

PENYULUHAN PENGGUNAAN *MEDIA SOSIAL* DAN *GAME ONLINE* SECARA BERLEBIHAN DI SDN KADEMANGAN 01 TANGERANG SELATAN

Sayyid Adzeem Farhan¹, Aditya Nur Hakim², Chandrika Komara Tungga³, Hilda Febrianti⁴, Novelia Ramadhani⁵, Perani Shakina⁶, Rangga Ariansyah⁷, Rizky Setyaning Gusti⁸, Salsabila Asya Assafah⁹, Tubagus Ardian Maulana¹⁰, Galuh Saputri¹¹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11}Universitas Pamulang Jl. Raya Puspitek No. 46 Buaran, Serpong, Kota Tangerang Selatan. Provinsi Banten 15310. (021) 741-2566 atau (021) 7470 9855

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11}Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang

e-mail: ¹sayyidadzeemfarhan@gmail.com, ²adityanurhakim@gmail.com, ³chandrikatungga@gmail.com, ⁴hildafebb123@gmail.com, ⁵novel.dhani97@gmail.com, ⁶peranishakina22@gmail.com, ⁷ranggaarians@gmail.com, ⁸rizkysetyaning@gmail.com, ⁹salsabilaasya25@gmail.com, ¹⁰tebe.ardian@gmail.com, ¹¹dosen02693@unpam.ac.id

ABSTRACT

In this era of globalization, technology is increasingly advanced. It is undeniable that the presence of the internet is increasingly needed in everyday life, both in the social sector, education sector, business sector, and other sectors. Due to the increasingly advanced internet, social media has also grown rapidly. The development of social media has made performance faster, more precise, and more accurate so that it can increase productivity. According to the survey conducted, the number of Indonesian social media users is dominated by the younger generation aged 10-30 years. Social media dominates internet content as a frequently accessed, it is recorded that 97,4 percent of Indonesians use social media accounts. The rise of social media development in the internet world, has a great influence on students. One of them is the presence of online games in the world. Thus, the problem that many encounter today is someone whose origin is small can become big with social media. Especially if in excessive use, communicating in cyberspace is similar to they are communicating in the real world. Similarly, the information obtained is increasingly open, both positive and negative content.

ABSTRAK

Pada era globalisasi ini, teknologi semakin maju. Tak bisa dipungkiri hadirnya internet semakin dibutuhkan pada kehidupan sehari-hari, baik dalam sektor sosial, sektor pendidikan, sektor bisnis, serta sektor lainnya. Karena semakin majunya internet maka media sosial pun ikut berkembang pesat. Perkembangan media sosial membuat kinerja menjadi lebih cepat, tepat, serta akurat sehingga dapat meningkatkan produktivitas. Sesuai survey yang dilaksanakan, jumlah pengguna media sosial Indonesia didominasi oleh generasi muda yang berumur 10 - 30 tahun. Media sosial merajai konten internet sebagai yang tak jarang diakses, tercatat 97,4 persen orang Indonesia menggunakan akun media sosial. Maraknya perkembangan media sosial pada dunia internet, membawa pengaruh besar bagi pelajar. Salah satunya dengan kehadiran game online di dunia. Dengan demikian, permasalahan yang banyak ditemui saat ini adalah seseorang yang asalnya kecil bisa menjadi besar dengan media sosial. Apalagi bila dalam penggunaannya berlebihan, mereka berkomunikasi di dunia maya mirip seperti mereka sedang berkomunikasi di dunia nyata. Demikian pula informasi yang didapatkan semakin terbuka baik konten positif juga negatif.

Keywords : Media Sosial; Game Online; Penyuluhan Dampak Media Sosial Universitas Pamulang

1. PENDAHULUAN

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan suatu wadah atau kegiatan yang dibentuk oleh Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kementerian Riset, Teknologi [1], dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia dalam memfasilitasi potensi yang dimiliki oleh mahasiswa untuk mengkaji, mengembangkan, dan menerapkan ilmu dan

teknologi yang telah didapat atau telah dipelajari mahasiswa dengan tujuan untuk membantu masyarakat dalam melakukan aktivitas yang bermanfaat tanpa mengharapapun [2]. Secara umum kegiatan PKM ini dirancang oleh banyak sekali universitas atau Institut yang ada di Indonesia dengan tujuan untuk memberikan kontribusi nyata bagi masyarakat Indonesia. Terutama dalam mengembangkan kesentosaan dan kesuksesan

