



Sosialisasi Dampak E-sports pada Anak Sekolah Dasar

¹Fajar Hamdhan Utama, ²Septyaningrum Putri Purwoto, ³Heni Yuli Handayani, ⁴Haryo Mukti Widodo
^{1, 2, 3, 4} Prodi Pendidikan Olahraga, STKIP PGRI Bangkalan
Email: fajarhamdhan@stkipgri-bkl.ac.id¹, septyaningrum@stkipgri-bkl.ac.id², heni@stkipgri-bkl.ac.id³, haryo@stkipgri-bkl.ac.id⁴

Abstract

Esports or electronic sports are types of sports based on electronic equipment such as PCs (computers), cellphones (mobile phones) or such as PlayStation or Xbox. Esports is growing rapidly in Indonesia. Games that are often played include Mobile Legend, PUBG Mobile, Free Fire and Dota. This game is even in demand in all circles, be it children, teenagers and parents. Most children often forget the time when they have played the game. This dedication to socializing the impact of esports has been successful. This is because it makes students understand more about the impact of esports for elementary school children, besides that students can also find out how to overcome the addiction to playing esports.

Keywords: Socialization, esports, elementary school children

Abstrak

Esport atau electronic sports adalah jenis olahraga yang berbasis peralatan elektronik seperti PC (komputer), HP (Mobile phone) atau seperti PlayStation atau Xbox. Esport sangat berkembang pesat di Indonesia. Permainan yang sering dimainkan diantaranya Mobile Legend, PUBG Mobile, Free Fire dan Dota. Permainan ini bahkan diminati disemua kalangan, baik itu anak-anak, remaja dan orang tua. Kebanyakan anak-anak sering lupa waktu jika sudah bermain game tersebut. Pengabdian tentang sosialisasi dampak esport ini berhasil. Hal ini dikarenakan membuat siswa lebih paham tentang dampak esport untuk anak sekolah dasar, selain itu siswa juga dapat mengetahui cara mengatasinya kecanduan bermain esport tersebut.

Kata kunci: Sosialisasi, esport, anak sekolah dasar

ANALISIS SITUASI

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang sangatlah pesat. Dengan berkembangnya teknologi, komunikasi antar sesama pun dapat dilakukan dengan sangat mudah (Setiawan, Mardapi, Pratama, & Ramadan, 2019). Salah satunya cukup dengan menggunakan benda yang selalu kita genggam, yaitu handphone. Di handphone sendiri terdapat berbagai fitur, seperti sosial media, game online, dan sebagainya. Game online sendiri memiliki dampak positif dan negatif (Deviandri M & Rianto Slamet, 2012).

Menurut (Curet, 2007), para pemain game juga mengalami peningkatan koordinasi mata, tangan dan ketangkasan manual yang bertambah pesat. Bermain Game Online juga dapat mengembangkan kemampuan dalam mengatur kelompok dan memimpinya, mengembangkan optimisme, mampu berdamai dengan frustrasi dan kecemasan dengan cara yang adaptif (Granic, Lobel, & Engels, 2014). Sisi positif bermain game tersebut, tentunya akan didapat dan tidak berbalik menyerang seseorang jika ia memperhatikan batasan dalam bermain (Lutfiwati, 2018).

Tidak disadari dan semakin banyak game online yang dimainkan seperti perang, petualangan dan perkelahian, yang memiliki efek negatif seperti pertempuran dunia nyata yang penuh kekerasan dan dapat membentuk kepribadian anak itu sendiri untuk mencoba melakukannya, karena rasa ingin tahu yang besar. Memang perasaan itu tidak akan langsung muncul, tapi jika sudah terbiasa maka perasaan itu akan datang (Putu et al., 2020).

Anak-anak yang sering bermain game online akan terus menerus kecanduan karena jika tidak menyukai game tersebut mereka akan mencoba lagi sampai puas. Dan jika sudah puas, mereka akan merasa senang, dan akan mengulangnya berkali-kali sampai bosan. Selain itu, esport juga menurunkan prestasi kerja anak karena berkurangnya waktu belajar dan anak lebih sering bermain esport. Kegiatan sosialisasi yang berjudul “Sosialisasi dampak e-sports pada anak sekolah dasar” ini

bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa sekolah dasar tentang dampak esports. Sehingga mereka dapat memanfaatkan dengan baik teknologi yang ada terutama saat bermain game online. Sosialisasi ini dilakukan berdasarkan situasi dan kenyataan saat ini, yakni maraknya esports di kalangan anak-anak sekolah dasar..

