

## PENYULUHAN EDUKASI BAHAYA GAWAI PADA REMAJA DI SMP NEGERI KARYA SAKTI

Evita Rahma Dona<sup>\*1</sup>, Ayu Wijayanti<sup>1</sup>, Risnanosanti<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

<sup>2</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Email: \*[evitarahmadona48@gmail.com](mailto:evitarahmadona48@gmail.com)

### ARTICLE HISTORY

Received [25-08-2022]

Revised [06-11-2022]

Accepted [25-12-2022]

### ABSTRAK

Transformasi pada era globalisasi dan digital dalam beberapa tahun terakhir sangat berkembang dengan pesat, hal tersebut yang menjadikan latar belakang perubahan komunikasi yang sangat minim menjadi modern dan serba digital seperti sekarang ini. Adanya kemajuan teknologi memberikan dampak positif bagi penggunaannya. Namun, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berdampak negatif terhadap penggunaan utilitas ketika disalahgunakan atau disalahgunakan, terutama bagi siswa. Salah satunya bisa terjadi pada siswa SMP Negeri Karya Sakti, maka dari itu diperlukan suatu upaya edukasi akan hal tersebut kepada siswa. Tahap pelaksanaan, memberikan pemaparan materi secara langsung dan membahas tentang langkah-langkah untuk menghindari bahaya gawai ketika sudah kecanduan. Pada kegiatan ini menggunakan metode sosialisasi dan pendampingan edukasi secara langsung kepada siswa dan siswi.

**Kata Kunci:** gawai, siswa, edukasi

## I. PENDAHULUAN

Transformasi pada era globalisasi dan digital dalam beberapa tahun terakhir sangat berkembang dengan pesat, dimana gawai menjadi alat komunikasi yang banyak digunakan oleh masyarakat. Hal tersebut yang menjadikan latar belakang perubahan komunikasi yang sangat minim menjadi modern dan serba digital seperti sekarang ini. Penggunaan gawai bukan hal yang baru bagi remaja. Dengan bantuan gawai, remaja dapat menggunakan internet untuk menghibur diri dengan bermain game, menggunakan media sosial, menonton film, dll (Yunita et al., 2021).

Adanya kemajuan teknologi memberikan dampak positif bagi penggunaannya, dengan adanya utilitas maka masyarakat dapat dengan sangat mudah mencari informasi yang mereka butuhkan, juga dapat membantu pekerjaan atau pendidikan. Meningkatnya penggunaan gadget di Indonesia disebabkan banyaknya gadget yang dijual dengan harga yang

relatif murah berbasis Android maupun iOS. Namun, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berdampak negatif terhadap penggunaan utilitas ketika disalahgunakan atau disalahgunakan, terutama bagi siswa.

Gawai dianggap lebih lengkap dari pada alat komunikasi elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda. Saat ini banyak gawai yang sudah tersebar luas di seluruh wilayah dunia. Perkembangannya sangat luas karena memungkinkan akses ke berbagai informasi yang diperlukan (Fitriah & Sudaryat, 2020).

Temuan pertama ini sejalan dengan menunjukkan bahwa penggunaan gadget di Indonesia meningkat secara signifikan dengan berbagai merek dan kategori yang tersebar di seluruh Indonesia. Indonesia juga diprediksi masuk dalam 4 besar populasi pengguna gadget terbesar di dunia, dan jumlah pengguna gadget hampir dua kali lipat di kalangan anak-anak (dari

38 persen menjadi 72 persen). Kita harus sadar bahwa menggunakan gawai tanpa pengawasan orang tua dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi siswa.

Tanpa pengawasan yang bijak, siswa akan menjadi kecanduan terhadap aplikasi utilitas seperti game online, jejaring sosial, internet dan lain-lain (Kurniawati, 2020). bahwa jika siswa sering menggunakan gawai secara berlebihan, maka dalam proses pembelajaran akan timbul masalah akibat

#### *Analisis situasi :*

1. Bahaya gawai di SMP Negeri Karya Sakti terjadi karena dua faktor, yaitu faktor lingkungan dan faktor kemajuan zaman digital saat ini.
2. Yang pertama yaitu internal. Lingkungan menjadi salah satu penyebab utama seorang remaja mengalami kecanduan gawai.
3. Faktor kedua yang membuat kecanduan semakin meningkat yaitu kemajuan teknologi saat ini. Teknologi terus berkembang seiring perkembangan zaman.
4. Minimnya pengetahuan mengenai bahaya gawai pada remaja di lingkungan SMP Negeri Karya Sakti

#### *Tujuan :*

1. Untuk memberikan edukasi kepada siswa dan siswi mengenai bahaya kecanduan gawai pada usia remaja.
2. Agar para siswa lebih mendalami dan mengetahui dampak baik dan buruk sebuah gawai.
3. Memberikan kesadaran pada siswa dan siswi untuk mencegah mereka agar tidak kecanduan gawai.

