

PENGARUH GAME ONLINE PADA GENERASI MUDA DI LINGKUNGAN SDN PAMULANG 01

Muhamad Mahmud¹, M M Rizki Reza Utama², Wira Samudra³, Fuji Ubaydillah⁴, Muh. Tantowi Alhabasi⁵, Titis Wicaksono⁶, Rifaldie Muhammad⁷, Bayu Aji Pamungkas⁸, Sinta Rahmawati⁹, Rindiyani¹⁰, Iwan Giri Waluyo S.Kom., M.Kom¹¹

¹⁻¹¹Universitas Pamulang; Jl. Raya Puspitek No. 46 buaran, serpong, Kota Tangerang Selatan.
Provinsi Banten 15310. (021) 741-2566 atau 7470 9855

¹⁻¹¹Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

e-mail: ¹muhamadmahmud916@gmail.com, ²rizkireza249@gmail.com, ³uwiera@gmail.com,
⁴f.ubay12@gmail.com, ⁵tantowialhabasi@gmail.com, ⁶titiscaks@gmail.com,
⁷rifaldiemuhammad17@gmail.com, ⁸bayuajipamungkas885@gmail.com,
⁹sintarahmawati672@gmail.com, ¹⁰rindy499@gmail.com, ¹¹dosen02370@gmail.com

Abstrak

Game online adalah program permainan yang terhubung lewat jaringan yang bisa dimainkan kapanpun, di manapun dan bisa dimainkan secara bersamaan berkelompok di seluruh dunia dan permainan tersebut menampilkan gambar-gambar yang menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer. Namun dampak game online ini dapat menjadi hal yang menakutkan bagi siswa sekolah dasar. Begitu banyak dampak negatif dari game online tersebut. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan sosialisasi tentang dampak positif dan negatif dari game online. Hasil dari sosialisasi ini adalah penambahan informasi tentang hal hal dampak positif dan negatif game online. Dengan harapan siswa sekolah dasar dapat bermain game online dengan bijak.

Kata kunci: Pengabdian Kepada Masyarakat, Sosialisasi, Game Online

I. PENDAHULUAN

Game Online ternyata memiliki sejarah yang panjang hingga bisa menjadi seanggih dan seseru sekarang ini. Jadi awalnya game online ini dibuat untuk dua pemain yang tujuannya pun untuk pendidikan. Permainan daring dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Permainan daring baru benar-benar mengalami perkembangan setelah tahun 1995, pembatasan NSFNET (National Science Foundation Network) dihapuskan, membuat akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan permainan daring semakin berkembang hingga hari ini.

Selain sebagai sarana hiburan game online berfungsi sebagai sarana sosialisasi. Game online mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain game online, maka seseorang akan meniru adegan di dalam game online tersebut. Penggunaan sarana hiburan antara lain game online secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif. Bagi remaja hal ini dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja yang mengarah pada penyimpangan sosial yang berdampak negatif.

Berikut adalah beberapa penelitian terkait atau penelitian terdahulu mengenai penelitian Pengaruh Game Online:

1. "Perkembangan Gamification dan Dampak Game Online Terhadap Jiwa Manusia di Kota Pintar DKI Jakarta" Oleh Nur Kumala Dewi,

Arman Syah Putra. Pada Jurnal Teknik Informatika Universitas Pamulang.

2. “Analisis Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Siswa SMPN 4 Pekanbaru” Oleh Siti Maisyaroh, Taslim Taslim, Afriansyah Afriansyah. Pada Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning.

II. METODE PELAKSANAAN

PKM dilaksanakan secara offline atau tatap muka. Tujuannya agar lebih mudah dalam berinteraksi antara peserta PKM dan juga panitia PKM, sehingga penyampaian materi pun bisa dilakukan dengan maksimal. Kegiatan PKM dilaksanakan mulai dari pukul 9:30 sampai dengan pukul 11:30 didalam satu ruangan yang tersedia di sekolah tersebut. Kegiatan ini di ikuti dengan 30 siswa dan siswi perwakilan, selama satu hari, dimulai dengan sosialisasi pengertian game online, di lanjutkan dengan pemberian materi tentang dampak positif dan negatif dari game online. Kegiatan ini tidak tertuju hanya kepada para siswa saja, tetapi juga kepada para guru yang ada disekolah tersebut.

