



SOSIALISASI DAMPAK KECANDUAN PENGGUNAAN GADGET BAGI KEHIDUPAN ANAK SEKOLAH di SMP FRANSISKUS SEMARANG

*Widya Novi Angga Dewi¹⁾, Marini²⁾, Khasanah³, Raditya Ahmad Rifandi⁴

^{1, 2, 3, 4} Universitas Ivet

*widyanovi311@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.31331/manggali.v1i2.1672>

Info Articles

Sejarah Artikel:

Disubmit : September 2021

Direvisi : Nopember 2021

Disetujui : Januari 2022

Keywords:

training; scientific papers; thematic

Abstrak

Hampir setiap orang yang memanfaatkan *gadget* menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *gadget*. Oleh karenanya *gadget* juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan *gadget* bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita. Tujuan pengabdian ini yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa dan guru dalam penggunaan *gadget*. Metode pengabdian dilakukan dengan penyuluhan, diskusi, dan pendampingan. Adapun hasil pengabdian diperoleh bahwa penyuluhan dan pendampingan yang disertai diskusi terhadap guru dan peserta didik di SMP Fransiskus Semarang berdampak positif terhadap pemahaman dan sikap siswa dalam penggunaan *gadget*.

Abstract

Almost everyone who uses gadgets spends a lot of their time in a day using gadgets. Therefore, gadgets also have their own values and benefits for certain people. However, there are many negative impacts that arise in the use of gadgets for teenagers, children, and even toddlers. The purpose of this service is to increase the understanding of students and teachers in using gadgets. The method of service is carried out by counseling, counseling, and mentoring. The results of the service showed that counseling and mentoring accompanied by discussions with teachers and students at Fransiskus Junior High School Semarang had a positive impact on students' understanding and attitudes in using gadgets.

✉ Alamat Korespondensi:

E-mail: widyanovi311@gmail.com

p-ISSN : 2715-5757

e-ISSN : 2798-4435

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berkembang dengan sangat pesat seiring pesatnya perkembangan zaman. Jenis dan fitur serta konten dari teknologi yang muncul selalu baru dari hari ke hari. Tidak bisa dipungkiri bahwa teknologi merupakan salah satu kebutuhan sangat penting saat ini. Hal ini dikarenakan teknologi sangat dibutuhkan dalam memenuhi keperluan manusia sehari-hari. Saat ini akses teknologi sangat mudah didapatkan karena tersedia dengan murah, mudah dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya. Akses pengguna terhadap teknologi begitu mudah dengan *gadget* yang kian mudah dimiliki. Tak jarang apabila di era modern ini banyak orang yang memiliki tidak hanya satu *gadget*.

Penggunaan *gadget* sangat menguntungkan memang, karena setiap orang akan dengan mudah melakukan aktivitas seperti *browsing-browsing* atau berselancar di dunia maya hanya dengan sebuah perangkat canggih yang bisa dengan mudah kita operasikan. Perangkat *gadget* ini pun juga sudah menjamur di lingkungan kita. Pengguna *gadget* sekarang tidak hanya berasal dari kalangan pekerja atau orang dewasa saja. Tetapi hampir semua kalangan termasuk anak dan balita sudah dapat dengan sangat mudah mengakses dan memanfaatkan *gadget* dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap orang yang memanfaatkan *gadget* menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *gadget*. Oleh karenanya *gadget* juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan *gadget* bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dan canggih telah banyak membawa manfaat bagi kehidupan manusia. Namun perkembangan teknologi bagaikan pisau bermata dua, yang memiliki dampak positif dan juga dampak negatif bagi penggunanya. Terutama teknologi gawai/*gadget* yang telah berdampak besar dalam kehidupan manusia termasuk pelajar. *Gadget* telah menjadi jawaban dalam dunia pendidikan akan tantangan dunia seperti halnya saat pandemi, Gadget menjadi jembatan bagi permasalahan yang terjadi akibat pandemi Covid-19 yang membatasi aktifitas-aktifitas berkerumun termasuk aktifitas belajar mengajar siswa.