## **II. METODE KEGIATAN**

Tahap pelaksanaan, memberikan pemaparan materi secara langsung dan membahas tentang langkah-langkah untuk

kecanduan gawai tersebut (Hasanah & Kumalasari, 2015). Saat barang itu tidak ada di tangan anak, anak akan terus bertanya. Kecanduan ini dapat menyebabkan kurangnya minat siswa dalam belajar, berkurangnya kemampuan untuk fokus belajar, dan berkurangnya prestasi akademik (Ameliola & Nugraha, 2015). Salah satunya bisa terjadi pada siswa SMP Negeri Karya Sakti, maka dari itu diperlukan suatu upaya edukasi akan hal tersebut kepada siswa.

menghindari bahaya gawai ketika sudah kecanduan. Pada kegiatan ini menggunakan metode sosialisasi dan pendampingan edukasi secara langsung kepada siswa dan siswi. Pelaksanaan pengabdian masyarakat di lakukan di SMP Negeri Karya Sakti, Kecamatan Muara Kelingi, Kabupaten Musi Rawas. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 9 September 2022 dan dilaksanakan secara langsung (*Offline*) kepada siswa dan siswi dengan durasi 100 menit.

Adapun kegiatan yang dilaksanakan yaitu sebagai berikut :

1. Melakukan edukasi mengenai bahaya gawai ketika sudah kecanduan pada usia remaja.
2. Memberikan pemaparan materi
3. Membahas apa saja bahaya dan efek yang dirasakan ketika sudah mengalami kecanduan gawai.
4. Membahas langkah-langkah yang bisa dilakukan guna menghindari kecanduan gawai.
5. Memberikan motivasi kepada siswa dan siswi agar jangan sampai kecanduan gawai.
6. Memberikan semangat kepada siswa dan siswi SMP Negeri Karya Sakti guna mempersiapkan bekal untuk masa depan tanpa terpengaruh dari gawai hingga menimbulkan kecanduan pada usia remaja. Melakukan sesi Tanya jawab mengenai bahaya gawai bersama siswa dan siswi SMP Negeri Karya Sakti.
7. Menyimpulkan semua materi yang

disampaikan, agar bisa diserap dengan baik oleh siswa dan siswi.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desa Karya Sakti, Kecamatan Muara Kelingi, Kabupaten Musi Rawas merupakan daerah yang tingkat pendidikan nya cukup bagus karena banyak sekolah di daerah ini yang digunakan untuk mennunjang pendidikan anak-anak hingga ke jenjang yang lebih tinggi. Meskipun begitu, banyak yang harus dibenahi, pendidikan maupun sarana dan prasarana nya. Meskipun dengan taraf pendidikan yang bagus, juga tidak menutup kemungkinan adanya pengangguran.

Teknologi gawai telah berkembang pesat diseluruh dunia. Gawai yang menggabungkan layanan internet dan ponsel, menawarkan layanan yang berbeda secara kualitatif. Pesatnya perkembangan yang dapat memanfaatkan gawai tidak hanya untuk membuat panggilan dan pesan, tetapi juga menggunakan berbagai jenis aplikasi pada gawai di kesehariannya. Oleh karena itu, gawai saat ini telah memainkan peran penting dalam teknologi terutama di kalangan anak muda.

Kebanyakan anak muda menonton video, mengekspresikan diri mereka, berkomunikasi dengan teman-teman, dan mencari informasi menggunakan gawai. Sementara orang tua melakukan panggilan kpada anak- anak mereka yang tinggal jauh dan untuk bermain permainan.

Remaja merupakan kelompok beresiko tinggi untuk kecanduan gawai, karena remaja sangat melekat pada gawai mereka. Remaja berada dalam fase perubahan fisik dan psikologis. Di satu sisi, remaja bergantung pada orang tua dengan mengacu pada kehidupan dan identitas mereka. Remaja sangat tertarik pada teknologi baru dan lebih mudah terbiasa dengan pengoperasian perangkat tersebut jika dibandingkan dengan orang tua dan lain nya.

Dengan dilakukan nya sosialisasi tentang bahaya gawai pada remaja saat ini ternyata masih banyak diantara siswa dan

siswi belum mengetahui apa saja dampak yang ditimbulkan jika sudah kecanduan dengan gawai mereka. Jadi dengan diadakan nya sosialisasi ini, saya menjelaskan mengenai apa saja dampak yang di rasakan ketika sudah kecanduan gawai sejak dini, dan langkah-langkah apa saja yang bisa digunakan untuk mencegah tidak kecanduan gawai.

Banyak diantara mereka yang mengaku bahwa bisa ketika bermain gawai bisa mneghabiskan waktu lama dan terkadang melupakan kewajiban mereka yang seharusnya dikerjakan. Terlalu sering menyita waktu hanya untuk bermain gawai bisa berimbas buruk dan tidak baik, terutama pada kesehatan. Mengeluh jika mata sakit ketika terlalu lama bermain gawai, mengakibatkan mereka sakit mata dalam jangka beberapa hari.

Adapun manfaat dari kegiatan edukasi ini adalah memberikan pengetahuan sekaligus wawasan kepada siswa siswi pemuda Negara yang akan menjadi penerus bangsa, tentang bahaya gawai ketika sudah atau belum kecanduan.



