

Peningkatan Pengetahuan Siswa Dalam Upaya Pencegahan *Bullying* Sebagai Dampak *Game Online* Pada Remaja di SMAN 62 Jakarta Timur

Dwinara Febrianti, Lia Fitriyanti, Atikah Pustikasari

Program Studi Keperawatan, Fakultas Kesehatan, Universitas Mohammad Husni Thamrin,
Jl. H. Bokir Bin Dji'un (dh. Raya Pd. Gede) No.23-25, Dukuh, Kramat jati, Jakarta Timur,
13550 Indonesia

Correspondence author: Dwinara Febrianti, dwinarafebriantibkd24@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37012/jpkmht.v6i1.2080>

Abstrak

Game online merupakan permainan yang mayoritas digemari oleh remaja. Dampak permainan yaitu kecanduan, yang dapat mengganggu masalah kesehatan remaja, penurunan prestasi belajar remaja, kemampuan sosialisasi remaja menurun dan meningkatkan keagresifan remaja bila permainan online dilakukan secara terus menerus. Tujuan Pengabdian masyarakat ini untuk meningkatkan kognitif remaja dan juga menjelaskan informasi bahwa *bullying* dapat terjadi sebagai dampak dari kecanduan *game online*. Pengabdian Kepada masyarakat ini dilakukan di SMAN 62 Jakarta Timur pada bulan November 2023 dengan pesertasebanyak 216 siswa di kelas XII sebanyak 6 kelas dan beberapa guru kelas. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan penjajakan lokasi, pengurusan ijin dan diskusi tentang tujuan kegiatan dengan mitra. Kegiatan diawali dengan melakukan *pretest* kemudian dilanjutkan dengan memberikan penyuluhan kesehatan tentang adiksi *game online* dan *bullying* dan diakhiri dengan pemberian *posttest*. Hasil Kegiatan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan pada siswa sebesar 55,6% tentang adiksi *game online* dan *bullying*, dari tingkat pengetahuan baik sebesar 16,2 % saat *pretest* menjadi 71,8% pada saat *posttest*. Rekomendasi selanjutnya diharapkan siswa SMAN 62 Jakarta Timur mampu menerapkan pencegahan dampak *game online* dan *bullying* di sekolah dan lingkungan sekitar mereka. Kepala sekolah dan para guru di sekolah diharapkan menjadi fasilitator untuk penerapan pencegahan adiksi *game online* dan *bullying*.

Kata Kunci: adiksi, *bullying*, *game online*, remaja

Abstract

Online games are games that are mostly popular with teenagers. The impact of games is addiction, which can disrupt adolescent health problems, reduce adolescent learning achievement, decrease adolescent socialization abilities and increase adolescent aggressiveness if online games are played continuously. The aim of this community service is to improve teenagers' cognitive abilities and also explain information that bullying can occur as a result of online game addiction. This community service was carried out at SMAN 62 East Jakarta in November 2023 with 216 students in class XII in 6 classes and several class teachers. Implementation of activities begins with exploring the location, obtaining permits and discussing the objectives of the activity with partners. The activity begins with conducting a pretest, then continues with providing health education about online game addiction and bullying and ends with giving a posttest. The results of the activity showed that there was an increase in students' knowledge of 55.6% regarding online game addiction and bullying, from a good level of knowledge of 16.2% at the pretest to 71.8% at the posttest. The next recommendation is that it is hoped that students at SMAN 62 East Jakarta will be able to implement prevention of the impact of online games and bullying in their school and the environment around them. Principals and teachers at schools are expected to become facilitators for implementing the prevention of online game addiction and bullying.

Keywords: addiction, *bullying*, online games, teenagers

PENDAHULUAN

Remaja pada masa pandemi covid 19 sangat disarankan mengurangi kegiatan di luar rumah, sehingga memberikan remaja tersebut kesempatan mengisi waktunya dengan gadget, untuk keperluan sekolah dan juga bermain, dimana kesempatan terbesar mereka adalah bermain game secara *online*. Dampak dari bermain game antara lain kecanduan yang berdampak pada gangguan kesehatan pada remaja, menurunnya kemampuan belajar pada remaja, menurunnya keterampilan sosialisasi pada remaja, dan seperti pada penelitian Lynch pada remaja, bila terus bermain *game online*, akan meningkatkan agresi pada remaja (Putik, 2014).

Mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Irma (2018) menunjukkan hubungan antara durasi dan intensitas remaja bermain game secara *online* dengan *bullying*, dimana akan terjadi peningkatan kejadian *bullying* apabila remaja tersebut terlalu lama dan sering bermain *game online* (Febrianti & Fitriyanti, 2023). Menurut studi pendahuluan yang dilakukan pada bulan Oktober 2022 oleh Febrianti dan Fitriyanti (2023) di SMAN 62 Jakarta timur, terdapat 0,4 persen siswa yang mengalami gangguan internet game berat. Meskipun mayoritas siswa tidak menunjukkan perilaku perundungan, *bullying* masih terjadi pada beberapa siswa di SMAN 62 Jakarta timur, bahkan pada tingkat yang lebih rendah. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat hubungan kecanduan *game online* dengan kondisi *bullying* pada siswa SMAN 62 Jakarta Timur. Hasil menunjukkan bahwa ada hubungan yang lemah, tetapi berpola positif..

