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

Elsa Elvira Awal^{*1}, Deden Wahiddin², Anis Fitri Nur Masruriyah³, Hilda Yulia Novita⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Buana Perjuangan Karawang

*e-mail: elsaelvira@ubpkarawang.ac.id¹, deden.wahiddin@ubpkarawang.ac.id²,
anis.masruriyah@ubpkarawang.ac.id³, hilda.yulia@ubpkarawang.ac.id⁴

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, Socialization*

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 kamu berikan diharapkan para siswa/siswi mampu menggunakan game dengan sewajarnya.

Kata Kunci: *Certainty Factor, Game Online, Sistem Pakar, Sosialisasi*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan kemajuan internet telah membawa banyak manfaat bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bidang pendidikan. Namun, dampak negatifnya juga tidak bisa diabaikan. Salah satu dampak negative dari teknologi dan internet adalah kecanduan game online pada siswa. Kecanduan game online dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan mental siswa serta dapat mengganggu prestasi akademik mereka (Setiawan, 2018).

Kecanduan game online pada siswa menjadi sebuah fenomena yang cukup mengkhawatirkan. Siswa cenderung menghabiskan banyak waktu untuk bermain game online dan mengabaikan kegiatan lainnya, termasuk belajar dan melakukan kegiatan produktif lainnya. Hal ini dapat mempengaruhi performa akademik mereka dan memicu perilaku yang negatif (Novrialdy, 2019).

Selain itu, kecanduan game online juga dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan mental siswa. Siswa yang kecanduan game online cenderung mengalami gangguan pada pola tidur, yang dapat mempengaruhi konsentrasi dan kecerdasan mereka. Selain itu, kecanduan game online juga dapat menyebabkan gangguan emosi, seperti depresi dan kecemasan, serta dapat memicu perilaku agresif pada siswa (Rohman, 2018).

Kecanduan game online juga dapat memicu isolasi sosial pada siswa. Mereka cenderung menghabiskan waktu bermain game online di depan layar computer atau smartphone, yang membuat mereka tidak memiliki waktu untuk melakukan interaksi sosial dengan teman-teman atau keluarga. Hal ini dapat menyebabkan siswa menjadi lebih tertutup dan kurang peka terhadap perasaan orang lain (Lutfiwati, 2018).

Dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa, peran orang tua dan guru sangat penting. Orang tua dan guru dapat memberikan edukasi tentang dampak negative kecanduan game online pada siswa serta memberikan solusi untuk mengatasi kecanduan game online pada siswa serta memberikan solusi untuk mengatasi kecanduan tersebut secara positif dan sehat. Selain itu, orang tua dan guru juga dapat memantau aktivitas bermain game online pada siswa dan membatasi waktu yang dihabiskan untuk bermain game online (Abdi & Karneli, 2020)

Pengabdian kepada masyarakat dengan memberikan sosialisasi dengan aplikasi sistem pakar pendeteksi kecanduan game online dapat menjadi salah satu upaya yang efektif untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa tentang dampak negative kecanduan game online serta memberikan solusi untuk mengatasi kecanduan game online secara sehat dan positif. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, para peserta dapat diberikan edukasi tentang dampak negative kecanduan game online serta diberikan solusi untuk mengatasi kecanduan tersebut. Selain itu, peserta juga dapat dilatih untuk melakukan kegiatan yang positif dan produktif agar tidak terlalu focus pada game online.

2. METODE

Aplikasi sistem pakar adalah aplikasi yang dirancang untuk meniru kemampuan seorang pakar atau ahli dalam suatu bidang tertentu untuk memberikan solusi atau jawaban atas masalah atau pertanyaan yang diberikan. Aplikasi ini biasanya menggunakan aturan-aturan atau pengetahuan yang telah diprogramkan sebelumnya dalam bentuk basis pengetahuan atau *knowledge base*, yang kemudian digunakan untuk memberikan rekomendasi atau solusi untuk masalah yang diberikan (Putri, 2020).

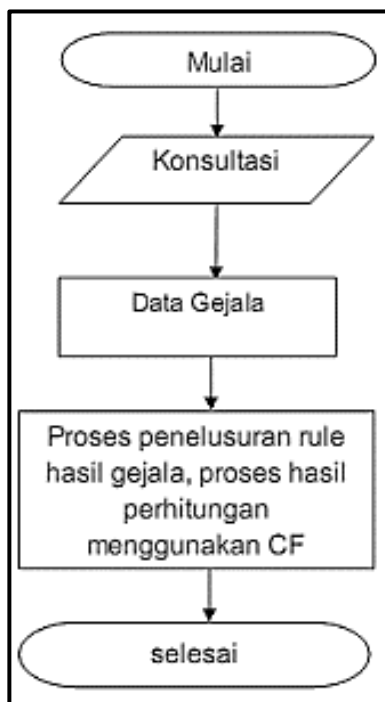
Game online adalah jenis permainan video yang dimainkan melalui internet dengan menghubungkan perangkat permainan ke server game yang berada di jaringan. Pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain secara online dalam waktu nyata atau dengan memainkan permainan secara solo. Dalam game online, pemain dapat bermain dengan pemain lain dari seluruh dunia, membangun komunitas, dan berkompetisi dalam berbagai mode permainan. Game online dapat dimainkan di berbagai platform seperti computer, konsol game, atau perangkat seluler (Irawan & W, 2021).

