dengan game online.
- c. Tolerance (toleransi) adalah tentang berapa banyak waktu yang dihabiskan atau digunakan untuk melakukan sesuatu. Sebagian besar pemain game online tidak berhenti hingga merasa puas dan berakhir lupa waktu.
 - d. Interpersonal and health-related problems (hubungan antarpribadi dan masalah kesehatan) adalah masalah yang berkaitan dengan interaksi dengan orang lain serta masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung mengabaikan hubungan dengan orang lain, mereka hanya berfokus pada game online. Masalah kesehatan para gamers adalah kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti kurang tidur, dan tidak menjaga pola makan.

3. Intensitas Kecanduan Game Online

Calvert dkk. (2009) menjelaskan bahwa intensitas penggunaan game online lebih dari 4 hari/minggu dan durasi bermain lebih dari 4 jam/hari menyebabkan kecanduan. *The Graphic, Visualization and Usability Center, Georgia Institute of Technology* mengklasifikasikan penggunaan game menjadi tiga kategori berdasarkan intensitas penggunaan:

- a. Tinggi (lebih dari 40 jam per bulan)
- b. Sedang (antara 10-40 jam per bulan)
- c. Rendah (kurang dari 10 jam per bulan)

Sedangkan Piyeke (2014) mengklasifikasikan durasi waktu bermain game online yaitu:

- a. Kurang dari 3 jam per hari: Normal

- b. Lebih dari 3 jam per hari : Tidak Normal

4. Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online

Menurut Liasna (2017) menjelaskan bahwa secara umum, faktor yang mempengaruhi kecanduan game online adalah:

- a. Usia pertama bermain game online

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Liasna (2017), ditemukan 31 remaja (27,7%) bermain game online di bawah usia 10 tahun dan 81 remaja (72,3%) pertama kali setelah usia 10 tahun. Hasil akhir menunjukkan bahwa remaja yang pertama kali bermain game online pada masa remaja awal (12-15 tahun) paling banyak mengalami adiksi game online yaitu sebesar 64,7%.

- b. Jenis kelamin atau gender

Banyak penelitian telah menunjukkan bahwa laki-laki lebih cenderung terindikasi kecanduan bermain game online. Menurut sebuah penelitian yang dilakukan di Norwegia, hasil pada laki-laki 6 kali lebih berisiko untuk kecanduan bermain game online daripada wanita (Mentzoni et al., 2011). Kemudian menurut Young (2010), jenis kelamin mempengaruhi adiksi Internet, dimana pria lebih sering kecanduan game online, dan perjudian online sedangkan wanita lebih sering kecanduan mengobrol dan berbelanja online.

- c. Kondisi psikologis

Muncul keinginan yang kuat untuk mencapai peringkat yang tinggi dalam

bermain game online, bosan ketika berada di rumah ataupun di sekolah cenderung mengisi kebosanan dengan bermain game online dan juga lingkungan teman-temannya yang memainkan game online akan terpengaruh untuk mengikuti temannya memainkan game online.

Teknologi

1. Pengertian Teknologi

Pengertian teknologi secara umum adalah sebuah alat, mesin, cara, proses, kegiatan ataupun gagasan yang dibuat untuk mempermudah aktifitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Manfaat teknologi dibuat adalah untuk memudahkan kehidupan manusia menjadi lebih baik dan mudah.

Teknologi juga dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang keterampilan dalam menciptakan alat, metode pengolahan, dan ekstraksi benda, untuk membantu menyelesaikan berbagai permasalahan dan pekerjaan manusia sehari-hari.

2. Pengertian Teknologi Menurut Para Ahli

- a. Menurut Harahap, teknologi merujuk pada ilmu pengetahuan yang memperhatikan cara kerja di bidang teknik dan industri. Definisi ini menyoroti aspek praktis teknologi, yang terutama diterapkan dalam lingkungan industri dan produksi.
- b. Naisbit memandang teknologi sebagai benda, objek, dan bahan yang berbeda dari manusia biasa. Pendekatannya menekankan sifat material dan objektif dari teknologi.