Haryanto (2020) menunjukkan bahwa pada tahun 2020 pengguna gadget di Indonesia mencapai 338,2 juta jiwa, yang mana 79,5% berasal dari kategori pelajar dan anak-anak (Zaini & Soenarto). Kepemilikan dan penggunaan gadget oleh pelajar usia anak-anak semula hanya terjadi di daerah perkotaan. Namun daerah pinggir kota hingga pedesaan pun kini anak-anak telah mengenal dan memiliki gawai sendiri terlebih pasca pandemi Covid-19 yang telah melanda.

Gadget dapat dipergunakan dalam berbagai keperluan, seperti mencari informasi, bermain game hingga mencari hiburan. Namun kenyataannya 160 juta jiwa atau sebanyak 59% dari masyarakat Indonesia menggunakan *gadget* untuk mengakses media sosial seperti Facebook, Instagram, WhatsApp, TikTok, dan sebagainya (Haryanto, 2020).

Kemudahan mengakses dunia maya melalui *gadget* memang mempunyai dampak positif, diantaranya dalam pola pikir pelajar yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Namun dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak, diantaranya anak mengalami gangguan kesehatan, kecanduan akut maupun terpapar paparan negatif seperti pornografi, penipuan dan kekerasan. Intensitas yang tinggi dalam penggunaan *gadget* pada anak pun dapat merusak empat area utama dalam kehidupan anak yaitu tidur, berat badan, perkembangan sosial, dan kesehatan mental. Serta terdapat efek yang saling berkaitan antara perkembangan fisik dan perkembangan mental anak. Jika (misal) perkembangan fisik anak terganggu, maka akan berakibat perkembangan mentalnya juga terganggu (Natalova, 2019).

Dewasa ini banyak orang tua beranggapan bahwa gadget mampu menjadi teman bagi anak sehingga peran orangtua sudah tergantikan oleh gadget. Padahal informasi yang diakses melalui gadget dapat pula memuat konten-konten negatif. Oleh karenanya, untuk melindungi masa depan anak diperlukan peran orangtua dalam mengawasi penggunaan gadget oleh anak. Keluarga menjadi lingkungan yang vital dalam perkembangan anak. Namun, selain keluarga, sekolah juga menjadi tempat yang memiliki peran penting terhadap perkembangan anak. Guru di sekolah sebagai pengganti orangtua juga memiliki peran yang tidak kalah rumit dari tugas orangtua di rumah. Peran guru di sekolah haruslah mendukung tanggung jawab orangtua di sekolah sehingga dapat saling memberikan kontribusi positif bagi anak.

Pentingnya kerjasama antara orangtua dan guru dalam mendidik anak diutarakan oleh beberapa peneliti terdahulu. Kerjasama yang baik antara orangtua dan guru memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan kecerdasan emosional, hasil belajar, sikap, keterampilan, kreatifitas anak, dan pendidikan agama. Selain itu kerjasama yang baik antara orangtua dan guru di sekolah juga mencakup pengawasan terhadap sikap dan kebiasaan anak dalam penggunaan gawai. Jenis gawai yang biasanya diberikan orangtua pada anak adalah telepon pintar atau *smartphone* yang dimaksudkan untuk mendukung proses belajar anak (Rahman, 2014; Pusitaningtyas, 2017).

Namun yang disayangkan adalah bahwa masih ditemukan banyak orangtua dan guru yang lepas pengawasan terhadap penggunaan gadget pada anak. Masih banyak orangtua dan guru yang tidak mengetahui efek negatif penyalahgunaan *gadget* oleh anak. Mereka cenderung mengetahui bahwa anak menggunakan *gadget* hanya untuk mengakses pelajaran, bermain *game* atau melakukan *chat* dengan temannya. Hal ini semakin parah apabila orangtua dari anak tersebut malah tidak memiliki *gadget* atau tidak memiliki *gadget* dan tidak mengerti cara menggunakan *gadget* yang biasa digunakan anaknya, sehingga upaya pengawasan semakin minim pada *gadget* yang dimiliki anak.