Berdasarkan situasi yang dipaparkan diatas maka sesuai dengan rekomendasi dari hasil penelitian yang sudah dilakukan maka penulis tertarik untuk melanjutkan dengan melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan bekerjasama pihak sekolah untuk menindaklanjuti hasil penelitian dengan Upaya Pencegahan *Bullying* Sebagai Dampak *Game Online* Pada Remaja Di SMAN 62 Jakarta Timur. Tujuan Pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kognitif remaja dan juga menjelaskan informasi bahwa *bullying* dapat terjadi sebagai dampak dari kecanduan *game online*, sehingga di harapkan dapat menjadi dasar pengembangan usaha kesehatan jiwa di sekolah dan untuk mencegah peningkatan angka kejadian kecanduan *game online* dan kejadian perundungan pada remaja.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di SMAN 62 Jakarta Timur pada bulan

November 2023 dengan pesertasebanyak 216 siswa di kelas XII sebanyak 6 kelas dan beberapa guru kelas. Pelaksanaan kegiatan ini didahului dengan melakukan penjajakan lokasi dan permohonan izin. Saat penjajakan lokasi telah didiskusikan tentang tujuan kegiatan yang akan dilakukan dan kesepakatan waktu pelaksanaan dengan mitra. Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat diawali dengan melakukan *pretest* kemudian dilanjutkan dengan memberikan penyuluhan kesehatan tentang adiksi *game online* dan *bullying* dan diakhiri dengan pemberian *posttest*. Penyuluhan kesehatan dilaksanakan selama 90 menit. Penyaji materi penyuluhan dilakukan oleh 3 orang dosen dan dibantu 6 mahasiswa pada 6 kelas tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada tanggal 9 November 2023, di SMAN 62 Jakarta Timur dari pukul 11.00 sampai pukul 12.30 WIB, dengan peserta penyuluhan sebanyak 216 siswa di kelas XII sebanyak 6 kelas dan beberapa guru kelas. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan penyuluhan kesehatan tentang adiksi *game online* dan *bullying*. Penyuluhan kesehatan dilaksanakan selama 90 menit. Penyaji materi penyuluhan dilakukan oleh 3 orang dosen dan dibantu 6 mahasiswa pada 6 kelas tersebut.





Gambar 1. Serangkaian Kegiatan

Kegiatan penyuluhan kesehatan tentang adiksi game online dan *bullying* diawali dengan kegiatan *pre test* untuk menggali pemahaman siswa terhadap adiksi *game online* dan *bullying*. Selanjutnya dilakukan apersepsi pemahaman siswa tentang adiksi *game online* dan *bullying*, kemudian diteruskan dengan kegiatan pemberian materi adiksi *game online* dan *bullying*, lalu diskusi tanya jawab dan di akhiri dengan kegiatan *post test*.

Pelaksanaan penyuluhan kesehatan berlangsung dengan baik tanpa adanya kendala. Hal ini ditunjukkan dari siswa mengikuti penyuluhan dengan seksama dan mendengarkan materi penyuluhan dengan baik dan antusias bertanya tentang materi yang disampaikan.

Keberhasilan penyuluhan kesehatan dapat dilihat melalui hasil evaluasi *pre test* dan *post test*, dimana mereka menjawab beberapa pertanyaan terkait materi yang disampaikan yaitu materi adiksi *game online* dan *bullying*. Adapun hasil nya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi *Pre* Dan *PostTest* Pengetahuan Adiksi *Game Online* dan *Bullying* (n : 216)

Variabel	Pretest		Post Test	
	n	%	n	%
Pengetahuan Adiksi <i>Game</i> dan <i>Bullying</i>				
Baik	35	16,2	155	71,8
Cukup	84	38,9	47	21,8
Kurang	97	44,9	14	6,5
Total	216	100	216	100

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan pada siswa sebesar 55,6% tentang adiksi *game online* dan *bullying*, dari tingkat pengetahuan baik sebesar 16,2% saat pretest menjadi 71,8% pada saat posttest. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memahami tentang materi yang disampaikan, dan diharapkan siswa SMAN 62 Jakarta Timur mampu menerapkan pencegahan dampak *game online* dan *bullying* di sekolah dan lingkungan sekitar mereka. Mitra Pengabdian Kepada Masyarakat yaitu SMAN 62 Jakarta Timur. Kepala sekolah dan para guru di sekolah sangat mendukung kegiatan ini dan berharap kegiatan penyuluhan kesehatan dapat dilakukan secara berkelanjutan sehingga para siswa terpapar dengan informasi kesehatan yang benar.

