

Dampak Gadget pada Anak Usia Remaja di SMP Negeri 02 Meureubo Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat

Zakiyuddin¹, Fitrah Reynaldi², Fakhurradhi Luthfi³,
Susy Sriwahyuni S⁴, Fadhil Ilhamsyah⁵

^{1,2,3,4}Jurusan Ilmu Kesehatan Masyarakat, Universitas Teuku Umar Email:
zakiyuddin@utu.ac.id

Email: fitrahreynaldi@utu.ac.id Email: luthfi@utu.ac.id

Email: susysriwahyuni@utu.ac.id

⁵Jurusan Ilmu Administrasi Negara, Universitas Teuku Umar Email:
fadhililhamsyah@utu.ac.id

Submitted: 28 April 2020 Revised: 20 Juli 2020 Accepted: 01 Agustus 2020

Abstract

Gadget users in Indonesia are growing rapidly, Indonesia is the fourth largest smartphone user country in the world, after China, India and the United States. Addiction to gadgets can make children more aggressive and difficult to control. Parents become neglected when commanding something in children because children only focus on gadgets. The use of gadgets will also have an impact on brain growth. The general target through community service activities is in the form of promotion of increasing information about the impact of the use of gadgets on adolescents, especially students of Meureubo 02 Middle School in order to have a positive influence on the use of gadgets among adolescents. These community service activities are carried out with several methods including the Lecture method, Visual method and Discussion method, the specific target is the awareness that negative information from gadgets is very influential in deviant behavior in adolescents and as well as the awareness that positive information from gadgets greatly affects learning achievement in adolescents. The development of the era of digital technology among teenagers or school students is a big challenge and more attention for parents, teachers, and government in assisting them especially teenagers.

Keywords: Gadget, Teenager, Parents, Teacher

Abstrak

Pengguna gadget di Indonesia semakin tumbuh dengan pesat, Indonesia menjadi negara pengguna smartphone terbesar keempat di dunia, setelah China, India, dan Amerika Serikat. Kecanduan akan gadget dapat membuat anak menjadi lebih agresif dan sulit dikendalikan. Orang tua menjadi diabaikan ketika memerintah sesuatu pada anak karena anak hanya berfokus pada gadget. Penggunaan gadget juga akan berdampak pada pertumbuhan otak. Target umum melalui kegiatan pengabdian dalam bentuk promosi peningkatan informasi tentang dampak penggunaan gadget pada remaja khususnya siswa-siswi SMP 02 Meureubo agar memberikan pengaruh positif dalam penggunaan gadget dikalangan remaja. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan beberapa metode antara lain metode Ceramah, metode Visual dan metode diskusi, dapun target khusus yakni adanya Kesadaran bahwa informasi negatif dari gadget sangat berdampak dalam penyimpangan perilaku pada remaja dan serta adanya kesadaran bahwa informasi positif dari gadget sangat berdampak dalam prestasi belajar pada remaja. Berkembangnya era teknologi digital di kalangan remaja atau siswa sekolah menjadi tantangan yang besar dan perhatian yang lebih bagi orangtua, guru, maupun pemerintah dalam mendampingi mereka khususnya remaja.

Kata Kunci: Gadget, Remaja, Orangtua, Guru

1. PENDAHULUAN

Anak remaja era sekarang terlahir di era teknologi digitalisasi, gawai atau gadget seperti smartphone dan tablet sudah menjadi mainan sehari-hari (Mashrah, 2017). Menurut riset yang dipublikasikan pada *uswitch.com* menunjukkan bahwa lebih dari 25% anak remaja di seluruh dunia mempunyai gadget sebelum usia mereka genap 8 tahun. Seorang dari tiga anak mulai menggunakan gadget ketika berumur 3 tahun dan satu dari sepuluh anak menikmati gadget dalam usia yang lebih muda yaitu 2 tahun (Murdaningsih & Faqih, 2014). Pada contoh lain, sebuah riset oleh *Common Sense Media* yang ditujukan kepada 350 orangtua di daerah Philadelphia, Amerika Serikat menemukan bahwa anak-anak mulai usia 4 tahun sudah memiliki perangkat gadget pribadi tanpa pengawasan orangtua. Sekitar 25% orangtua mengatakan bahwa meninggalkan anak mereka sendirian menggunakan gadget saat akan menjelang tidur, 33% orangtua dari anaknya yang berusia 3-4 tahun suka menggunakan lebih dari satu gadget, 42% mengaku anaknya yang berumur 1 tahun cenderung menggunakan gadget untuk bermain permainan, menonton video, dan bermain aplikasi lain, 70% orangtua menyatakan memberikan izin kepada anaknya yang berumur 6 bulan sampai 4 tahun bermain gadget saat mereka sedang mengerjakan

pekerjaan rumah, dan 65% orangtua melakukan hal yang sama untuk menenangkan anak ketika berada di tempat umum (Louis, 2015).

