

Sosialisasi Dampak Negatif Media Sosial dan Game pada Anak Didik Yayasan Al-Muhajirin

Bagus Aditya Abimanyu¹, Deri Syaputra Dewa², Imam Faisal³, May Anjani⁴, Muhamad Damar Wahyu Suseno⁵, Naufal Putra Ichwaha⁶, Rahmah Yunid⁷, Sari Dwi Mulyani⁸, Sandi Dony Setiawan⁹, Vizar Ardana Putra¹⁰

¹⁻¹⁰Universitas Pamulang; Jl. Raya Puspittek No. 46 buaran, serpong, Kota Tangerang Selatan. Provinsi Banten 15310. (021) 741-2566 atau 7470 9855

¹⁻¹⁰Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

e-mail: ¹bagasaditya599@gmail.com, ²dersyaputra26@gmail.com, ³faisallimami@gmail.com, ⁴myanjan13@gmail.com, ⁵muhamaddamar10@gmail.com, ⁶putranaufal884@gmail.com, ⁷rahmayunida02091@gmail.com, ⁸saridwimulyani7@gmail.com, ⁹donisandi71@gmail.com, ¹⁰vizarardana201@gmail.com

Abstrak

Seiring perkembangan zaman, hampir semua orang dekat dengan teknologi. Tak terkecuali dengan adanya internet dan media sosial. Selain banyak manfaat dari teknologi juga terdapat dampak negatifnya. Apalagi dengan adanya pandemi Covid-19 ini, mengharuskan semua aktivitas dilakukan secara daring. Termasuk kegiatan belajar mengajar bagi siswa sekolah. Aktivitas berselancar di internet sehari-hari tentunya juga tak bisa dipisahkan dari penggunaan media sosial. Metode yang digunakan untuk mengenalkan dampak dari sosial media dan game online adalah dengan memberikan materi pembelajaran yang menari, kreatif serta interaktif kepada seluruh peserta kegiatan PKM. Dengan pengenalan ini peserta didik mendapatkan pengetahuan mengenai dampak sosial media dan game online agar kedepannya dapat memberikan manfaat serta dapat menerapkan Langkah-langkah menghindari dampak negative dari pengaruh media sosial dan game online.

Kata kunci: Pengabdian Kepada Masyarakat, Media Sosial, Game Online,

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat semakin memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah teknologi informasi yaitu internet. Internet berdampak positif dan negatif terhadap kehidupan manusia. Selain itu, internet juga telah mengubah cara hidup manusia. Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bias dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual.

Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain juga

mengatakan bahwa media sosial adalah media online yang juga mendukung interaksi sosial dan media sosial dengan menggunakan teknologi yang berbasis web yang dimana dapat mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Jejaring media social terbesar antara lain Facebook, Myspace, dan Twitter. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcast, maka media social menggunakan internet.

Menurut McGraw Hill Dictionary – Media social adalah sarana yang digunakan oleh orang - orang untuk berinteraksi satu sama lain dengan cara menciptakan, berbagi, serta bertukar informasi dan gagasan dalam sebuah jaringan dan komunitas virtual.

Pengertian Game Online Menurut Bobby Boden Heimer merupakan suatu program permainan yang terhubung melalui suatu jaringan yang dapat dimainkan

kapan saja, dimana saja, dan dapat dimainkan secara bersamaan secara berkelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar yang menarik sesuai keinginan, yang didukung oleh sebuah komputer.

II. METODE PELAKSANAAN

Metode Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini mengadopsi penelitian kuantitatif pendekatan Teknik, karena perlu melihat interaksi antara faktor-faktor usaha guna mengatur keadaan dan hasil akhir area yang sangat dikontrol (Sugiyono, 2013).

Metode kegiatan Pengabdian Kepada masyarakat ini dilaksanakan di Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu AL-Muhajirin. Penyampaian dan pembelajaran yang diberikan kepada seluruh peserta kegiatan yaitu dengan cara pemaparan materi yang menarik, fun learning, dan selain belajar mereka akan diberi motivasi.

Tahapan pelaksanaan yang dilakukan pada kegiatan ini terdiri dari 5 tahap. Pada tahap awal yaitu melakukan persiapan pada anggota panitia PKM, tahap kedua survey lapangan, tahap ketiga merupakan tahapan persiapan, tahap keempat pelaksanaan kegiatan PKM, serta tahap kelima yaitu evaluasi.