Fenomena *game online* yang semakin populer di kalangan anak muda perlu mendapat perhatian. Adanya *game online* menimbulkan risiko baru bagi generasi muda: risiko kecanduan. *Game online* mempunyai sifat yang menggoda (mengasyikkan) sehingga membuat orang bersemangat untuk bermain dan dapat menimbulkan perilaku ketagihan. Beberapa orang rela menghabiskan waktu berjam-jam terpaku didepan monitor. Selain itu, saat bermain *game online*, *game* tersebut dirancang untuk memberikan penguatan atau peningkatan "instan" ketika tujuan tertentu terlampaui. Oleh karena itu, *game online* terus memberikan tantangan dan meresahkan remaja sehingga tidak lagi memiliki prioritas dalam melakukan aktivitas sehari-hari (Hawadi dalam Fitri, 2018).

Game online memberikan dampak negatif bagi penggunanya jika dimainkan secara berlebihan, antara lain jika siswa tidak menyelesaikan tugas yang ditetapkan sekolah, ia mungkin tidak dapat berkonsentrasi selama proses pembelajaran, tertidur di kelas, bolos sekolah, atau menyalahgunakan biaya sekolah. Hal ini dapat terjadi karena kurangnya kontrol fisik pada siswa sehingga dapat mengakibatkan terjadinya penyimpangan perilaku akademik siswa dan menurunkan hasil belajar siswa (Dani, 2014).

Keberadaan teknologi telah membawa dampak yang besar bagi kehidupan manusia. Saat ini, orang-orang menggunakan teknologi dalam setiap aspek kehidupan mereka. Cara berpikir McLuhan tentang hubungan antara teknologi, media, dan masyarakat disebut <http://journal.thamrin.ac.id/index.php/JIPKMHthamrin/issue/view/10>

determinisme teknologi (Morissan, 2021).Teori ini menunjukkan bahwa teknologi mempunyai dampak yang sangat besar terhadap masyarakat dan game online yang merupakan bagian dari teknologi saat ini dapat membawa perubahan baik positif maupun negatif. Teori lain yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah teori pembelajaran kognitif sosial yang dikemukakan oleh psikolog Amerika Albert Bandura. Ia percaya bahwa orang belajar dengan memperhatikan tindakan orang lain. Melalui pembelajaran observasional, termasuk pemodelan dan peniruan, kita secara kognitif merepresentasikan tindakan orang lain dan meniru tindakan mereka (Hoesada,2021).Oleh karena itu, dalam hal ini, selain dalam game online yang kekerasannya diungkapkan baik secara verbal maupun non-verbal, juga dalam proses pembelajarannya, dimana seseorang dapat meniru perilaku agresif dalam game tersebut dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat telah dilaksanakan di SMAN 62 Jakarta Timur dengan pesertapenyuluhan sebanyak 216 siswa di kelas XII sebanyak 6 kelas dan beberapa guru kelas. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan penyuluhan kesehatan tentang adiksi *game online* dan *bullying*. Penyaji materi penyuluhan dilakukan oleh 3orang dosen dan dibantu 6 mahasiswa pada 6 kelas tersebut. Setelah dilakukan pendidikan kesehatan telah terjadi peningkatan pengetahuan pada siswa sebesar 55,6% tentang adiksi *game online* dan *bullying*, dari tingkat pengetahuan baik sebesar 16,2 % saat *pretest* menjadi 71,8% pada saat *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memahami tentang materi yang disampaikan.

REFERENSI

- Dani (2014). Fenomena Kecanduan Game Online pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember). Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)
- Febriyanti&Fitriyanti(2023). Analisis Keterkaitan Adiksi Game Online Dengan Kondisi Bullying Pada Remaja. Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ) PPNI Vol 11 No 1
- Fitri (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. Jurnal Konseling dan Pendidikan Vol. 6 No. 2, 2018.hlm. 211-219
- Hoesada Jan (2021). Teori Akuntansi. Dikutip dari
https://www.google.co.id/books/edition/TEORI_AKUNTANSI/z_9cEAAAQBAJ?hl

- =id&gbpv=1&dq=teori+belajar+sosial+oleh+Albert&pg=PA67&printsec=frontcover
- Irma, S. (2018). Perilaku Bullying Di Kalangan Gamers Online (Studi Fenomenologi Pada Remaja SMP Perguruan Taman Siswa, Medan). *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study*
- Morissan (2021). *Teori Komunikasi Individu hingga massa*. Dikutip dari https://www.google.co.id/books/edition/Teori_Komunikasi_Individu_Hingga_Massa/_E/DsM0EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teori+determinism+teknologi&pg=PA408&printsec=frontcover
- Putik (2014). Hubungan Pola Asuh Otoriter Dan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Bullying Pada Remaja Di Sekolah. Dikutip dari <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://eprints.ums.ac.id/39305/1/Naskah%20Publikasi.pdf>