bangsa Indonesia. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini juga merupakan salah satu bagian yang dirancang di Universitas Pamulang. Di era globalisasi ini, teknologi semakin maju sehingga tidak dapat dipungkiri akan kehadiran internet yang semakin dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam sektor sosial, sektor pendidikan, sektor usaha, dan sektor lainnya [3]. Dengan semakin majunya Internet maka Media Sosial pun ikut menjadi berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan media sosial membuat kinerja menjadi lebih cepat, tepat, akurat sehingga dapat meningkatkan produktivitas yang dihasilkan. Media sosial itu sendiri bagi para pelajar merupakan hal yang sangat penting, tidak hanya sebagai tempat untuk mendapatkan informasi yang menarik tetapi juga sudah menjadi gaya hidup mereka [4]. Maraknya perkembangan media sosial dan game online di dunia internet, membawa banyak pengaruh bagi para siswa/i. Akibatnya, siswa/i harus dapat mengetahui dampak dari penggunaan media sosial dan game online secara berlebihan [5]. SDN Kademangan 1 merupakan sebuah sekolah dasar negeri di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Budaya Kota Tangerang Selatan. Sekolah ini memiliki visi untuk mewujudkan peserta didik yang mengerti tentang ilmu pengetahuan dan teknologi serta peduli lingkungan. Sesuai dengan penjelasan diatas maka dari itu kami ingin mengadakan Penyuluhan di SDN Kademangan 01 menggunakan tema “Dampak Dari Penggunaan Media Sosial dan Game Online Secara Berlebihan”.

A. Tujuan Kegiatan

Tujuan kegiatan penelitian ini adalah [6] :

- Siswa/i dapat memahami dampak dari penggunaan Media Sosial dan Game Online Secara Berlebihan sebagai upaya agar berhati-hati terhadap berita bohong (hoax) yang beredar dan cyber bullying yang sering terjadi.
- Siswa/i mengetahui bahwa bermain game online secara berlebihan memiliki dampak terhadap kinerja otak dan juga daya konsentrasi pada kegiatan belajar.

B. Manfaat Kegiatan

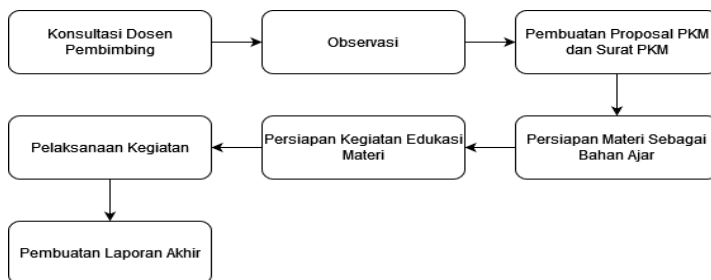
Manfaat yang dapat diambil dari kegiatan ini adalah menyampaikan pengetahuan kami kepada siswa/i untuk membuka wawasan mereka supaya lebih luas tentang dampak positif serta negatif dari Media Sosial dan Game Online.

2. METODE PELAKSANAAN

Tahapan metode yang digunakan dalam pelaksanaan “Penyuluhan Dampak Dari Penggunaan Media Sosial Dan Game Online Secara Belrebihan Di SDN Kademangan 01” ini akan dilaksanakan pada siswa/i kelas 6 SDN Kademangan 01, Adapun dibawah ini merupakan serangkaian proses kegiatan yang

dilaksanakan secara sistematis dan terencana yang meliputi tahapan sebagai berikut:

- Konsultasi Dosen Pembimbing
- Observasi
- Pembuatan proposal PKM dan Surat PKM
- Persiapan Materi sebagai bahan ajar
- Persiapan Kegiatan Edukasi Materi
- Pelaksanaan Kegiatan
- Pembuatan Laporan Akhir



Gambar 1 Alur Tahapan Pelaksanaan

Metode kegiatan pelaksanaan dan edukasi berupa penyampaian secara offline, kemudian diberikan kesempatan kepada peserta untuk melakukan tanya jawab maupun diskusi seputar materi yang disampaikan. Adapun selama kegiatan berlangsung, panitia dan tim bersinergi dengan tujuan [7] :

- Setiap peserta bisa memahami materi yang telah disampaikan.
- Memudahkan setiap peserta yang mengikuti kegiatan dalam rencana implementasi pengetahuan yang mudah didapatkan.
- Diharapkan kedepannya peserta dapat menyebarluaskan informasi dan kegiatan yang telah diperoleh.