Diharapkan setelah berlangsungnya kegiatan ini di Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu Al-Muhajirin bisa memberikan pengetahuan bagi para peserta didik dan juga untuk terus semangat belajar dan tidak mudah terpengaruh oleh media sosial dan juga game online.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi Dampak Negatif Dari Berlebihannya Bersosial Media serta Dampak Negatif Dari Berlebihannya Games Online yang difokuskan pada anak-anak Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu Al-Muhajirin menunjukkan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilaksanakan secara sukses dan efektif. Terlebih pengenalan yang cukup baik kepada anak-anak Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu Al-Muhajirin member keseruan dalam rangkain acara.

Pelaksanaan Kegiatan ini dilakukan dalam 6 tahapan yang diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Awal

Tahap awal merupakan musyawarah antara tim pengabdian. Pada tahapan ini dilakukan guna mendiskusikan seluruh persiapan kegiatan PKM mulai dari konsultasi kepada dosen Pembimbing, lokasi, tema,

rangkaian acara serta kesiapan para anggota panitia PKM sampai berakhirnya kegiatan.

Berdasarkan hasil diskusi dengan dosen pembimbing tujuan yang telah ditetapkan sudah sesuai dengan kebutuhan anak-anak Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu Al-Muhajirin. Topik yang disiapkan sudah sangat sesuai dengan tujuan kegiatan, kemudian materi yang diberikan menjadikan tolak ukur bagi 8 anak-anak Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu Al-Muhajirin dalam memilah apa saja dampak positif dan negatif. Serta memberikan dan menambahkan wawasan, ilmu pengetahuan, serta pengalaman kepada anak-anak Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu Al-Muhajirin mengenai Sosialisasi Dampak Negatif Dari Berlebihannya Bersosial Media serta Dampak Negatif Dari Berlebihannya Games Online.

Selain itu, tim pengabdian juga telah menentukan apa saja yang akan disampaikan dan bagaimana proses penyampaian materi yang akan dilakukan. Maka ditentukan metode pengenalan yang efektif yaitu dengan pemaparan materi, diskusi dan tanya jawab serta pemberian hadiah semangat sebagai games edukasi. Media yang digunakan pada kegiatan ini adalah power point. Untuk mengetahui seberapa besar pemahaman seluruh peserta dari materi yang telah disampaikan, diberikan beberapa pertanyaan secara langsung oleh pemateri.

Dari hasil deskripsi tersebut dapat diuraikan bahwa tahapan awal ini merupakan proses yang dilakukan untuk menentukan bagaimana proses yang akan dilakukan pada kegiatan tersebut.

2. Tahap Kedua

Pada tahap kedua ini merupakan tahapan survey lapangan. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kondisi lingkungan, metode kegiatan belajar mengajar, kualitas pengetahuan mengenai teknologi, khususnya di bidang media sosial dan games online sebagai penunjang kegiatan di Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu Al-Muhajirin.

Dari hasil diskusi yang telah dilakukan pada tahap awal yaitu musyawarah antara tim pengabdian, kegiatan PKM akan dilaksanakan di Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu Al-Muhajirin yang terletak di Jl. Kayu Manis Raya, Pd. Cabe Udik, kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten Kode Pos 154118.

Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu Al-Muhajirin didirikan oleh Bpk. Drs. H. T. Andirahman, MA (Alm), Beliau adalah lulusan dari Perguruan Tinggi Ilmu al-Quran (PTIQ) Jakarta. Semenjak berdirinya Yayasan Panti Asuhan Al-Muhajirin Ar-Rohmaniyah (dahulu bernama Al-Muhajirin), Alm mempunyai peran besar

dalam membina Yayasan hingga ini dilanjutkan oleh kami para pengurus selepas peninggalan Alm.

Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu Al-Muhajirin sebagai sebuah lembaga sosial, memiliki visi agar member manfaat luas bagi masyarakat khususnya keluarga dengan anak-anak yatim.

Misi Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu Al-Muhajirin yaitu untuk mendidik anak-anak yatim dan yatim piatu agar menjadi insan yang berilmu, beriman dan bertaqwa, serta berguna bagi Nusa, Bangsa dan Agama.

Selain itu, karena belum tersedia pengajaran tentang Teknologi Informasi pada Panti Asuhan Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu Al-Muhajirin Tangerang Selatan maka Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu Al-Muhajirin menjadi tempat yang tepat untuk diadakannya program pengabdian kepada masyarakat agar kedepannya para siswa siswi bisa menjadi bijak dalam bersosial media, dapat bersaing di era globalisasi dan bisa mengikuti kemajuan zaman yang akan datang.

Dalam tahap ini tidak hanya survey lapangan saja tetapi juga melihat kondisi beberapa peserta dalam mengikuti kegiatan PKM ini adapun Sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertemakan Sosialisasi Dampak Negatif Dari Berlebihannya Bersosial Media serta Dampak Negatif Dari Berlebihannya Games Online ditunjuk kepada para anak-anak Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu Al-Muhajirin yaitu anak-anak sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas.

