

SOSIALISASI KECANDUAN PENGGUNAAN GAWAI (GADGET) PADA KALANGAN SISWA SMPN 4 TAPUNG HILIR

Suherman Syahputra¹, Fina Nelfani¹, Wulan Sri Andayani¹, Debi Eka Saputri¹, Ririn Andriani¹, Fitri Ani¹, Novita Rahmadhani¹, Ego Prayogo¹, Muhammad Aidil Adha¹, Muhammad Haidar Daulay¹

*e-mail: putrasyahputra203@gmail.com

Abstract

Socially the use of devices causes teenagers to become less sociable. Many teenagers spend most of their time playing gadgets so they carry them wherever they go. This happens to the Desa Gerbang Sari tribes who experience social changes that have an impact on their life patterns. To minimize the use of gadgets among teenagers, especially students at SMP 04 in Gerbang Sari, there needs to be socialization about the dangers of excessive use of gadgets. There were 150 students taking part in the socialization carried out by real work students at the University of Riau. The results of the research on these were three themes including namely the use of devices, addiction and socialization revealed that the use of devices requires costs for operations and excessive use of devices will have an impact on health where adolescents have a sense of dependence on devices that have attractive designs, and cause individual and indifferent attitudes. The conclusion of this study is that adolescents begin to lose time for socializing due to the use of devices that are interested in the applications in it.

Keywords: Addictions, Gerbang Sari Tribe, Gadget, Teenagers.

Abstrak

Penggunaan gawai menyebabkan remaja menjadi kurang bersosialisasi menghabiskan sebagian besar waktu dengan memainkan gawai dan membawa gawai kemanapun pergi. Hal tersebut terjadi pada Suku Bajo yang mengalami perubahan sosial sehingga berdampak pada pola kehidupan. Untuk meminimalisir penggunaan gadget pada kalangan remaja khusus nya pada siswa SMPN 04 desa Gerbang Sari maka perlu ada nya Sosialisasi bahaya penggunaan gadget yang berlebihan, terdapat 150 siswa mengikuti sosialisasi yang dilakukan oleh mahasiswa Kukerta. Hasil penelitian tiga tema ini yaitu pemakaian gawai, kecanduan dan sosialisasi mengungkapkan bahwa pemakaian gawai memerlukan biaya untuk operasional dan pemakaian gawai secara berlebihan akan berdampak bagi kesehatan dimana remaja memiliki rasa ketergantungan terhadap gawai yang memiliki desain menarik, serta menimbulkan sikap individual dan acuh tak acuh. Simpulan penelitian ini adalah remaja mulai kehilangan waktu bersosialisasi akibat penggunaan gawai yang tertarik pada aplikasi yang ada di dalamnya.

Kata kunci: Gawai, Kecanduan, Remaja, Desa Gerbang Sari.

1. 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.

Gawai juga dapat menyebabkan gangguan sosial seperti gangguan interaksi sosial dengan lingkungan dan berkurangnya kegiatan fisik akibat kecanduan gawai (Tarigan, 2018). Perilaku tersebut tidak lepas dari fase peralihan dari masa remaja (Darnoto, 2016). Kesibukan remaja diisi dengan gawai karena tidak ingin disebut sebagai orang gagap teknologi sehingga membawa gawai kemanapun pergi (Mawitjere, Onibala, & Ismanto, 2017). Penelitian terdahulu mengungkapkan alasan pengguna gawai menjadi cemas adalah saat jaringan tidak terjangkau, tenaga gawai habis dan hilangnya gawai (Hafni, 2018). Data pada tahun 2013 di dunia 7,2% anak berusia 5–19 telah terdiagnosa Gangguan Pemusatan Perhatian Hiperaktifitas (GPPH), di Indonesia tahun 2015 dijumpai sekitar 9,2% laki-laki dan 2,9% perempuan mengalami GPPH (Setianingsih, Ardani, & Khayati, 2018).