Table 1 Jadwal Kegiatan PKM SDN Kademangan 01

No	Jum'at 21 September 2022		
	Jam	Kegiatan	Pelaksanaan
1	08.15-0830	Sambutan Kepala Sekolah SDN Kademangan 01	Asih Andayani, S.Pd
2	08.30-08.45	Sambutan Pembimbing Dosen Universitas Pamulang	Galuh Saputri, S.Kom., M.kom
3	08.45-08.50	Perkenalan Mahasiswa/I kepada Siswa/I Sesi 1	5 Mahasiswa
4	08.50-09.05	Pemberian materi kepada siswa/i	5 Mahasiswa
5	09.05-09.15	Proses tanya jawab dan	5 Mahasiswa

		pengisian koesioner	
6	09.15-09.25	Foto Bersama dengan sesi 1 & membagikan snack	5 Mahasiswa
7	09.25-09.30	Perkenalan Mahasiswa/I kepada Siswa/I Sesi 2	5 Mahasiswa
8	09.30-09.50	Pemberian materi kepada siswa/i	5 Mahasiswa
9	09.50-10.00	Proses tanya jawab dan pengisian koesioner	5 Mahasiswa
10	10.00-10.15	Foto Bersama dengan sesi 1 & membagikan snack	5 Mahasiswa

Tempat Kegiatan

Tempat Pelaksanaan : Jl. Raya Serpong No.15, RT.1/RW.2, Kademangan, Kecamatan Setu, Kota Tangerang Selatan, Banten.



Gambar 2 Denah Lokasi SDN Kademangan 01



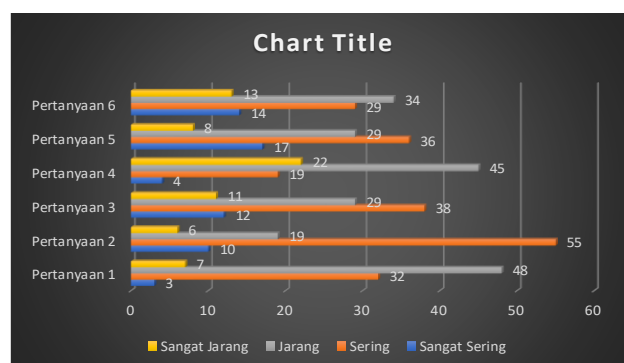
Gambar 3 Lokasi SDN Kademangan 01

3. HASIL

Dari analisa yang telah dilakukan ternyata saat menggunakan handphone para siswa/i jarang bermain game online, tetapi para siswa/i lebih sering untuk membuka aplikasi media sosial seperti tiktok. Para siswa/i juga jarang membuka aplikasi media sosial saat belajar di rumah dan lebih sering menggunakan aplikasi youtube

sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajarannya.

Berikut adalah diagram batang dari hasil kuisisioner dengan sampel 90 siswa dari 99 siswa kelas 6 SDN Kademangan 01 [8] :



Gambar 4 Hasil Kuesioner

4. PEMBAHASAN

Permasalahan yang diidentifikasi dimana SDN Kademangan 01 ini lebih difokuskan pada Pendidikan formal, maka dari itu, masih banyak siswa/i yang belum mengetahui dampak dari penggunaan Media Sosial dan Game Online secara berlebihan. Kurangnya pengetahuan tentang media sosial, dan juga kurangnya pengetahuan tentang etika bermedia social yang baik [9]. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya sosialisasi untuk meningkatkan pengetahuan terkait pengertian, fungsi, dan cara menggunakan media sosial dan bermain game online agar tidak berlebihan sebagai media komunikasi, edukasi dan hiburan khususnya siswa/i SDN Kademangan 01 yang mayoritas belum mengetahui dampak penggunaan dari media sosial dan game online secara berlebihan. Dengan adanya sosialisasi program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini diharapkan dapat membantu menambah wawasan dan membuka pola pikir siswa/i SDN Kademangan 01 dalam hal penggunaan media sosial dan game online secara berlebihan [10].