SOLUSI DAN TARGET

Solusi Pengabdian

1. Sering melakukan sosialisasi supaya anak sekolah dasar mengetahui dampak dari esport
2. Mengontrol jumlah waktu yang mereka habiskan untuk belajar dan bermain esport

Luaran Pengabdian

Luaran yang diharapkan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah penerbitan hasil pengabdian di Jurnal Pengabdian Masyarakat.

Target Yang ingin dicapai

Dari kegiatan pengabdian yang dilakukan di SDK Maria Fatima Bangkalan diharapkan :

1. Anak sekolah dasar bisa mengetahui dan memahami dampak esport
2. Anak sekolah dasar bisa mengetahui cara mencegah kecanduan bermain esport

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian ini terdiri dari kegiatan tersebut sebagai berikut:

1. Penjelasan terkait materi sosialisasi esport terhadap anak sekolah dasar
2. Diskusi tanya jawab terkait materi
3. Diskusi tentang esport terhadap anak sekolah dasar di SDK Maria Fatima Bangkalan

Adapun jadwal kegiatan dilaksanakan pada:

- Bulan : November 2021
Tempat : SDK Maria Fatima Bangkalan

PELAKSANAAN KEGIATAN

Adapun jadwal kegiatan dilaksanakan pada:

- Bulan : November 2021
Tempat : SDK Maria Fatima Bangkalan
Jumlah peserta : 15 siswa kelas atas

Peran Mitra yang terlibat pada program ini adalah guru dan staf SDN, serta siswa kelas atas SDK Maria Fatima Bangkalan. Lokasi kegiatan adalah di Kecamatan Bangkalan, Kabupaten Bangkalan Jawa Timur. Waktu pelaksanaan kegiatan adalah November sampai Desember 2021 (kurun waktu 1 bulan). Adapun durasi kegiatan pengabdian selama 1 bulan yang terbagi dalam beberapa tahap sebagai berikut:

No	Nama Kegiatan	Tahun	Pelaksanaa
1	Mempersiapkan analisis situasi dengan berkoordinasi dengan mitra.	2021	November 2021
2	Melakukan identifikasi masalah yang ditemukan dengan mitra	2021	November 2021
3	Menentukan tujuan kegiatan dengan memperhatikan perkembangan masyarakat	2021	November 2021
4	Merencanakan pemecahan masalah	2021	November 2021
5	Melakukan pendekatan pada sekolah sasaran	2021	November 2021
6	Melaksanakan kegiatan sosialisasi kinesiologi olahraga pada pembelajaran PJOK anak sekolah dasar	2021	November 2021
7	Menyiapkan laporan kegiatan pengabdian masyarakat	2021	Desember 2021



8	Mengumpulkan dokumentasi kegiatan sebelumnya dan mempublikasikan hasil kegiatan	2021	Desember 2021
---	---	------	---------------

Evaluasi dan keberlanjutan program berikutnya akan menjadi perhatian dari mitra yaitu SDK Maria Fatima Bangkalan yang dapat dilakukan melalui program kerja tahunan yang akan direncanakan berikutnya. Pengusul yang merupakan dosen program Studi Pendidikan Olahraga STKIP PGRI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa sosialisasi dampak esport terhadap anak sekolah dasar. Sosialisasi ini dibagi menjadi 3 tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap pelaporan. Pada tahap persiapan, mengumpulkan materi-materi yang akan dijadikan power point yang nanti akan dipresentasikan pada saat tahap pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan sosialisasi ini dilakukan sekolah mitra, yaitu SDK Maria Fatima Bangkalan. Kegiatan sosialisasi ini telah berhasil dilaksanakan pada November 2021. Pada tahap pelaporan, tim akan menyusun laporan akhir dan membuat jurnal untuk dipublikasikan.

Kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan berjalan dengan lancar. Selama kegiatan berlangsung semua siswa mengikuti sampai selesai kegiatan. Karena dalam masa New Normal Sosialisasi dilaksanakan secara luring dan membatasi jumlah siswa dan tetap menerapkan protokol kesehatan. Pada pelaksanaan diberikan materi tersebut supaya siswa bisa mengikuti. Kemudian dilaksanakan tanya jawab dan diskusi.