Pengguna gawai pada tahun 2013 dengan 27% populasi dunia mencapai 1,9 miliar dan diprediksi jumlah pengguna gawai akan terus meningkat sampai 5,6 milyar pada tahun 2019 (Pandey, Ratag, & Langi, 2019). Di Asia Tenggara pada bulan Agustus 2014 pengguna gawai sebanyak 120 juta yang telah mengalami peningkatan sebanyak 44% setiap tahunnya, sedangkan dari data penjualan gawai di Indonesia tahun 2014 dengan pengguna aktif mencapai sebanyak 47 juta jiwa pengguna (Riani, 2016). Pecandu gawai pada tahun 2014 di Indonesia semakin meningkat dari 1,4 miliar pengguna gawai 176 juta orang diantaranya adalah pecandu gawai, angka ini meningkat 123% dibanding tahun 2013 yang hanya 79 juta orang (Purwanto, Atina, & Desylawati, 2017). Pengguna aplikasi game online melalui gawai dan telah mengalami ketergantungan gawai di Indonesia tahun 2017 terindikasi sejumlah 6 juta dengan pengguna remaja kurang lebih 40% (Sari & Prajayanti, 2017).

Kewaspadaan terhadap perilaku kecanduan gawai harus ditingkatkan karena dapat menurunkan kualitas sehat dan kehidupan sosial remaja (Mawitjere et al., 2017; Tarigan, 2018). Gangguan kesehatan akibat penggunaan gawai pada pecandu game online diantaranya gangguan pada mata, gangguan tidur dan saraf sehingga sering pusing (Sari & Prajayanti, 2017). Perubahan sosial masyarakat yang terjadi diantaranya pergeseran pola hidup ditandai dengan hilangnya jiwa sosial, penghormatan antar sesama menjadi masyarakat yang abai serta individual yang rawan konflik (Suryanegara, Suprajaka, & Nahib, 2015). Hal tersebut berlaku juga pada remaja siswa dan siswi SMPN 04 Desa Gerbang Sari yang mengalami perubahan sosial dipengaruhi oleh pola hidup konsumtif seperti (kendaraan pribadi, gawai, dan lain sebagainya) (Suryanegara et al., 2015). Pada awalnya Desa Gerbang Sari adalah sebuah wilayah perkebunan kelapa sawit. Pada tahun 1996 dimulailah penempatan transmigran dari beberapa wilayah diantaranya dari Pulau Jawa, beberapa dari Program Trans AD baik dari Jakarta

ataupun Jawa Timur serta sebagian ada juga dari penduduk Lokal (putra daerah) yang semuanya merupakan peserta Transmigran yang pertama dibina dan dalam pengawasan KUPT Deptrans Kabupaten Kampar. Dengan ditempatkannya para transmigran tersebut maka disebutlah daerah ini dengan nama SP V (Lima) Buana. Kemudian pada tahun 2000 terbentuk menjadi sebuah Desa Definitif dengan nama Desa Gerbang Sari dengan Kepala Desa bernama Mismoyanto. Wilayah Desa Gerbang Sari dibagi menjadi beberapa wilayah kecil yang terdiri dari 4 (empat) Dusun, 6 (enam) RW dan 22 (dua puluh dua) RT dengan jumlah penduduk sebanyak 2392 jiwa dan 640 Kepala Keluarga. Penduduk atau warga Desa Gerbang Sari sebagian besar adalah merupakan transmigrasi yang berasal dari berbagai daerah dipulau Jawa dan sebagian datang dari Sumatera dan rata-rata mereka berprofesi sebagai petani.

2. METODE

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan sejak bulan Juli sampai dengan Agustus 2023 di SMPN 04 Desa Gerbang Sari Kabupaten Kampar. Kegiatan ini dilaksanakan sejak bulan Juli sampai dengan Agustus 2023, yaitu kegiatan observasi, kegiatan pelaksanaan, dan kegiatan pembuatan laporan. Pelaksanaan kegiatannya dilakukan di aula sekolah SMPN 04 Desa Gerbang Sari. Kegiatan sosialisasi ini diselenggarakan dengan melibatkan berbagai pihak, diantaranya (1) Kepala Sekolah SMPN 04 Desa Gerbang Sari yang telah memberikan izin untuk tempat pengabdian ini, (2) Dosen Pendamping Lapangan Universitas Riau sebanyak 1 orang yang berperan sebagai Penasehat dalam kegiatan sosialisasi, (3) Guru-guru SMPN 04 Desa Gerbang Sari, (4) Siswa siswi SMPN Desa Gerbang Sari 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 SMPN 04 Desa Gerbang Sari 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 Bahaya 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 SMPN 04 Desa Gerbang Sari yang mengikuti kegiatan sosialisasi. Luaran dari kegiatan ini yaitu meningkatkan