Fenomena gadget sudah menjadi media yang menarik bagi anak-anak termasuk remaja, dikarenakan gadget menyediakan beranekaragam gerak, warna, suara, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan lagu, mengobrol dengan teman-teman mereka, dan menjelajahi situs web (Munir, 2017).

Kecanduan akan gadget dapat membuat anak menjadi lebih agresif dan sulit dikendalikan. Orang tua menjadi diabaikan ketika memerintah sesuatu pada anak karena anak hanya berfokus pada gadget. Penggunaan gadget juga akan berdampak pada pertumbuhan otak. Balita yang otaknya terlalu di ekspos dengan gadget cenderung mengalami penurunan kognitif, peningkatan impulsif dan penurunan kemampuan untuk mengatur diri sendiri. Perkembangan otak awal ditentukan oleh rangsangan alam dan lingkungan. Rangsangan yang berasal dari gadget akan berhubungan dengan fungsi eksekutif dan defisit perhatian, gangguan kognitif, kesulitan dalam belajar, peningkatan impulsif dan menurunkan kemampuan dalam mengendalikan diri.

Penggunaan gadget berlebihan juga akan berpengaruh terhadap kecerdasan anak. Jika anak ketergantungan dengan gadget, maka mereka akan sangat sulit menangkap pelajaran di sekolah. Karena apa yang ada dipikiran mereka sebagian besar hanya tertuju pada gadget. Banyak yang beranggapan bahwa gadget adalah salah satu sarana edukasi yang efektif. Namun, para ahli berpendapat bahwa edukasi yang berasal dari gadget tidak bersifat tahan lama dan berkelanjutan dalam memori anak. Karena bagaimanapun juga, sumber edukasi yang baik untuk otak adalah alam dan lingkungan.

Berdasarkan kondisi tersebut yang menggambarkan bahwa fenomena remaja dewasa sekarang ini sangat tidak terkendali dalam menggunakan smart phone yang akan berdampak buruk terhadap psikologis anak jika tidak dimanfaatkan untuk kepentingan yang positif, maka penulis tertarik melakukan sosialisasi tentang Dampak Gadget pada anak Usia Remaja”

2. METODE PELAKSANAAN

Metode Ceramah

1. Sosialisasi tentang cara peningkatan informasi tentang dampak penggunaan gadget pada remaja khususnya siswa-siswi SMP 02 Meureubo, dampak penggunaan negatif serta dampak

penggunaan secara positif memiliki manfaat yang sangat bernilai sebagai referensi meningkatkan prestasi belajar.

2. Diskusi dan tanya jawab mengenai akses yang dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran dan mempermudah komunikasi melalui gadget.

3. Metode Visual

Memberikan contoh video langsung penyimpangan dan dampak penggunaan gadget yang akan mempengaruhi perilaku negatif serta banyak manfaat yang akan didapatkan jika penggunaannya secara positif.

Metode Diskusi

Metode ini dilakukan dengan cara memberikan kesempatan bagi siswa-siswi untuk bertanya dan berdiskusi tentang informasi dari penggunaan teknologi gadget yang positif dan negatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengabdian kepada masyarakat dengan judul dampak gadget pada anak usia remaja di SMP Negeri 02 Meureubo bertujuan untuk meningkatkan kesadaran perilaku sehat ibu dalam pencegahan risiko penyakit kejiwaan seperti depresi, gangguan kecemasan, antisosial atau tidak minat bersosial, autisme, bipolar dan perilaku menyimpang remaja dapat terjadi.

Kegiatan ini dilaksanakan dalam rangka pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh penulis, kegiatan ini dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 22 Desember 2018 pukul 09.00 s/d 12.00 WIB yang bertempat di Aula SMP Negeri 02 Kecamatan Meureubo.

Sosialisasi dihadiri oleh 40 siswa-siswi dari kelas VIII-IX, tanggapan dari para siswa terhadap kegiatan ini cukup baik sekali, ini di buktikan dengan antusias mereka untuk berhadir pada saat sosialisasi berlangsung serta peran aktif para siswa pada saat diskusi. Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan memberikan informasi tentang bahaya penggunaan gadget jika disalahgunakan dan akan sangat bermanfaat jika digunakan untuk mengakses ilmu

pengetahuan dan juga sebagai media komunikasi yang efektif.