Kecanduan game online atau disebut juga dengan gaming disorder adalah kondisi psikologis di mana seseorang merasa sulit untuk mengontrol atau menghentikan perilaku bermain game online meskipun mengetahui bahwa perilaku tersebut memiliki dampak negatif pada kehidupan pribadi, sosial, atau pekerjaan. Gejala kecanduan game online meliputi perilaku yang semakin terobsesi dengan game online, bermain game untuk waktu yang lama, mengabaikan tanggung jawab atau kegiatan sosial, merasa kehilangan kendali saat bermain game, dan merasa gelisah atau cemas ketika tidak bermain game (Mais, Rompas, & Gannika, 2020).

Kecanduan game online dapat mempengaruhi kesehatan mental dan fisik seseorang, seperti kelelahan, gangguan tidur, depresi, dan isolasi sosial. Kecanduan game online juga dapat mempengaruhi kinerja akademik, pekerjaan, atau aktivitas sehari-hari lainnya. Penting untuk diingat bahwa kecanduan game online adalah kondisi yang serius dan memerlukan perhatian medis dan psikologis yang tepat. Bantuan profesional dan dukungan keluarga dan teman dapat membantu seseorang mengatasi kecanduan game online dan mengembalikan keseimbangan dalam kehidupan mereka.

Metode certainty factor adalah salah satu metode dalam sistem pakar yang digunakan untuk menghitung tingkat keyakinan suatu pernyataan atau fakta yang diberikan dalam bentuk skala dari 0 hingga 1. Metode ini digunakan untuk menentukan tingkat kepastian suatu aturan atau kebenaran suatu fakta dengan mempertimbangkan faktor yang mempengaruhinya (Maulina, 2020).

Dalam metode certainty factor, setiap aturan dalam basis pengetahuan diberi nilai certainty factor (CF) yang merepresentasikan tingkat keyakinan atau kepastian dari aturan tersebut. CF dinyatakan dalam rentang nilai antara 0 dan 1, dimana 0 menunjukkan ketidakmungkinan dan 1 menunjukkan kepastian mutlak. Setiap kali sistem pakar menerima input baru, metode certainty factor akan menghitung tingkat keyakinan terhadap kebenaran suatu fakta dengan menggunakan nilai CF aturan dan nilai CF dari fakta yang telah dikenali sebelumnya. Metode ini dapat digunakan untuk menghindari kesalahan dalam pengambilan keputusan dengan mempertimbangkan tingkat kepastian atau keyakinan terhadap suatu fakta sebelum dijadikan dasar untuk memberikan rekomendasi atau solusi.



Gambar 1 Alur Kerja Metode *Certainty Factor*

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, pertama para Dosen menyampaikan informasi tentang bahaya kecanduan game online secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Informasi yang disampaikan meliputi dampak kecanduan game online terhadap kesehatan fisik dan psikologis, prestasi akademik, dan hubungan sosial.

Setelah menyampaikan informasi, beberapa siswa mulai diidentifikasi menggunakan aplikasi sistem pakar untuk mengetahui tanda-tanda kecanduan game online, seperti siswa yang menghabiskan banyak waktu bermain game online, mengabaikan kewajiban sekolah dan keluarga, dan mengalami perubahan perilaku dan suasana hati yang buruk. Hal ini dapat membantu siswa dan guru mengenali masalah kecanduan game online lebih awal dan mengambil tindakan pencegahan.

Selanjutnya guru akan mendorong siswa untuk mengembangkan hobi dan minat yang positif di luar bermain game online. Hal ini dapat membantu siswa mengalihkan perhatian mereka dari game online dan meningkatkan keseimbangan dalam kehidupan mereka.

Guru dan staf sekolah juga dapat memberikan contoh peran model yang baik dengan menunjukkan cara menggunakan teknologi secara positif dan sehat. Hal ini dapat membantu siswa memahami bahwa penggunaan teknologi yang sehat adalah kunci untuk menghindari kecanduan game online. Tidak lupa orang tua juga merupakan faktor penting dalam mencegah kecanduan game online pada anak mereka.