Materi sosialisasi yang pertama yaitu terkait dengan pengertian esport dan perkembangannya di Indonesia. Setelah itu penjelasan tentang macam-macam dari esport dari berbagai kriteria yang banyak diminati oleh anak-anak zaman sekarang. Dari materi ini anak-anak jadi mengetahui macam-macam esport, tidak hanya dari yang peserta ketahui saja.

Materi kedua yaitu terkait dampak esport terhadap anak sekolah dasar, meliputi penjelasan dampak positif dan dampak negatif esport. Saat sosialisasi berlangsung, kebanyakan dari anak-anak hanya mengetahui dampak negatifnya saja. Padahal esport juga memiliki dampak positif, meskipun lebih banyak dampak negatifnya. Meskipun mereka lebih tahu dampak negatif dari esport, tapi masih banyak dari anak-anak suka memainkannya secara berlebihan.

Materi ketiga yaitu terkait cara mengatasi dampak esport tersebut, bagaimana cara mencegah kecanduan bermain dan cara mengatasinya. Di sini anak-anak jadi mengetahui hal-hal yang bisa dilakukan saat mengalami berbagai kasus kecanduan bermain game dan cara pencegahannya. Selain itu juga dilakukan diskusi dan tanya jawab pada setiap siswa.



Gambar 1. Penyampaian materi



Gambar 2. Suasana saat sosialisasi

Gambar 1 menunjukkan penyajian materi yang sudah tersedia dengan beberapa improvisasi dan modifikasi untuk menyesuaikan dengan situasi di lapangan. Gambar 2 menunjukkan suasana saat sosialisasi. Anak-anak memperhatikan dengan seksama dan tertib sampai kegiatan sosialisasi selesai. Anak-anak juga tetap mematuhi protokol kesehatan yang ketat.

Diskusi

Berdasarkan hasil pengamatan saat kegiatan pengabdian berlangsung diperoleh hasil yang positif diantaranya sebagai berikut : 1) Anak-anak sekolah dasar mendapatkan pengetahuan tentang dampak esport. 2) Anak-anak sekolah dasar aktif bertanya, mulai dari awal kegiatan sampai selesai, mengenai penjelasan, dampak dan cara mengatasi masalah-masalah esport.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini sangat membantu anak Sekolah Dasar dalam memahami dampak dari esport. Dari sosialisasi yang berikan, diharapkan anak-anak dapat mengontrol jumlah waktu yang mereka habiskan untuk belajar dan bermain esport agar tidak mengalami kelainan mental karena kecanduan esport. Anak juga dapat memberi tahu orang tua dan dapat mendorong anak untuk mengatur waktu bermain.

PENGAKUAN

Terima kasih kepada para guru, staf dan siswa SDK Maria Fatima Bangkalan. Tak lupa juga ucapan terima kasih kepada STKIP PGRI Bangkalan yang telah mengizinkan untuk melaksanakan pengabdian masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Curet, M. J. (2007). The impact of video games on training surgeons in the 21st century: Commentary. *Archives of Surgery*, 142(2), 186. <https://doi.org/10.1001/archsurg.142.2.186>
- Deviandri M, & Rianto Slamet, R. E. (2012). Dampak game online bagi perilaku sekolah dasar di Kelurahan Gunung Pangilung Kecamatan Padang Utara Kota Padang. *STKIP Sumatra Barat*, 1–7. Diambil dari <https://www.academia.edu/download/34276687/43-85-1-SM.pdf>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Journal of Sychology*, 1(1), 1–16. Diambil dari <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/anfusina/article/view/3643/2416>
- Putu, N., Pramesti, R., Odelia, A., Trisna, E., Adinda, H., Valeska, S., ... Primasari, C. H. (2020). Sosialisasi Dampak Game Online terhadap Anak-anak. *Masyarakat Berdaya dan Inovasi. Masyarakat Berdaya dan Berinovasi*, 1(2), 69–73.



Setiawan, R., Mardapi, D., Pratama, A., & Ramadan, S. (2019). Efektivitas blended learning dalam inovasi pendidikan era industri 4.0 pada mata kuliah teori tes klasik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 148–158. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27259>