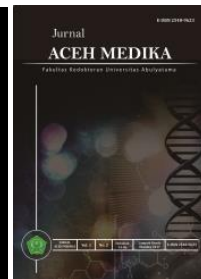


Available online @www.jurnal.abulyatama.ac/acehmedika
ISSN 2548-9623 (Online)

Universitas Abulyatama Jurnal Aceh Medika



Dampak Gadget kepada Siswa Sekolah Min 25 Aceh Besar Kecamatan Kuta Baro, Kabupaten Aceh Besar

Nurul Sakdah¹, Fauziah²

¹⁾ Keperawatan, Universitas Abulyatama, Jl. Blangbintang Lama, Aceh Besar, Indonesia.

*Email korespondensi: nurul_sakdah@abulyatama.ac.id

Diterima 7 Januari 2019; Disetujui 16 April 2019; Dipublikasi 31 April 2019

Abstract: *Several years ago gadgets were only widely used by business people from the upper middle class. The reason they use gadgets is to facilitate their business. But nowadays, gadgets are not only used by business people, many teenagers and even children use gadgets a lot. A TEAM of community service lecturers and students carry out activities in the form of outreach related to the impact of using Gadgets on students at MIN 25 Aceh Besar school. The socialization activity was carried out on March 11 2019 at MIN 25 Kuta Baro, Aceh Besar. The benefits of this socialization aim to add insight to the students involved and be able to find out what are the impacts of using gadgets. The teaching staff of Abulyatama University in Aceh can carry out one of the tri dharma of higher education, namely Community Service. In general, this community service activity aims to make efforts to prevent excessive use of gadgets by students.*

Keywords: Gadgets, Students

Abstrak : Beberapa tahun yang lalu gadget hanya banyak di pakai oleh para pembisnis dari kalangan menengah ke atas. Alasan mereka menggunakan gadget adalah untuk memudahkan bisnis mereka. Namun pada zaman sekarang, gadget tidak hanya dipakai oleh para pembisnis saja, banyak para remaja bahkan anak-anak pun telah banyak menggunakan gadget. TIM dosen pengabdian kepada masyarakat dan mahasiswa melaksanakan kegiatan dalam bentuk sosialisasi terkait dengan dampak penggunaan Gadget pada siswa sekolah MIN 25 Aceh Besar. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada tanggal 11 Maret 2019 bertempat di MIN 25 Kuta Baro, Aceh Besar. Manfaat dari sosialisasi ini bertujuan menambah wawasan siswa/i yang terlibat dan dapat mengetahui apa saja dampak dari penggunaan gadget. Staf dosen Universitas Abulyatama Aceh dapat melaksanakan salah satu dharma dari tri dharma perguruan tinggi, yaitu Pengabdian Pada Masyarakat.. Secara umum kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk melakukan upaya pencegahan penggunaan gadget berlebihan pada siswa/i

Kata kunci : Gadget, Siswa/i

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang kian pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman yang modern ini. Salah

satu contoh teknologi yang sangat populer adalah gadget. Setiap orang menggunakan gadget dengan teknologi yang modern seperti televisi, telepon genggam, laptop, komputer tablet, smart phone, dan lain-lain. Gadget ini dapat ditemui dimanapun, baik pada orang dewasa maupun

anak-anak. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. “Apalagi janggankan anak-anak, orang tua pun ada yang sangat menyukai gadget sampai disebut gadget freak.” (Wardhani, 2018).

Beberapa tahun yang lalu gadget hanya banyak di pakai oleh para pembisnis dari kalangan menengah ke atas. Alasan mereka menggunakan gadget adalah untuk memudahkan bisnis mereka. Namun pada zaman sekarang, gadget tidak hanya dipakai oleh para pembisnis saja, banyak para remaja bahkan anak-anak pun telah banyak menggunakan gadget. “Semakin banyak produk yang ada di pasaran, maka semakin tinggi pula tingkat konsumtif pelaku pasar.” (Utami, 2019). Alasan para remaja menggunakan gadget karena memiliki berbagai fungsi selain untuk berkomunikasi juga untuk berbagi, menghibur dengan audio, video, gambar, game, dan lain-lain.