Dalam melakukan sosialisasi kecanduan game online di lingkungan sekolah, perlu juga diingat bahwa pencegahan kecanduan game online bukan hanya tanggung jawab sekolah, tetap juga tanggung jawab keluarga dan masyarakat. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan kegiatan sosialisasi

kecanduan game online dalam program sekolah secara terus-menerus dan melibatkan semua pihak yang terlibat.



Gambar 2 Penyampaian Informasi Terkait Game Online



Gambar 3 Peserta Mencoba Aplikasi Sistem Pakar

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan pada SMK N 1 Klari hasil yang diperoleh adalah siswa yang hadir pada kegiatan sosialisasi ini lebih sadar tentang bahaya kecanduan game online. Mereka menyadari bahwa bermain game online secara berlebihan dapat menyebabkan gangguan kesehatan mental dan fisik, mengganggu kehidupan sosial dan akademik, serta mempengaruhi pola tidur.

Siswa juga mendapatkan pengetahuan tentang cara menghindari kecanduan game online dan bagaimana mengelola waktu bermain game secara sehat. Mereka diberikan informasi tentang tanda-tanda kecanduan game online, efek negatifnya, serta cara mengatasi kecanduan tersebut.

Guru yang hadir pada kegiatan sosialisasi juga memberikan dukungan pada siswa untuk menghindari kecanduan game online. Mereka menegaskan pentingnya kegiatan yang produktif seperti olahraga, membaca buku, atau berinteraksi dengan teman dan keluarga.

Kegiatan sosialisasi kecanduan game online di lingkungan sekolah merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang bahaya kecanduan game online. Kecanduan game online telah menjadi masalah yang cukup serius di kalangan remaja dan anak-anak, yang dapat berdampak negative pada kesehatan mental dan fisik serta prestasi akademik.

Dalam kegiatan sosialisasi ini, siswa diberikan informasi tentang tanda-tanda kecanduan game online, efek negatifnya, serta cara mengatasi kecanduan tersebut. Selain itu, siswa juga diberikan pengetahuan tentang cara menghindari kecanduan game online dan bagaimana mengelola waktu bermain game secara sehat.

Dalam hal ini, guru memiliki peran yang penting dalam mendukung siswa untuk menghindari kecanduan game online. Guru dapat memberikan saran dan dukungan pada siswa untuk melakukan kegiatan yang lebih produktif seperti olahraga, membaca buku, atau berinteraksi dengan teman dan keluarga. Hal ini dapat membantu siswa untuk menghindari kecanduan game online dan meningkatkan kesehatan serta prestasi akademik mereka.

Secara keseluruhan, kegiatan sosialisasi kecanduan game online di lingkungan SMK N 1 Klari merupakan upaya yang penting dalam meningkatkan kesadaran siswa tentang bahaya kecanduan game online dan membantu mereka menghindari kecanduan tersebut. Dukungan dari guru juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan kegiatan sosialisasi ini.



Gambar 4 Peserta Mengisi Kuesioner



Gambar 5 Dokumentasi dengan Guru Bimbingan Konseling

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di lingkungan SMK N 1 Klari dapat disimpulkan bahwa kegiatan sosialisasi ini memberikan dampak positif bagi siswa. Kesadaran siswa tentang bahaya kecanduan game online meningkat, mereka memperoleh pengetahuan tentang cara menghindari kecanduan game online, serta dukungan dari guru dalam menghindari kecanduan tersebut. Hal ini penting untuk meningkatkan kesehatan dan prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi kecanduan game online perlu dilakukan secara teratur di lingkungan sekolah untuk mengurangi risiko kecanduan game online di kalangan remaja dan anak-anak.

REFERENSI

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penangannya dalam Konseling Individual. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9-20.
- Irawan, S., & W, D. S. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 9-19.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Journal of Psychology*, 1-16.
- Mais, F. R., Rompas, S. S., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online dengan Insomnia pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 18-27.
- Maulina, D. (2020). Metode Certainty Factor dalam Penerapan Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Anak. *Journal of Information System Management*, 23-32.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 148-158.
- Putri, L. F. (2020). Perancangan Aplikasi Sistem Pakar Penyakit Roseola dengan Menggunakan Metode Certain Factor. *Jurnal Sistem Komputer dan Informatik*, 107-113.

e-ISSN : 2964 - 4533
p-ISSN : 2985-914X

PEMANAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nasional
Vol. 3, No. 1 April 2023, Hal 1 - 8

- Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Jurnal Perempuan dan Anak*, 155-173.
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *Jurnal Simbolika*, 62-72.