

SOSIALISASI HASIL PENELITIAN APLIKASI SISTEM PAKAR DIAGNOSA KECANDUAN GAME ONLINE MENGGUNAKAN METODE CERTAINTY FACTOR

Elsa Elvira Awal ¹, Deden Wahiddin ², Anis Fitri Nur Masruriyah ³

Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Buana Perjuangan Karawang

elsaelvira@ubpkarawang.ac.id¹, deden.wahiddin@ubpkarawang.ac.id²,
anis.masruriyah@ubpkarawang.ac.id³

Abstrak

Semenjak pandemi Covid-19 masuk di Indonesia, hampir semua kegiatan dilakukan secara daring, termasuk pembelajaran dari tingkat sekolah dasar sampai universitas. Dampak dari pembelajaran daring adalah kebosanan pada peserta didik, oleh sebab itu peserta didik banyak yang melakukan kegiatan lain untuk menghilangkan kebosanan dengan bermain game online. Kondisi mental pada peserta didik rata-rata masih labil sehingga mudah lepas kontrol ketika sedang bermain game online, sehingga banyak peserta didik yang kecanduan game online. Adapun bentuk kegiatan sosialisasi ini dilakukan melalui pengarahan tentang pengetahuan dasar mengenai game, di antaranya dampak positif dan negatif game online. Maka pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan dilakukan sosialisasi aplikasi deteksi kecanduan game online dengan menggunakan metode certainty factor. Hasil dari sosialisasi yang dilakukan pada SMK N 1 Klari adalah memberikan pemahaman terhadap siswa/siswi tentang game online serta memahami dampak berbahaya jika tidak disikapi dengan bijak. Dengan aplikasi yang kami berikan diharapkan para siswa/siswi mampu menggunakan game dengan sewajarnya.

Kata kunci—Certainty Factor, Game Online, Sistem Pakar

Abstract

Since the Covid-19 pandemic entered Indonesia, almost all activities have been carried out online, including learning from elementary school to university levels. The impact of online learning is boredom for students, therefore many students do other activities to get rid of boredom by playing online games. The mental condition of the average student is still unstable so that it is easy to get out of

control when playing online games, so that many students are addicted to online games. The form of this socialization activity is carried out through briefings on basic knowledge about games, including the positive and negative impacts of online games. So in community service activities there will be socialization of online game addiction detection applications using the certainty factor method. The result of the socialization carried out at SMK N 1 Klari is to provide students with an understanding of online games and understand the harmful effects if not addressed wisely. With the application that you provide, it is hoped that students will be able to use the game properly.

Keywords— Certainty Factor, Expert System, Game Online

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 adalah situasi yang harus dihadapi oleh negara diseluruh dunia termasuk Indonesia, siap tidak siap masyarakat Indonesia harus menghadapi pandemi tersebut. Semenjak pandemi Covid-19 masuk di Indonesia, hampir semua kegiatan dilakukan secara daring, termasuk pembelajaran dari tingkat sekolah dasar sampai universitas.

Dampak dari pembelajaran jarak jauh adalah kebosanan pada peserta didik, oleh sebab itu peserta didik banyak yang melakukan kegiatan lain untuk menghilangkan kebosanan dengan bermain game online (Abdi & Karneli, 2020). Kondisi mental pada peserta didik rata-rata masih labil sehingga mudah lepas kontrol ketika sedang bermain game online (Surahman & Setiawan, 2017), ini bisa memicu munculnya beberapa gejala perilaku yang bermasalah, seperti menjadi lebih agresif, uang habis terpakai untuk membeli kuota internet atau membeli perangkat virtual yang dibutuhkan pada game, hingga munculnya kecanduan sebagai tingkatan yang paling parah (Lutfiwati, 2018).

Dampak negatif yang ditimbulkan dari game online sudah sangat parah jika sudah sampai kecanduan, sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk memberikan sosialisasi aplikasi deteksi kecanduan game online berbasis android kepada peserta didik di tingkat sekolah menengah kejuruan. Aplikasi ini mampu memberikan deteksi awal tentang kondisi pengguna, apabila pengguna dikategorikan sebagai pecandu game maka pengguna dapat mencari pertolongan agar tidak semakin parah.

METODE

Pelaksanaan dari kegiatan ini dimulai sejak Januari 2022 dengan menyusun perencanaan dan teknis pelaksanaan. Kegiatan ini dilaksanakan oleh tenaga pengajar dan mahasiswa program studi Teknik Karawang, 28 Februari 2023

Informatika UBP Karawang. Setelah pelaksanaan sosialisasi dan mendapatkan umpan balik dari pengguna, akan dievaluasi tentang seberapa besar dampak aplikasi terhadap siswa SMKN 1 Klari.



Gambar 1 Pemaparan Materi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan PkM pada SMK N 1 Klari membahas diagnosa kecanduan game online yang dideteksi menggunakan aplikasi sistem pakar dengan metode certainty factor. Pelaksanaan PkM ini diikuti oleh peserta didik dan guru mata pelajaran bimbingan konseling. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan memberikan materi terlebih dahulu dilanjutkan dengan mencoba mendignosa beberapa peserta didik SMK N 1 Klari. Kegiatan ini juga di bertujuan agar peserta didik bisa mengontrol diri saat bermain game online, untuk menghindari dampak berbahaya yang didapatkan dari kecanduan game online.

Berdasarkan sosialisasi yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan pemahaman untuk mendiagnosa apakah siswa/siswi sudah masuk kedalam tahap kecanduan game online atau tidak, serta memberi pemahaman terhadap dampak yang ditimbulkan apabila sampai kecanduan game online. Peralatan yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi ini adalah laptop untuk menyampaikan materi, kamera sebagai penunjang dalam mendokumentasikan kegiatan PkM dan handphone untuk mencoba aplikasi sistem pakar dalam mendiagnosa.

Pada kegiatan PkM ini peserta didik merupakan siswa/siswi kelas XI. Dalam sesi tanya jawab, peserta didik pun sangat proaktif untuk bertanya, para siswa/siswi terlihat sangat tertarik untuk mencoba aplikasi yang didemokan oleh pemateri.



(a)



(b)

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan yang dihasilkan dari kegiatan yang dilakukan adalah para peserta didik dapat mengikuti sosialisasi dan mencoba aplikasi sistem pakar dengan baik hingga kegiatan berakhir, peserta didik yang sangat antusias dan proaktif saat sesi tanya jawab membuat kegiatan PkM berjalan dengan lancar. Setelah melakukan kegiatan ini diharapkan peserta didik bisa mengontrol diri dalam bermain game online.

Saran

Saran untuk guru mata pelajaran bimbingan konseling adalah dapat menerapkan aplikasi sistem pakar ini untuk mendiagnosa siswa/siswi yang kurang fokus dalam belajar, untuk mengetahui tingkat kecanduan siswa/siswi dalam bermain game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penangannya dalam Konseling Individual. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9-20.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Journal of Psychology*, 1-16.
- Surahman, S., & Setiawan, E. B. (2017). Aplikasi Mobile Driver Online Berbasis Android Untuk Perusahaan Rental Kendaraan. *Jurnal Sistem Informasi*, 35-42.