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Siswa/i SDN Kademangan 01 dapat kami berikan kesimpulan bahwa kami mahasiswa/i mampu memberikan dampak positif bagi para siswa/i dalam menyikapi penggunaan media sosial dan game online secara berlebihan, serta memahami isi materi yang telah kami sampaikan dengan sebaik mungkin. Kami sebagai mahasiswa/i sangat senang dapat melaksanakan kegiatan PKM di SDN Kademangan 01, dan diharapkan para siswa/i dapat mengoperasikan serta mengaplikasikan materi yang telah disampaikan dengan baik dan jelas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami sebagai penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak SDN Kademangan 01 yang sudah membantu serta memberikan dukungan terkait dengan kegiatan PKM yang telah kami lakukan, seperti menyediakan fasilitas ruangan, membantu dalam penyusunan jadwal kegiatan, dan lain sebagainya.

DOKUMENTASI KEGIATAN

Kegiatan ini di dokumentasikan berdasarkan kegiatan yang sudah dilaksanakan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dengan adanya kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kesan serta pengalaman pada siswa/I di sekolah SDN Kademangan 01.



Gambar 8 Proses Pengisian Kuisisioner



Gambar 5 Penyampaian Materi Sesi 1



Gambar 9 Penyerahan Doorprice



Gambar 6 Penyampaian Materi Sesi 2



Gambar 10 Penyerahan Simbolis Berbentuk Plakat



Gambar 7 Proses Tanya Jawab



Gambar 11 Foto Bersama Siswa/i Sesi 1



Gambar 12 Foto Bersama Siswa/i Sesi 2



Gambar 13 Foto Seluruh Anggota PKM

- [7] C. P. Paramitha, M. Risnasari, And S. D. Saputro, "Pengembangan Sistem Informasi Absensi Siswa Berbasis Java Desktop Di Sma Darul Kholil Bangkalan," *J. Ilm. Educic*, Vol. 4, No. 2, Pp. 63–70, 2018.
- [8] T. A. Kurniawan, "Pemodelan Use Case (Uml): Evaluasi Terhadap Beberapa Kesalahan Dalam Praktik," *J. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, Vol. 5, No. 1, P. 77, 2018, Doi: 10.25126/Jtiik.201851610.
- [9] T. Gumelar, R. Astuti, And A. T. Sunarni, "Sistem Penjualan Online Dengan Metode Extreme Programming," *J. Telemat.*, Vol. 9, No. 2, Pp. 87–90, 2017.
- [10] A. Harjanto *Et AL.*, "Perilaku Siswa Di Sekolah Menggunakan Metode Forward," Vol. 9, No. 2, Pp. 817–824, 2018.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Rusdiana, *Sistem Informasi Management*. Bandung: Cv Pustaka Setia, 2019.
- [2] Annisah, "Usulan Perencanaan Smart City : Smart Governance Pemerintah Daerah Kabupaten Mukomuko * Smart City Planning Proposal : Smart Governance For Regional Government Of Mukomuko Regency," *J. Masy. Telemat. Dan Inf.*, Vol. 8 No.1, Pp. 59–80, 2017.
- [3] N. Ratama And Munawaroh, "Perancangan Sistem Informasi Sosial Learning Untuk Mendukung Pembangunan Kota Tangerang Dalam Meningkatkan Smart City Berbasis Android," *Satin – Sains Dan Teknol. Inf.*, Vol. 5, No. 2, Pp. 59–67, 2019.
- [4] T. D. . Niki Ratama, Aries Saifudin, Munawaroh, Yulianti, "Kommas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang Pembelajaran Dalam Peningkatan Pengetahuan Internet Sehat Dan Aman Bagi Ibu-Ibu Kommas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang," *Kommas J. Pengabd. Kpd. Masy.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 87–92, 2015.
- [5] W. Lestari, T. Informatika, U. Nahdlatul, U. Alghazali, T. Informatika, And U. D. Bangsa, "Kommas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang Informasi Administrasi Pengelolaan Keuangan Siswa Pada Mi Kommas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang," Pp. 1–10.
- [6] D. Handayani, Y. Yudianta, And Y. Wahyudin, "Rancang Bangun Sistem Penunjang Keputusan Penentuan Penerima Beasiswa Menggunakan Metode Simple Additive Weighting," *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. Dan Komun.*, Vol. 15, No. 3, Pp. 19–25, 2021, Doi: 10.35969/Interkom.V15i3.106.