- c. Menurut Miarso, teknologi adalah proses yang meningkatkan nilai tambah. Ini mencakup penggunaan dan produksi produk yang terintegrasi dengan produk lain dalam suatu sistem.
- d. Bain menggambarkan teknologi sebagai segala sesuatu yang bisa diciptakan manusia, termasuk alat, mesin, senjata, dan keterampilan. Ini menegaskan peran kreatif manusia dalam menciptakan teknologi.
- e. Franklin melihat teknologi sebagai cara praktis manusia dalam menciptakan berbagai hal di sekitar kita. Definisinya menyoroti sifat konstruktif teknologi dalam memenuhi kebutuhan manusia sehari-hari.

3. Jenis-Jenis Teknologi

Teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern kita. Berbagai bidang telah mengalami transformasi besar berkat perkembangan teknologi. Berikut ini beberapa jenis teknologi yang memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari:

a. Teknologi Informasi

Teknologi informasi melibatkan penggunaan komputer, perangkat lunak, dan sistem informasi untuk mengumpulkan, menyimpan, memproses, dan menyebarkan informasi. Ini mencakup segala hal mulai dari basis data bisnis hingga aplikasi perbankan online yang memudahkan akses informasi dan layanan.

b. Teknologi Komunikasi

Dari telepon hingga internet, teknologi

komunikasi memungkinkan pertukaran informasi dan interaksi antarindividu secara cepat dan efisien. Pesan teks, email, video call, dan media sosial adalah contoh-contoh teknologi komunikasi yang telah mengubah cara kita berinteraksi dan berkomunikasi.

c. Teknologi Transportasi

Teknologi transportasi mencakup segala hal dari kendaraan bermotor hingga sistem transportasi publik yang memfasilitasi pergerakan barang dan manusia dari satu tempat ke tempat lain. Mobil otonom, kereta cepat, dan drone pengiriman adalah beberapa contoh teknologi transportasi yang terus berkembang untuk meningkatkan efisiensi dan keamanan transportasi.

d. Teknologi Pendidikan

Teknologi telah membawa revolusi dalam dunia pendidikan. Penggunaan komputer, perangkat lunak pembelajaran, dan platform daring memungkinkan akses pendidikan yang lebih luas dan interaktif. Sistem manajemen pembelajaran, kursus online, dan tutorial video adalah beberapa contoh teknologi pendidikan yang memungkinkan pembelajaran jarak jauh dan personalisasi pendidikan.

e. Teknologi Medis

Teknologi medis berfokus pada pengembangan perangkat dan prosedur untuk mendiagnosis, merawat, dan

mencegah penyakit, serta meningkatkan kesehatan secara keseluruhan. MRI, CT scan, robot bedah, dan implant medis adalah contoh teknologi medis yang telah mengubah cara kita mendiagnosis dan mengobati penyakit.

f. Teknologi Konstruksi

Dalam teknologi konstruksi, inovasi dalam metode dan bahan yang digunakan dalam pembangunan bangunan dan infrastruktur terus berkembang. Teknologi pencetakan 3D, material ramah lingkungan, dan sistem manajemen konstruksi digital adalah contoh teknologi konstruksi yang mengarah pada pembangunan yang lebih efisien dan berkelanjutan.

g. Teknologi Arsitektur

Teknologi telah menjadi bagian integral dari perencanaan, desain, dan konstruksi bangunan. Dari perangkat lunak desain arsitektur hingga teknologi pencahayaan dan ventilasi yang cerdas, teknologi arsitektur bertujuan untuk mencapai efisiensi energi dan keindahan yang lebih baik dalam pembangunan.

h. Teknologi Agrikultur

Teknologi juga telah merambah ke sektor pertanian dengan penggunaan perangkat otomatisasi pertanian dan teknik pengolahan makanan yang inovatif. Dari sensor tanah hingga traktor otonom, teknologi agrikultur

bertujuan untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi dalam produksi makanan.