Para peserta sosialisasi terlihat antusias mendengarkan penjelasan-penjelasan yang disampaikan, dan kadang-kadang menghentikan ceramah untuk bertanya. Dari sesi tanya jawab banyak dilontarkan pertanyaan tentang bagaimana mengakses bahan-bahan mata pelajaran yang diajarkan dikelas, adapun yang berkaitan dengan konten hiburan sehari-hari.

Pemakaian gadget dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian gadget yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian per harinya. (Trinika dkk, 2015).

Tabel 1. Penggunaan Gadget pada Remaja

Kategori	Durasi	Intensitas
Tinggi	75->120 menit	Lebih dari 3 kali per hari
Sedang	40-60 menit	2-3 kali per hari
Rendah	5-30 menit	Max 1-2 kali per hari

Sumber: Diolah Oleh Penulis, 2019

Pembahasan

Berdasarkan data terbaru yang dipublikasikan oleh Hootsuite pada bulan Januari 2018 terdapat 177,9 juta jiwa penduduk Indonesia adalah pengguna aktif mobile phone dari total penduduk 265,4

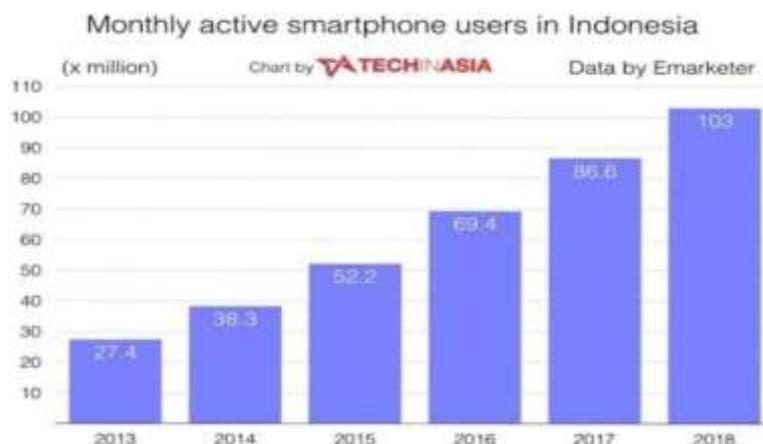
juta jiwa. Berikut disajikan pada Gambar 1 data infografis di Indonesia.



Gambar 1. Data Infogarfis di Indonesia
Sumber: (Houtsuite, 2018)

Pengguna gadget di Indonesia semakin tumbuh dengan pesat, bahkan diproyeksikan bahwa jumlah penetrasi gadget di Indonesia akan melampaui jumlah orang Indonesia (Rahmah, 2015). Indonesia merupakan negara keempat terpadat di dunia yang mencapai 260 juta jiwa, tentunya menjadi pasar teknologi digital yang besar (Kusyanti & Prastanti, 2017) (Pratama, 2018). Lembaga riset digital marketing emarketer memprediksi pada tahun 2018

terjadi peningkatan jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia yang mencapai lebih dari 100 juta jiwa (eMarketer, 2014). Dengan jumlah sebesar itu, tentunya Indonesia menjadi negara pengguna smartphone terbesar keempat di dunia, setelah China, India, dan Amerika Serikat. Berikut disajikan pada Diagram 1 prediksi peningkatan pengguna aktif smartphone hingga tahun 2018.



Grafik 1. Diagram Pengguna Aktif Smartphone di Indonesia
Sumber: eMarketer, Dec 2014 (Millward, 2014)

Indonesia dinobatkan sebagai negara peringkat lima terbesar pengguna gadget di dunia. Hal ini terbukti, data pada tahun 2014 menunjukkan pengguna aktif smartphone yang ada di seluruh Indonesia sekitar 47 juta jiwa, dimana 79,5% diantaranya berasal dari kategori usia anak-anak dan remaja (Wulandari, 2016).

Berdasarkan hasil riset Kominfo dan UNICEF mengenai perilaku anak dan remaja di Indonesia dalam penggunaan internet menyimpulkan: 1) Ada 98% anak-anak dan remaja mengetahui tentang internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet; 2) Maraknya akses dan penggunaan internet di kalangan anak-anak dan remaja dikarenakan meningkatnya pengguna smartphone yang sebelumnya cenderung menggunakan personal komputer di warung internet dan

laboratorium sekolah serta laptop di rumah; 3) Motivasi utama anak-anak dan remaja mengakses internet untuk mencari informasi, untuk terhubung dengan teman lama dan baru, dan untuk hiburan; dan 4) Orangtua dan guru semakin menyadari pemanfaatan gadget dan internet sebagai sarana pendukung pendidikan dan pembelajaran anak (Broto, 2014). Berdasarkan data terbaru yang dipublikasikan oleh Hootsuite pada bulan Januari 2018 terdapat 177,9 juta jiwa penduduk Indonesia adalah pengguna aktif mobile phone dari total penduduk 265,4 juta jiwa. Berikut disajikan Gambar 2,3 dan 4 pada saat melaksanakan kegiatan sosialisasi dan diskusi dengan para guru dan siswa tentang dampak penggunaan gadget pada remaja.