pemahaman dan kemampuan siswa siswa SMPN 04 Desa Gerbang Sari 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 aksi 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.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat tentang sosialisasi dampak kecanduan penggunaan *gadget* bagi kehidupan anak sekolah di SMPN 04 Desa Gerbang Sari dilakukan dengan metode sosialisasi kepada seluruh guru dan pelajar SMPN 04 Desa Gerbang Sari. Narasumber berasal dari Salah satu Mahasiswa Kukerta Universitas Riau Yakni Suherman Syahputra dari program studi Bimbingan dan Konseling. Kegiatan meliputi kegiatan awal, inti dan penutup.



Gambar 1. Kegiatan Sosialisasi

Kegiatan awal berupa persiapan dan pembukaan diawali dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya yang dilanjutkan dengan sambutan Kepala Sekolah SMPN 04 Desa Gerbang Sari dan sambutan dari ketua tim Kukerta Universitas Riau Tahun 2023. Kegiatan inti terdiri dari sesi materi dan sesi tanya jawab. Materi pertama yang disajikan yaitu mengenai Masalah yang di timbulkan dari kecanduan Gadget bagi siswa. Materi selanjutnya yaitu pemaparan dampak 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.

Kegiatan pengabdian ini dapat dikatakan berjalan dengan baik. Hal tersebut tampak dari banyaknya peserta yang hadir, baik dari guru maupun murid SMPN 04 Desa Gerbang Sari. 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 dapat 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.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian berupa sosialisasi dampak kecanduan penggunaan gadget bagi kehidupan anak sekolah di SMPN 04 Desa Gerbang Sari diselenggarakan oleh Tim Kukerta Universitas Riau Tahun 2023 dari salah satu anggota Kukerta Program Studi Bimbingan dan Konseling, mampu memberikan kontribusi positif terhadap pelajar SMPN 04 Desa Gerbang Sari. 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 apresiasi dan hukuman pada siswa. Adanya antusias dalam kegiatan tersebut, diharapkan adanya kegiatan serupa dengan mengangkat tema lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Admar, H., Yakub, E., & Rosmawati. (2018). Penggunaan gadget dan kepribadian penggunaannya di SMPN 3 Pekanbaru. *Jom Fkip*, 5(2), 1–12.
- Alauddin, I. M., Bauto, M. L. O., & Sarpin. (2016). Perubahan pola kehidupan Suku Bajo pasca penetapan zonasi taman nasional: Studi di Desa Lamanggau Kecamatan Tomia
- Pangastuti, R. (2017). Fenomena gadget dan perkembangan sosial bagi anak usia dini. *Indonesia Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 166–174.
- Purwanto, E., Atina, V., & Desylawati, E.
- S. (2017). Sistem pakar deteksi dini gangguan mata dan syaraf akibat penggunaan smartpone. *Jurnal Informatika Upgris*, 3(2), 152–162.
- Riani, V. F. (2016). *Gambaran ketergantungan smartpone terhadap produktivitas kerja pada pekerja CV. Traveline Citra Nusantara Yogyakarta*. Sanata Dharma Yogyakarta.
- Abdul Wahid dan Mohammad Labib. 2005. *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*. PT. Rafika Aditama. 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

Dewi, W. N. A., Marini, M., Khasanah, K., & Rifandi, R. A. (2022). Sosialisasi Dampak Kecanduan Penggunaan Gadget Bagi Kehidupan Anak Sekolah di SMP Fransiskus Semarang. *Manggali*, 2(1),120-12