4. Dampak Negatif dan Positif Teknologi

Dampak Negatif Teknologi

Teknologi telah membawa berbagai kemajuan besar dalam kehidupan kita, namun tidak dapat dipungkiri bahwa ada juga dampak negatif yang perlu diperhatikan. Berikut adalah beberapa dampak negatif utama yang perlu kita sadari:

a. Penjajahan Budaya

Dominasi budaya luar melalui media massa dan platform digital dapat mengancam keberagaman budaya lokal. Dengan mudahnya akses terhadap konten global, budaya lokal sering kali terpinggirkan atau bahkan terancam kepunahan. Hal ini dapat mengakibatkan hilangnya identitas budaya dan merusak warisan budaya yang penting bagi suatu bangsa atau komunitas.

b. Menurunnya Moral Bangsa

Penggunaan teknologi yang tidak bertanggung jawab dapat memicu penurunan nilai moral dan etika di masyarakat. Konten yang tidak senonoh atau kekerasan yang mudah diakses melalui internet dapat mempengaruhi perkembangan moral, terutama pada generasi muda. Selain itu, penyebaran berita palsu dan kebohongan di media sosial juga dapat merusak kepercayaan dan integritas masyarakat.

c. Terciptanya Anti Sosial

Ketergantungan pada teknologi dapat mengurangi interaksi sosial langsung dan meningkatkan isolasi individu. Banyak orang lebih memilih berkomunikasi melalui pesan teks atau media sosial daripada berinteraksi secara langsung. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya keterampilan sosial dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat dan kuat.

Dampak Positif Teknologi

Teknologi telah menjadi pendorong utama perubahan dalam cara kita menjalani kehidupan sehari-hari. Meskipun sering kali diperdebatkan, tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi juga membawa berbagai dampak positif yang signifikan. Berikut beberapa dampak positif utama yang dibawa oleh teknologi:

a. Mudah Melakukan Aktivitas

Teknologi membuat aktivitas sehari-hari menjadi lebih efisien dan mudah dilakukan. Dari pembayaran tagihan online hingga memesan makanan melalui aplikasi, teknologi telah mengubah cara kita melakukan berbagai tugas harian. Ini tidak hanya menghemat waktu, tetapi juga mengurangi kerumitan dan meningkatkan produktivitas.

b. Membangun Hubungan

Meskipun ada risiko isolasi akibat ketergantungan pada teknologi, namun teknologi juga memungkinkan kita untuk terhubung dengan orang-orang di seluruh dunia.

Melalui media sosial, email, dan aplikasi perpesanan, kita dapat menjaga hubungan dengan keluarga, teman, dan rekan kerja, bahkan jika mereka berada di tempat yang jauh.

c. Mudah Mendapatkan Informasi

Internet memberikan akses instan ke pengetahuan global, memungkinkan pembelajaran dan pertumbuhan pribadi tanpa batas geografis. Dari sumber berita hingga tutorial online, kita dapat dengan mudah mengakses informasi tentang berbagai topik dan meningkatkan pemahaman kita tentang dunia di sekitar kita.

d. Data yang Lebih Terukur

Teknologi memungkinkan pengumpulan dan analisis data yang lebih akurat. Dalam berbagai bidang seperti bisnis, kesehatan, dan ilmu pengetahuan, penggunaan teknologi untuk mengumpulkan dan menganalisis data membantu dalam pengambilan keputusan yang lebih baik. Ini membantu organisasi dan individu untuk membuat keputusan yang lebih terinformasi dan efektif.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PKM ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian aksi partisipatif (Participatory Action Research/PAR). Tahapan pelaksanaan meliputi:

1. Melakukan observasi dan pemetaan kondisi eksisting di SMA 1926

2. Focus Group Discussion (FGD) dengan perwakilan dari sekolah, yaitu guru dan siswa siswi SMA 1926
3. Melakukan Wawancara mendalam dengan guru dan siswa siswi SMA 1926
4. Melakukan Analisis SWOT untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman kegiatan penyuluhan
5. Evaluasi dan refleksi bersama guru dan siswa siswi SMA 1926

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kondisi Eksisting di SMA 1926

Hasil observasi dan FGD menunjukkan bahwa siswa dan siswi SMA 1926 telah mengetahui tentang bahaya dari game online dan kecanduan teknologi. Namun, terdapat beberapa kendala dalam optimalisasi perannya, antara lain:

- Keterbatasan siswa siswi yang memahami tentang bahaya dari game online dan kecanduan teknologi
- Kurangnya koordinasi dengan pihak pengurus dan stakeholders lainnya
- Kurangnya tempat yang kurang memadai

Pembahasan

Tantangan dan Peluang

Tantangan utama yang dihadapi pengurus PKM meliputi:

1. Rendahnya partisipasi siswa siswi dalam kegiatan PKM.
2. Keterbatasan anggaran untuk program PKM.
3. Kurangnya pemahaman tentang integrasi aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan dalam pembangunan