Permasalahan penyalahgunaan *gadget* oleh anak juga ditemukan pada siswa SMP Fransiskus Semarang, hampir seluruh siswa memiliki *gadget* khususnya *smartphone* dan penyalahgunaan *gadget* seperti menggunakan tidak sesuai pada waktunya saat proses belajar sedang berlangsung.

METODE

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan sejak bulan September sampai dengan November 2019 di SMP Fransiskus Kota Semarang. Kegiatan ini dilaksanakan sejak bulan September sampai dengan November 2019, yaitu kegiatan observasi, kegiatan pelaksanaan, dan kegiatan pembuatan laporan. Pelaksanaan kegiatannya dilakukan di aula sekolah SMP Fransiskus Semarang. Kegiatan sosialisasi ini diselenggarakan dengan melibatkan berbagai pihak, diantaranya (1) Kepala Sekolah SMP Fransiskus Semarang yang telah memberikan izin untuk tempat pengabdian ini, (2) Dosen Universitas Iveta sebanyak 4 orang yang berperan sebagai narasumber dalam kegiatan sosialisasi, (3) Guru-guru SMP Fransiskus Semarang, (4) Siswa siswi SMP Fransiskus Semarang kelas VII, VIII dan IX.

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dengan metode sosialisasi berupa pemaparan materi melalui ceramah dan diskusi tanya jawab. Tahapan kegiatan dimulai dari : (1) Rapat anggota tim, merancang program yang akan dilaksanakan, (2) Menghubungi Kepala Sekolah SMP Fransiskus untuk mengkonfirmasi waktu dan daftar peserta yang akan mengikuti sosialisasi, (3). Mempersiapkan materi, peralatan dan bahan untuk kegiatan sosialisasi.

Pelaksanaan sosialisasi dibagi menjadi beberapa kegiatan, yaitu : (1) Pemaparan materi mengenai Dampak Psikologis *Gadget* bagi Siswa; (2) Pemaparan materi Dampak Radiasi dan “*Vampir Energi*” pada Penggunaan *Gadget* di Kalangan Pelajar; (3) Diskusi tentang berbagai hal

yang berkaitan dengan materi yang disampaikan; (4) Demonstrasi cerdas menggunakan gadget dan Demonstrasi Skema Kejahatan Anak di Dunia Maya; (5) Diskusi dan Tanya Jawab.

Target pada kegiatan sosialisasi ini yaitu minimal 80% dari pelajar SMP Fransiskus Semarang yang mengikuti kegiatan sosialisasi. Luaran dari kegiatan ini yaitu meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa siswa SMP Fransiskus untuk dapat menggunakan gadgetnya dalam hal positif, sehingga dapat mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah dengan baik yang ditandai dengan minimal 75% siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan baik.

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam kegiatan sosialisasi yang meliputi evaluasi program, evaluasi proses dan hasil kegiatan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah kegiatan yang dilaksanakan sudah sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Evaluasi proses dilakukan pada saat kegiatan dilaksanakan dengan melihat dari siswa dari apa yang dipahaminya tentang materi yang disampaikan. Sedangkan evaluasi hasil lebih melihat bagaimana *action* siswa setelah diadakannya kegiatan pengabdian ini yang bisa dilakukan kerjasama dengan guru-guru di sana terutama dengan Guru Bimbingan dan Konseling.