Disadari atau tidak kebiasaan lingkungan terhadap anak usia dini akan membentuk perkembangan anak. Pada saat ini seiring berkembangnya teknologi, banyak sekali yang berpengaruh pada anak salah satunya adalah penggunaan gadget. gadget sangat mudah sekali menarik perhatian dan minat anak dan sudah menjadi hal yang biasa jika anak-anak saja sudah memakai gadget dalam kehidupan sehari-hari. gadget memiliki dampak positif dan negatif, Untuk itu peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi yang sangat maju di zaman sekarang ini.

Berbagai penelitian dari kedokteran maupun dunia psikolog mengenai dampak gadget telah dilakukan. Gadget memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah tercandu dan terkena dampak negatif oleh gadget, maka perkembangan anakpun akan terhambat khususnya pada segi prestasi.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan sosialisasi dalam upaya memberikan pemahaman peserta tentang dampak pada gadget dilakukan pada tanggal 11 Maret 2019 pada pukul 09.00 WIB dan berakhir pada pukul 12.00 WIB. Kegiatan sosialisasi merupakan kegiatan inti Dosen bersama mahasiswa Universitas Abulyatama tahun 2019 di Lingkungan kampus Abulyatama bersama dengan Dosen Pendamping Lapangan (DPL).

Kegiatan ceramah dan diskusi dilakukan untuk memberikan pemahaman peserta tentang dampak pada gadget . Materi ini akan diberikan oleh mahasiswa/i Universitas Abulayatama Aceh yang menguasai materi dan dibantu oleh staf dosen . Materi yang diberikan memuat berbagai persoalan gadget seperti : , ceramah berupa pengertian gadget, masa waktu penggunaan gadget dan dampak penggunaan gadget scara berlebihan.

Kegiatan sosilaisasi ini melibatkan instansi Universitas Abulyatama Aceh dan Siswa MIN 25 Aceh Besar. . Kedua instansi yang terlibat ini mendapat keunrungan secara bersama sama (mutual benefit).

Peserta sosialisasi merupakan Sekolah MIN 25 Aceh Besar dan siswa diminta agar hadir dalam sosilaisasi. Universitas Abulyatama Aceh melalui Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat berperan menyediakan dana, sehingga mendukung pelaksanaan dharma ketiga dari Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Persiapan

Tahapan persiapan diawali dengan survei lokasi dan menentukan sasaran peserta sosialisasi yang berasal dari Sekolah MIN 25 Aceh Besar. Koordinasi dilakukan dengan kepala Sekolah MIN 25 Aceh Besar. Hasil koordinasi menghasilkan kesepakatan terkait dengan waktu dan tempat pelaksanaan sosialisasi. Dampak Gadget Kepada Siswa Sekolah Min 25 Aceh Besar Kecamatan Kuta Baru, Kabupaten Aceh Besar.

Pelaksanaan

Upaya mewujudkan pemahaman dampak gadget kepada siswa sekolah Min 25 Aceh Besar Kecamatan Kuta Baru, Kabupaten Aceh Besar dilakukan dengan menggunakan metode pemberian materi (ceramah) dan dilanjutkan dengan diskusi, Narasumber berjumlah dua orang yaitu dosen dan mahasiswa DIII Keperawatan Universitas. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pembacaan doa, sambutan dari kepala sekolah Min 25 Kuta baro, pemaparan materi sosialisasi, tanya jawab dan penutup. Kata sambutan disampaikan oleh kepala sekolah Min 25 Kuta baro, dilanjutkan membuka kegiatan sosialisasi. Setelah penyampaian kata sambutan dilanjutkan dengan kegiatan inti dari sosialisasi yaitu penyampaian materi oleh narasumber. Materi sosialisasi adalah Dampak Gadget Kepada Siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 14 September tahun 2021. Kegiatan sosialisasi dihadiri oleh siswa/i MIN 25 Aceh Besar.