Peluang yang dapat dioptimalkan antara lain:

1. Adanya dukungan dari pihak sekolah untuk penguatan PKM
2. Potensi kerjasama dengan perguruan tinggi dan sekolah
3. Peningkatan kesadaran siswa siswi akan bahaya game online dan kecanduan teknologi

Strategi Optimalisasi Peran LPM Desa
Berdasarkan analisis SWOT dan lokakarya,
dirumuskan beberapa strategi untuk
mengoptimalkan peran SMA 1926:

1. Peningkatan kapasitas siswa siswi melalui penyuluhan
2. Penguatan koordinasi dan sinergi dengan pihak pengurus dan stakeholders lainnya
3. Pengembangan kemitraan strategis dengan perguruan tinggi, siswa siswi, dan sekolah

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Game online menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) dibagi menjadi dua kata yaitu game dan online. Dalam bahasa Indonesia game artinya permainan, sedangkan online artinya jaringan atau daring. Dalam KBBI pengertian game adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain. Sedangkan arti kata online adalah sesuatu yang terhubung dengan internet. Menurut Firdaus et al (2018) game online adalah bentuk permainan yang terhubung melalui internet, yang dapat dimainkan di handphone, laptop, perangkat komputer (PC) dan perangkat lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan bersamaan oleh banyak orang.

Teknologi secara umum adalah sebuah alat, mesin, cara, proses, kegiatan ataupun gagasan yang dibuat untuk mempermudah aktifitas manusia dalam kehidupan sehari hari. Manfaat teknologi dibuat adalah untuk memudahkan kehidupan manusia menjadi lebih baik dan mudah. Teknologi juga dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang keterampilan dalam menciptakan alat, metode pengolahan, dan ekstraksi benda, untuk membantu menyelesaikan berbagai permasalahan dan pekerjaan manusia sehari-hari.

Saran

1. Pihak sekolah perlu memberikan dukungan lebih intensif dalam bentuk penyuluhan bahaya game online dan kecanduan teknologi
2. Perguruan tinggi, termasuk Universitas Pamulang, dapat mengembangkan program PKM berkelanjutan yang berfokus pada dampak dari bahaya game online dan kecanduan teknologi
3. Perlu adanya sistem monitoring dan evaluasi yang melibatkan siswa siswi untuk memastikan efektivitas peran siswa siswi dalam mengetahui bahaya game online dan kecanduan teknologi

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, W., Pasaribu, V. L. D., Oktrima, B., Saputra, H., & Rusilowati, U. (2021). Upaya Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia Melalui Peningkatan Kompetensi. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, 3(1), 22-29.

Elburdah, R. P., Pasaribu, V. L. D., Rahayu, S., Septiani, F., & Metarini, R. R. A. (2021). Mompreneur penopang perekonomian keluarga di masa pandemi Covid-19 dengan bisnis online pada Kelurahan Pondok Benda. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 75-82.

Priadi, Andri, et al. "PENYULUHAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA DENGAN MEMPERKUAT BUDAYA ORGANISASI MELALUI PENINGKATAN VALUE PADA LEMBAGA PENGEMBANGAN MASYARAKAT KELURAHAN PONDOK BENDA KOTA TANGERANG SELATAN." *Jurnal Lokabmas Kreatif: Loyalitas Kreatifitas Abdi Masyarakat Kreatif* 1.3 (2020): 97-105. Malayu S. P. Hasibuan. Manajemen Sumber Daya Manusia. 2007. Bumi Aksara, Jakarta.

Pasaribu, V. L. D., Elburdah, R. P., Sudarso, E., & Fauziah, G. (2020). Penggunaan Manajemen Waktu Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Di Smp Araisiyah. *Jurnal ABDIMAS Tri Dharma Manajemen*, 1(1), 84.

Pasaribu, V. L. D., Syafei, A. N., Farhan, A., Aufaizah, A., Irani, C., & Firtiayani, S. R. (2021). Pengaruh Displin Protokol Kesehatan Terhadap Pencegahan Penularan Virus Covid-19. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, 2(2), 91-98.