Tempat pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan di SDN Pamulang 01 yang berlokasi di Jl. Pajajaran Raya No. 20, Pamulang Barat, Kec.Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten, dengan kode pos 15417. Adapun waktu pelaksanaan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di laksanakan pada tanggal 31 Mei 2022.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM di SDN Pamulang 01 berlangsung pada hari Selasa, 31 Mei 2022. PKM dilaksanakan dengan pemberian materi tentang sejarah dari game online. Kegiatan yang dilaksanakan selama PKM berlangsung yaitu penyampaian materi serta sesi tanya jawab kepada peserta. Pelaksanaan PKM mendapat dukungan dari Kepala Sekolah serta guru-guru di SDN Pamulang 01 tersebut. Hal itu dapat dilihat dari sambutan hangat pada awal kegiatan PKM dimulai. Antusiasme para murid menjadi faktor utama dalam kelancaran acara PKM tersebut. Pada saat pemberian materi oleh anggota PKM membuat sifat keingintahuan setiap murid menjadi bertambah.



Gambar 3. 1 Sambutan Dari Kepala Sekolah Dan Pemberian Cendera Mata

Gambar 3.1 merupakan sambutan dari Kepala Sekolah dan pemberian cinderamata sebagai kenang-kenangan untuk SDN Pamulang 01. Kegiatan ini sangat di dukung oleh Kepala Sekolah karena melihat manfaat yang di dapatkan dari materi yang dibawaakan oleh kami yaitu tentang game online yang dimana siswa pada saat ini banyak sekali yang kecanduan akan game online. Kepala Sekolah memberikan ucapan terima kasih sebagai sambutan akhir kepada Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Pamulang atas pelaksanaan kegiatan PKM di SDN Pamulang 01.



Gambar 3. 2 Penyampaian Materi Oleh Anggota Tim



Gambar 3. 3 Sesi Tanya Jawab Kepada Siswa



Gambar 3. 4 Foto Bersama Dengan Dosen Pembimbing



Gambar 3. 5 Foto Bersama Dengan Siswa SDN Pamulang 01

Setelah kegiatan PKM banyak peningkatan pemahaman siswa mengenai Pengaruh Game Online. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan PKM yang dilaksanakan di SDN Pamulang 01 Kota Tangerang Selatan, mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa para peserta dapat menyerap materi pembelajaran Pengaruh Game Online khususnya dampak positif dan negatif dari game online serta siswa dapat mengaplikasikannya pada kehidupan sehari-hari serta diharapkan siswa dapat membagi ilmu yang di dapatkan kepada lingkungan sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

Affandi, M. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 6 SDN 9

Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 177-187.

Akmarina, Y. N. (2016). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 189-199.

Andriani, I. d. (2011). Gambaran Kecenderungan Agresivitas Dalam Pemilihan Game Online Pada Anak. *Jurnal: Universitas Gunadarma*, 1 (4), 70-76.

Angela. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *eJurnal Ilmu Komunikasi*, 1 (2), 534.

Ariantoro, T. R. (2016, Desember). DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR PELAJAR. *JUTIM*, Vol 1, No. 1, Desember 2016, 1, 45-50.

Dwi Christina Rahayuningrum, E. Y. (2021). PENINGKATAN PENGETAHUAN SISWA SEKOLAH DASAR TENTANG DAMPAK GAME. *JURNAL KREATIVITAS PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PKM), VOLUME 4 NOMOR 3TAHUN 2021*, 4, 475-480.

Lisnawati Lisnawati, N. G. (2021). Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedadidaktika*, Vol 8, No 4 (2021), 8, 840-850.

Marsanda Claudia Pareswara, T. L. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosional Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 5 Nomor 1 Tahun 2021, 5, 1473-1481.

Nada kurnada, R. I. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol 5, No 6 (2021), 5, 50-62.

Rohman, K. (2018). AGRESIFITAS ANAK KECANDUAN GAME ONLINE. Vol 2 No 1 (2018), 2, 156-172.