Kegiatan diskusi terkait



siswa MIN 25 Aceh Besar yang sedang mendengarkan sosialisasi



Pengertian Gadget

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Lalu Apa perbedaan gadget dengan perangkat elektronik lainnya?. Yang paling mencolok dari perbedaan tersebut adalah unsur “pembaharuan”. Simple-nya, gadget adalah alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis.

Macam macam gadget

Kita ambil contoh telepon rumah dan komputer. Komputer dan telepon rumah masuk dalam kategori perangkat elektronik. Bandingkan dengan Laptop dan handphone, kedua elektronik

ini lebih compact dan portable, begitulah contoh konkritnya. Beberapa contoh simplenya yaitu : Gadget (Handphone, Smartphone, Laptop, dan lainnya)

Massa waktu menggunakan gadget

- 1) Untuk anak umur 0-2 tahun tidak boleh sama sekali menggunakan gadget
- 2) Untuk umur 3-8 tahun boleh menggunakan gadget hanya 15 menit saja
- 3) Untuk umur 9-18 tahun boleh menggunakan gadget hanya 30 menit saja

Dampak positif dan negatif dari gadget

Dampak positif

- 1) Memudahkan untuk berbisnis
- 2) Mempermudah manusia untuk mengerjakan tugas-tugas, bisa menulis secara mudah, dan cepat
- 3) Mudah mendapatkan informasi
- 4) Bisa membuka e-mail lewat handphone kapan saja
- 5) Chatting lewat line, whatsapp, facebook mesenger, path talk, bbm sehingga tidak perlu lagi smsan
- 6) Bisa mengikuti perkembangan zaman, agar tidak GAPTEK

Dampak negatif

- 1) Dapat mengganggu kesehatan tubuh
- 2) Rusak mata (kabur)
- 3) Pendengaran terganggu (berdenging)
- 4) Memori otak melemah (sering lupa)

- 5) Gangguan saraf (miningitis, ensefalitis)
- 6) Berat badan meningkat (obesitas)
- 7) Sering lupa
- 8) Lamban memahami pelajaran
- 9) Terkena radiasi
- 10) Kecanduan
- 11) Depresi

Tanda gejala akibat gadget

- 1) Rusak penglihatan
- 2) Pertumbuhan otak melemah
- 3) Resiko obesitas
- 4) Kecelakaan
- 5) Kelainan postur tubuh

Hal hal yang di lakukan untuk menghindari gadget

- 1) Bermain di luar rumah
- 2) Sering ikut kegiatan di luar
- 3) Bermain mengenali alam semesta
- 4) Jangan bermain hp di saat sebelum tidur
- 5) Sering ikut kegiatan yang berilmu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Beberapa hal yang dapat disimpulkan dari hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, sebagai berikut.

- 1) Pemahaman dampak gadget pada anak-anak meningkat jika diadakannya sosialisasi
- 2) Pemahaman siswa MIN 25 Aceh Besar dapat meningkat melalui pemberian pengetahuan dampak gadget dan cara mengatasinya .

Saran

Harapannya hasil kegiatan ini sebagai berikut:

- 1) Perlunya bimbingan orang tua agar dapat mengawasi anak anaknya untuk tidak menggunakan gadget secara berlebihan dan menjauhi narkoba serta pergaulan bebas.
- 2) Perlu adanya pembatasan dalam penggunaan gadget secara berlebihan Harapannya agar pemerintah desa

DAFTAR PUSTAKA

Utami, A. N. (2019). Dampak Negatif Adiksi Penggunaan Smartphone Terhadap Aspek-Aspek Akademik Personal Remaja. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 33(1), 1–14.

<http://fuadefendi3.blogspot.com/2014/01/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan.html>

Wardhani, F. P. (2018). Student gadget addiction behavior in the perspective of respectful framework. *Konselor*, 7(3), 116–123.

<https://doi.org/10.24036/0201872100184-0-00>

https://www.academia.edu/24541927/PENGAR_UH_PENGGUNAAN_GADGET_PADA_ANAK_DI_ZAMAN_MODERN_3.

Profil sekolah Min 25 Aceh Besar

.