Pasaribu, V. L. D., Susanti, F., & Hartuti, E. T. K. (2019). Memotivasi Siswa dan Siswi SMK Letris Indonesia di Dalam Menentukan Pilihan Untuk Melanjutkan Pendidikan Atau Bekerja Setelah Lulus Sekolah. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 1(2), 161-172.

Pasaribu, V. L. D., & Agrasadya, N. S. Krisnaldy.(2020). Meningkatkan Produktivitas Usaha Dimasa Pandemi Pada Ibu PKK RT 004/003 Kelurahan Sawah Baru Ciputat, Tanggerang Selatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177-180.

Pasaribu, V. L. D., Dwiyatni, A., Sabina, C., Ridwan, M., Gunawan, D. D., & Noviani, B. C. (2021). Evaluasi Penerapan 3M Dimasa Pandemic Covid 19. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, 2(2), 54-60.

Pasaribu, V. L. D., Agrasadya, A., Shabrina, N., & Krisnaldy, K. (2020). Menjadi Enterpreneur Muda Yang Memiliki Jiwa Leadership Untuk Menghadapi Masa Depan. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1-9.

Pasaribu, V. L. D., & Agrasadya, N. S. Krisnaldy.(2020). Menjadi Enterpreneur Muda Yang Memiliki Jiwa Leadership Untuk Menghadapi Masa Depan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177-180.

Pasaribu, V. L., Yuniati, H. L., Pratana, R., Sembayu, R., Purba, S. M., & Nurbayani, T. T. (2021). Manajemen Keuangan untuk Menghadapi dan Bertahan di Era Covid-

19. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, 2(2), 12-18.

Pasaribu, V. L. D., & Setyowati, R. (2021). Adaptasi Kehidupan New Normal pada Masa Pandemi Covid-19 di Yayasan Pondok Pesantren dan Panti Asuhan Nurul Ikhwan Kecamatan Setu, Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Lokabmas Kreatif: Loyalitas Kreatifitas Abdi Masyarakat Kreatif*, 2(2), 82-88.

Pasaribu, V. L. D., Oktrima, B., Prabowo, B., Arianto, N., & Haryoko, U. B. (2020). Progam Pendampingan Dan Penyelenggaraan Pendidikan Anak Pada Usia Dini Terhadap Prestasi Belajar Dilingkungan Rt 020 Rw 009. Kel Giri Peni. Kec Wates. Yogyakarta. *Jurnal LOKABMAS Kreatif*, 1(01).

Pasaribu, V. L. D., Satria, P., Sari, R. P., Valencya, I., & Setyowati, R. Nursahidin. Adaptasi Kehidupan New Normal Pada Masa Pandemi Covid-19 Diyayasan Pondok Pesantren Dan Panti Asuhan Nurul Ikhwan Kecamatan Setu, Kota Tangerang Selatan. *Jurnal LOKABMAS Kreatif*, 2(02), 89-97.

Pasaribu, V. L. D., Sulaiman, S., Sutiman, S., Thaharudin, T., & Purnomo, B. Y. (2020). Pengenalan Letak Posyandu Terdekat Dikelurahan Pisangan Dengan Manajemen Pemasaran Revolusi 4.0 Untuk Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat Letak Dan Fungsi Posyandu Terdekat Pada Kelurahan Pisangan. *Dedikasi Pkm*, 1(1), 105-110.

Pasaribu, V. D., Qomah, F. I., Sajida, S. R., Putri, D. O., Hidayat, M. K., & Senoaji, R. DARING ATAU KEGIATAN TATAP MUKA EFESIENSI MANA.

Pasaribu, V. L. D., & Agrasadya, N. S. Krisnaldy.(2020). Meningkatkan Produktivitas Usaha Dimasa Pandemi Pada Ibu PKK RT 004/003 Kelurahan Sawah Baru Ciputat, Tanggerang Selatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177-180.

Harahap, P. (1982). *Ensiklopedi pendidikan*.
Jakarta: Gunung Agung.

Naisbitt. (2002). *High tech high touch*.
Bandung: Mizan.

Saliman, S. (1993). *Kamus pendidikan dan pengajaran umum*. Jakarta: Rineka Cipta.

Referensi Tokoh Internasional :
<http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi>

Miarso, M. (2007). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Pustekom Dinas.

Read Bain, R. (1937). "Technology and State Government," *American Sociological Review*, 2.

DOKUMENTASI KEGIATAN