Sesi tanya jawab dilakukan setelah pemberian materi selesai. Evaluasi kegiatan dilakukan pada hari II, yaitu dengan memberikan angket tanggapan yang berisi bagaimana pemahaman siswa dan tindakan yang selanjutnya dapat dilakukan dalam penggunaan *gadget* yang sesuai dengan sosialisasi yang sudah di dapat serta respon guru terhadap kegiatan sosialisasi yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Kegiatan pengabdian masyarakat tentang sosialisasi dampak kecanduan penggunaan gadget bagi kehidupan anak sekolah di SMP Fransiskus Semarang dilakukan dengan metode sosialisasi kepada seluruh guru dan pelajar SMP Fransiskus Semarang. Narasumber berasal dari dosen Universitas Iveta dari program studi Bimbingan dan Konseling yaitu Widya Novi Angga Dewi, S.Psi, S.Pd, M.Pd, Kons; program studi Ilmu Lingkungan yaitu Raditya Ahmad Rifandi, S.Kel, M.Ling; program studi PG-PAUD yaitu Marini, M.Pd dan program studi Geografi yaitu Dra Khasanah, M.Pd. Kegiatan meliputi kegiatan awal, inti dan penutup.

Kegiatan awal berupa persiapan dan pembukaan diawali dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya yang dilanjutkan dengan sambutan Kepala Sekolah SMP Fransiskus Semarang dan sambutan dari ketua tim PPM. Kegiatan inti terdiri dari sesi materi dan sesi tanya jawab.

Materi pertama yang disajikan yaitu mengenai dampak psikologis *gadget* bagi siswa. Materi selanjutnya yaitu pemaparan dampak radiasi dan “*vampir energi*” pada penggunaan *gadget* di kalangan pelajar. Dilanjutkan dengan diskusi tentang berbagai hal yang berkaitan dengan materi yang disampaikan. Diakhiri dengan demonstrasi cerdas menggunakan *gadget*.

Sesi tanya jawab dilakukan setelah pemberian materi selesai. Evaluasi proses dilakukan selama kegiatan berlangsung, yaitu dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan kegiatan. Berdasarkan hasil observasi, seluruh tahapan kegiatan sudah terlaksana sesuai rundown acara.



Gambar 1. Pemaparan materi “Dampak Psikologis *Gadget* bagi Siswa”

Manggali

Sosialisasi Dampak Kecanduan Penggunaan Gadget Bagi Kehidupan Anak Sekolah di SMP Fransiskus Semarang



Gambar 2. Demonstrasi cerdas menggunakan *gadget*



Gambar 3. Pemaparan materi “dampak radiasi dan “*vampir energi*” pada penggunaan *gadget* di kalangan pelajar



Gambar 4. Diskusi

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dapat dikatakan berjalan dengan baik. Hal tersebut tampak dari banyaknya peserta yang hadir, baik dari guru maupun murid SMP Fransiskus. Para peserta yang hadir tampak antusias mengikuti kegiatan sosialisasi dampak penggunaan *gadget* bagi pelajar. Beberapa siswa mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang dibahas.

Adapun pertanyaan yang dilontarkan adalah sebagai berikut: 1. Bagaimana seharusnya kita sebagai siswa menggunakan *gadget* supaya tidak kecanduan *gadget* tersebut?; 2. Berapa lama paling lama waktu yang diperbolehkan untuk kami (siswa SMP) bermain *game online*?

Pertanyaan sederhana yang diajukan oleh siswa-siswi SMP menunjukkan perhatian yang diberikan oleh siswa-siswi tersebut. Tim pengabdian memberikan jawaban yang sesuai dengan perkembangan siswa SMP. Diharapkan dengan jawaban tersebut dapat membimbing para siswa agar tidak berketergantungan terhadap *gadget* dan menghabiskan waktu di *game online* dan dunia maya hingga melupakan pergaulan sesungguhnya bersama teman sebaya. Siswa siswi diharapkan lebih bijak memanfaatkan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam fitur *gadget* banyak sekali hal menarik yang ditawarkan kita harus pandai memilih mana yang kita butuhkan, hal ini bertujuan untuk memaksimalkan pemanfaatan dari *gadget* tersebut. Hapuslah aplikasi yang tidak penting sehingga kita tidak menjadi kecanduan dalam menggunakannya. Penggunaan *gadget* sesuai dengan kebutuhan juga akan menghindarkan kita

dari kecanduan, dan memanfaatkan waktu senggang dengan hal yang bermanfaat sehingga tidak kembali menuju ke *gadget* lagi.