**Gambar 1.** Pemaparan materi tentang bahaya gawai



**Gambar 2.** Membahas tentang langkah-langkah untuk menghindari atau mencegah kecanduan gawai sejak dini.

Ada beberapa langkah-langkah yang di gunakan untuk mencegah



kecanduan gawai. Seperti contoh :

1. Membatasi bermain gawai
2. Mengguankan gawai seperlunya
3. Melakukan hal tanpa melibatkangawai
4. Bermain bersama teman dan keluarga
5. Mengerjakan tugas sekolah, dan lain sebagainya



**Gambar 3.** Foto bersama

Banyaknya manfaat yang di dapatkan dari prnyuluhan ini dengan harapan agar pemuda indonesia khususnya remaja di bangku sekolah agar lebih mengawasi dan membatasi diri dari gawai, guna mencegah terjadinya kecanduan gawai. Usia mereka sangat lah rentan terjadi kecanduan gawai, karena usia mereka sedang masa produktifitas dan rasa penasaran yang tinggi. Sehingga membuat mereka selalu ingin bermain dan menghabiskan waktu untuk bermain gawai. Entah itu bersama teman, sahabat atau keluarga. Hasil yang dicapai dari penyulusahan edukasi bahaya gawai pada kesempatan yang telah dilaksanakan pada tanggal 09 September 2022 ini dalam proses pengenalan dan pemahana siswa dan siswi mengenai edukasi ini. Agar kedepan nya lebih menjaga dan membatasi diri untuk bermain gawai seperlunya saja.

#### **IV. KESIMPULAN DAN SARAN**

##### *Kesimpulan*

Dari kegiatan yang di laksanakan di SMP Negeri Karya Sakti. Memberikan motivasi dan wawasan jepada siswa siswi pemuda penerus bangsa yang harus di jaga, Kegiatan sosialisasi ini berdampak positif bagi siswa dan siswi SMP Negeri

Karya Sakti, Kecamatan Muara Kelingi, Kabupaten Musi Rawas. Dimana setelah mengikuti kegiatan ini, siswa dan siswi lebih memperhatikan lagi waktu ketika bermain gawai. Peran ibu juga sangat penting dalam proteksi lagi terhadap anaknya dalam menggunakan gawai serta mengetahui bagaimana pentingnya berkomunikasi dengan anak secara rutin karena akan mempengaruhi kondisi sosial sang anak itu sendiri. Dengan demikian, kegiatan ini mampu menambah pengetahuan dan menambah wawasan siswa dan siswi khususnya di lingkungan SMP Negeri Karya Sakti.

##### *Saran*

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi dampak penggunaan gawai terhadapremaja masa kini perlu dilaksanakan serta berkelanjutan oleh Universitas Muhammadiyah Bengkulu melalui LPPM agar masyarakat khususnya ibu- ibu dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka tentang bagaimana pentingnya pendampingan orang tua terhadap anak ketika menggunakan gawai.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Saya mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu kegiatan pengabdian kepada siswa-siswi SMP Negeri Karya Sakti. Saya ucapkan terima kasih banyak kepada Ibu Ferra Martha ,M.Pd selaku Kepala SMP Negeri Karya Sakti yang telah memberikan izin nya kepada saya untuk melakukan penyuluhan ini, serta seluruh Jajaran Dewan Guru di SMP Negeri Karya Sakti yang telah turut serta ikut dalam membantu kegiatan ini, dan juga saya ucapkan terima kasih kepada Ibu Ayu Wijayanti, M.Si selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), sekaligus siswa-siswi yang sudah sangat antusias dalam mengikuti kegiatan penyuluhan edukasi bahaya gawai ini,serta rekan-rekan yang telah ikut serta membantu untuk

mensukseskan acara ini. Semoga materi yang telah di sampaikan bermanfaat untuk kita semua, terutama kalangan siswa siswi dan anak muda di zaman saat ini. Supaya bisa menjaga dan membatasi diri, agar tidak terjadi kecanduan gawai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2015). Perkembangan Media Informasi dan Teknologi terhadap Anak Dalam Era Globalisasi. *International Conference on Indonesia Studies*, 2, 400.
- Fitriah, N. A., & Sudaryat, Y. (2020). Struktur Wacana Percakapan dalam Program Obrolan Televisi. *Lokabasa*, 11(2), 185–199.
- Hasanah, N., & Kumalasari, D. (2015). Penggunaan Handphone Dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa SMP Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah. *Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 55–70. <http://dx.doi.org/10.1080/01443410.2015.1044943><http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.581><https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/2547ebf4-bd21-46e8-88e9-f53c1b3b927f/language-en><http://europa.eu/><http://www.leg.state.vt>
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- Yunita, M. M., Lesmana, T., Jatmika, D., Damayanti, A., & Kusuma, T. F. (2021). Mengenal Bahaya Adiksi Gadget Dan Cara Mengatasinya. *Jurnal Pengabdian Dan Kewirausahaan*, 5(2), 70–78. <https://doi.org/10.30813/jpk.v5i2.2980>