Gambar 2. Sosialisasi dan diskusi dengan para guru dan siswa tentang dampak penggunaan gadget pada remaja



Gambar 3. Pemberian penghargaan kepada pihak Sekolah dan foto Bersama peserta



Gambar 4. Foto bersama tim mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat UTU

4. PENUTUP

Berkembangnya era teknologi digital di kalangan remaja atau siswa sekolah menjadi tantangan yang besar dan perhatian yang lebih bagi orangtua, guru, maupun pemerintah dalam mendampingi mereka. Berdasarkan hasil pengabdian yang dilaksanakan di SMP Negeri 02, Kecamatan Meureubo menunjukkan bahwa hampir setiap anak remaja saat ini sudah mengenal teknologi digital, terdapat 42 dari 45 anak usia golongan remaja sudah menggunakan gadget dan tablet. Dukungan utama yang menjadi penyebab tingginya tingkat penggunaan gadget pada remaja karena orangtua yang membelikan dan meminjamkan smartpone dan tablet pribadi mereka kepada remaja. Orangtua beralasan mengizinkan anak remaja memainkan smartphone dan tablet antara lain: 1) gadget dan tablet sebagai sarana pengenalan teknologi informasi dan komunikasi; 2) gadget dan tablet sebagai media edukasi untuk menambah wawasan anak; dan 3) gadget dan tablet sebagai sarana hiburan agar remaja tetap di rumah.

5. DAFTAR PUSTAKA

Broto, G. S. D. (2014). Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet. Diambil 27 April 2018, dari <https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran>

- +Pers+No.+17-PIH-KOMINFO- 2-2014+tentang+Riset+Kominfo+ dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers
- e-Marketer. (2014). 2 Billion Consumers Worldwide to Get Smart(phones) by 2016. Diambil 12 Agustus 2018, dari <https://www.emarketer.com/Article/2-Billion-Consumers-Worldwide-Smartphones-by-2016/1011694>
- Houtsuite. (2018). Digital in 2018: Asia Pacific. Diambil 13 Agustus 2019, dari <https://hootsuite.com/resources/digital-in-2018-apac#>
- Kusyanti, A., & Prastanti, N. D. (2017). The role of privacy, security and trust in user acceptance of smartpone user in Indonesia. In 2017 5th International Conference on Information and Communication Technology, ICoIC7 2017 (Vol. 0, hal. 1–6). <https://doi.org/10.1109/ICoICT.2017.8074674>
- Louis, C. Saint. (2015). Many Children Under 5 Are Left to Their Mobile Devices, Survey Finds. Diambil 11 Juli 2019, dari <https://www.nytimes.com/2015/11/02/health/many-children-under-5-are-left-to-their-mobile-devices-survey-finds.html>.
- Millward, S. (2014). Indonesia Diproyeksi Lampau 100 Juta Pengguna Smartphone di 2018, Keempat di Dunia. Diambil 15 Agustus 2019, dari <https://id.techinasia.com/juml>

- ah-pengguna-smartphone-di-indonesia-2018
- Mashrah, H. T. (2017). The Impact of Adopting and Using Technology by Children. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 11(1), 35. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v11i1.5588>
- Munir, S. (2017). The Impact of using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, 07(01), 1–3. <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- Murdaningsih, D., & Faqih, M. (2014). Survei: Jutaan Anak Usia SD Kecanduan Gadget. Diambil 29 Juli 2019, dari <http://www.republika.co.id/berita/trendtek/gadget/14/01/17/mzjj2x-survei-jutaan-anak-usia-sd-kecanduan-gadget>
- Pratama, A. R. (2018). Investigating Daily Mobile Device Use among University Students in Indonesia. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 325(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/325/1/012004>
- Rahmah, A. (2015). Digital Literacy Learning System for Indonesian Citizen. In *Procedia Computer Science* (Vol. 72, hal. 94–101). Elsevier Masson SAS. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.12.109>
- Trinika, Y., A. Nurfianti., dan A. Irsan. 2015. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3- 6 Tahun) di Tk Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014- 2015. Universitas Tanjungpura. Pontianak.
- Wulandari, P. Y. (2016). anak Asuhan Gadget. Diambil 2 Agustus 2018, dari <https://www.liputan6.com/health/read/2460330/anak-asuhan-gadget>.