Berdasarkan hasil survey dan observasi di Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu AL-Muhajirin dapat dikatakan bahwa kondisi di wilayah tersebut sudah terbilang modern sertatingkat kebersihan masih sangat terjaga. Dalam artian lain kondisi lingkungan Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu Al-Muhajirin terbilang cukup baik dalam kegiatan PKM.

3. Tahap Ketiga

Tahapan ini merupakan tahapan persiapan. Pada tahap ini seluruh tim pengabdian yang berjumlah 10 orang mempersiapkan segala sesuatu yang akan digunakan saat kegiatan berlangsung. Persiapan tersebut meliputi peralatan yang akan digunakan, materi yang akan disampaikan, konsumsi dan protokol kesehatan seperti makanan, snack, masker dan handsanitizer serta pemberian kenang-kenangan yang akan di berikan kepada Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu Al-Muhajirin.

Tim pengabdian menentukan sumber bahan ajar yang akan di gunakan untuk memaparkan materi kepada seluruh peserta kegiatan. Selain itu, seluruh tim pengabdian juga mempersiapkan alat-alat yang

dibutuhkan saat pemaparan materi. Beberapa peralatan tersebut adalah proyektor dan laptop.

Sumber bahan mengajar yang di gunakan sebagai acuan saat pemaparan materi berasal dari jurnal dan media internet dan lain sebagainya yang berkaitan. Pada intinya materi yang disiapkan bersifat menarik, interaktif dan praktis mudah dipahami sesuai dengan pengetahuan yang dibutuhkan para anak-anak Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu Al-Muhajirin.

Seluruh tim pengabdian juga mempersiapkan peralatan lain yang dibutuhkan, diantaranya:

1. *Banner* atau Spanduk, digunakan sebagai media penyebaran informasi kegiatan PKM.
2. Plakat, digunakan sebagai cendera mata untuk di serahkan kepada pihak Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu AL-Muhajirin.
3. Kamera, digunakan sebagai alat dokumentasi kegiatan PKM.
4. Sertifikat, untuk para peserta yang mengikuti kegiatan PKM.
5. Alat Tulis Kantor, dibagikan kepada peserta untuk sebagai hadiah.
6. *Handsanitizer* dan masker, Untuk menjaga protokol kesehatan agar terhindar dari penyebaran virus.

4. Tahap Keempat

Tahap ini merupakan tahapan pelaksanaan kegiatan PKM. Secara garis besar, tahapan ini merupakan penerapan dari seluruh tahapan-tahapan yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Tim pengabdian telah menerapkan seluruh komponen yang telah direncanakan.

Dari hasil yang di dapat berdasarkan tingkat pemahaman saat melakukan sesi Tanya jawab dapat disimpulkan bahwa materi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik.

5. Tahap Kelima

Tahap ini merupakan tahap evaluasi. Dimana tahapan ini dilakukan setelah pelaksanaan kegiatan PKM. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta terhadap pemaparan materi yang telah disampaikan. Tahapan ini juga dilakukan sebagai penilaian dari kegiatan yang telah dilaksanakan berjalan dengan baik sesuai apa yang telah direncanakan serta acuan kekurangan apa saja dalam kegiatan PKM ini sebagai pengalaman di masa depan.

Penilaian keberhasilan dari kegiatan ini didapatkan dari bagaimana respon anak-anak Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu Al-Muhajirin. Dalam menyikapi kegiatan yang telah dilaksanakan. Kami melihat apakah anak-anak Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu Al-

Muhajirin, merasa senang dan menerima atau justru merasa terganggu dengan diadakannya kegiatan PKM ini. Selain itu, melihat ketertarikan dari para peserta pada saat pelaksanaan kegiatan juga menjadi indikator penilaian dari kegiatan ini.

Dari hasil observasi yang kami dapatkan, kami menyimpulkan bahwa indikator keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan ini berada pada rentang 90-95 %. Keberhasilan pada rentang tersebut dilihat dari kepuasan pihak Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu Al-Muhajirin selaku pengurus Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu Al-Muhajirin dan anak-anak Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu AL-Muhajirin sekitar terhadap pelaksanaan ini. Mereka berharap kegiatan seperti ini dapat dilaksanakan kembali di lain waktu atau bahkan bisa dilaksanakan secara rutin.