Waktu yang diperbolehkan untuk bermain *game online* tentunya tidak lebih dari 1 jam sehingga tubuh dapat istirahat dari *gadget* tersebut, dan tidak menjadikan kecanduan akan *game online*. Hal ini disebabkan selain memberi dampak pada kesehatan fisik, kecanduan *gadget* juga bisa mengganggu kesehatan mental. Kecanduan *gadget* memicu efek samping berbahaya seperti meningkatkan risiko depresi, gangguan kecemasan, sulit fokus, kepribadian bipolar, psikosis, dan perilaku bermasalah lainnya. Hal ini juga bisa memicu sifat agresif anak. Kecanduan *gadget* juga bisa membuat anak kesulitan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dan meningkatkan risiko perasaan kesepian.

Orangtua perlu untuk menerapkan batasan sehingga risiko kecanduan *gadget* pada anak bisa dihindari. Hal ini juga nanti akan membantu mengurangi risiko munculnya masalah pada kesehatan. Hal mendasar yang bisa dilakukan adalah memberi pengertian pada anak terkait penggunaan *gadget*, kapan boleh menggunakannya, sehingga perlu membatasi waktu penggunaan *gadget*.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian berupa sosialisasi dampak kecanduan penggunaan gadget bagi kehidupan anak sekolah di SMP Fransiskus Semarang diselenggarakan oleh Tim PPM Universitas Ivet dari dosen Program Studi BK, PG-PAUD, dan Ilmu Lingkungan mampu memberikan kontribusi positif terhadap pelajar SMP Fransiskus Semarang.

Di sekolah guru juga berhak menyikapi penggunaan *gadget* yang sudah semakin luas dan melarang menggunakan *gadget* di sekolah, penggunaan *gadget* hanya untuk kepentingan pembelajaran, memberikan kebebasan dan batasan waktu, penggunaan *gadget* waktu dirumah, memberikan *reward* dan *punishment* pada siswa. Adanya antusias dalam kegiatan tersebut, diharapkan adanya kegiatan serupa dengan mengangkat tema-tema lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anies. 2009. *Cepat Tua Akibat Radiasi*. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Abdul Wahid dan Mohammad Labib. 2005. *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*. PT. Rafika Aditama. Jakarta.
- Asia Pacific Defense FORUM. 2012. Vol 37, No 1. FORUM Publisher. Jakarta.
- Eddy Junaedy Karnasudirja. 1999. *Bahaya Kejahatan Komputer*. Jakarta.
- Enny. 2014. *Efek Samping Penggunaan Ponsel*. GEMA Teknologi. Vol. 17 No. 4. Universitas Diponegoro. Semarang.
- Hasil Seminar: *Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak* pada tanggal 25 September 2016 oleh Suwarsi.
- Haryanto, A. T. (2020). Riset: *Ada 175,2 juta pengguna internet di Indonesia*. detikInet. <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia> (diakses pada 21 September 2021 pukul 21:23 WIB).
- Natalova, T. (2019). *Hubungan Gawai dengan Perkembangan Fisik dan Mental Anak*. Retrieved May 31, 2020, from <https://www.medcom.id/rona/keluarga/wkBDw3lN-hubungan-gawaidengan-perkembangan-fisik-dan-mental-anak> (diakses pada 21 September 2021 pukul 21:00 WIB).
- Pusitaningtyas, A. (2017). Pengaruh Komunikasi Orang Tua Dan Guru Terhadap Kreativitas Siswa. *Proceedings of the ICECRS*, 1(1), 935–942. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i1.632>
- Rahman, B. (2014). Kemitraan Orang Tua Dengan Sekolah Dan. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 4(2), 129–138.
- Yayasan Semai Jiwa Amini. 2012. *Kenali, Sadari dan Perangi Bahaya di Dunia Maya Terhadap Anak-anak*. Sejiwa Publisher. Jakarta.