Menurut selaku pihak pengurus Yayasan Panti Asuhan Yatim Piatu AL-Muhajirin kegiatan ini sangat bermanfaat bagi anak-anak terutama pentingnya dalam bermedia sosial yang baik di era globalisasi saat ini Terlebih dimana Pendidikan mengenai teknologi sudah semakin maju. Dan banyak dampak baik berupa positif maupun negative bagi pengguna media social. Kegiatan pengenalan ini sangat membantu anak-anak dalam pemahaman tentang teknologi, khususnya dalam Sosialisasi Dampak Negatif Dari Berlebihannya Bersosial Media serta Dampak Negatif Dari Berlebihannya Games Online yang banyak dibicarakan dan di gunakan di masa sekarang.

Jika dilihat dari ketertarikan para peserta dalam acara kegiatan ini, kami menilai bahwa seluruh peserta merasa senang dan berperan aktif diseluruh rangkaian acara yang dilangsungkan. Para peserta merasa kegiatan ini sebagai pembelajaran sekaligus hiburan di masa pandemi COVID-19, terlebih pembahasan tentang games online yang menurut anak-anak sangat menarik untuk dibahas dari banyaknya berita-berita terkait pengaruh games online. Pemahaman anak-anak dari pemaparan materi yang telah di sampaikan, bisa dinilai dengan indikator keberhasilan sebesar 80%. Mereka cukup memahami materi yang disampaikan.

Namun ada beberapa peserta yang belum bisa memahami saat pemaparan materi. Mereka terlihat menyimak dengan baik pada saat pemaparan materi, namun pada saat sesi Tanya jawab ada beberapa yang tidak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan. Maka dari itu kami selaku tim pengabdian sudah menyediakan hadiah semangat bagi para peserta agar lebih semangat dalam menjawab dan berperan lebih aktif lagi.

Dari penjabaran hasil observasi diatas, kami menyimpulkan keberhasilan dari kegiatan yang telah dilangsungkan ini cukup tinggi, namun masih terdapat

kekurangan sehingga menyebabkan kegiatan yang berlangsung ini belum berjalan secara sempurna.

Beberapa kekurangan yang dapat kami jabarkan adalah sebagai berikut:

1. Fasilitas yang kami sediakan masih belum cukup memadai.
2. Peralatan yang kami bawa belum memadai.

Kekurangan tersebut kami jadikan pembelajaran untuk kedepannya bila mana kami mengadakan kembali acara serupa.

Berikut ini beberapa foto-foto kegiatan PKM yang telah dilaksanakan:



Gambar 3. 1 Sambutan Ibu Panti



Gambar 3. 2 Pemaparan Materi



Gambar 3. 3 Penyerahan Cendera Mata



Gambar 3. 4 Penyerahan Plakat dan Cendera Mata



Gambar 3. 5 Pembagian Makanan



Gambar 3. 6 Foto Bersama Peserta

IV. SIMPULAN

Berdasarkan dari rumusan masalah, tujuan kegiatan, metode kegiatan dan hasil yang didapatkan, dapat kami simpulkan sebagai berikut

1. Seluruh tahapan yang telah direncanakan pada metode pelaksanaan merupakan hal utama yang wajib dilakukan agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.

2. Pada saat pelaksanaan dibutuhkan koordinasi dan saling interaksi antar anggota agar seluruh rangkaian acara dapat berjalan dengan lancar.
3. Rangkaian acara yang interaktif dan juga menarik menjadikan seluruh peserta antusias dalam mengikuti rangkaian acara tersebut.
4. Materi yang disajikan menarik dan dapat di implementasikan ke dalam kehidupan sehari hari dan dapat mudah dipahami.
5. Untuk menguji pemahaman peserta didik disiapkan beberapa berkaitan dengan materi yang telah disampaikan.
6. Evaluasi menjadi point akhir sebagai penentu keberhasilan dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi dapat menjadikan pembelajaran bagi anggota tim pengabdian untuk kedepannya.

Secara keseluruhan, kegiatan yang telah berlangsung dengan baik dapat dikatakan sudah berjalan dengan sangat baik. Namun menjadi pedoman untuk kegiatan-kegiatan yang berlangsung kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggarani, Fadri. (2015). Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern. 23(1), 1-12.
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Jurnal Publiciana*, 9(1), 140-157.
- Karman, K. (2014). Media Sosial: Antara Kebebasan Dan Eksploitasi. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 18(1), 75-88
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Putri, N. K., Dhian P, I. Y., & Ariyanto, R. D. (2021). Studi Kecanduan Game Online Dan Komunikasi Interpersonal Siswa Di Sman 4 Kota Kediri (Doctoral dissertation, Universitas Nusantera PGRI Kediri).
- Syahrani, R., (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, (1)1. 84-92.
- Technique. *Journal of Information Technology*. vol 18. hal 152-159.
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112-1119.
- Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan game online berhubungan dengan penyesuaian sosial pada remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17-22