

Penyuluhan Penggunaan Gawai Untuk Mencegah Gangguan Belajar Pada Siswa

Aster Pujaning Ati ^{1*}, Harmi Ibnu Dja'far², Mu'thia Mubasyira³, Lusiana Wulansari⁴,
Loecita Sandiar ⁵, Sigit Widiyanto⁶
^{1,4,5,6}FIPPS, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta
²FTIK, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta
³FBS, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta
email: asterpujaningati@gmail.com

Abstract

Excessive use of gadgets can have a serious impact on children's learning disorders. In another study, it was revealed that excessive use of gadgets can cause health problems. Learning disorders will be seen when all learning obligations are gradually neglected. The role of parents and teachers is very important in preventing children's learning disorders. Likewise, disturbances in children's health, which can occur at any time. The purpose of this activity is to reduce the impact of excessive use of gadgets. The implementation of community service activities is carried out at Alikhlas Junior High School Bekasi. Implementation method used with FGD, participatory and practical. This activity was attended by 50 seventh grade junior high school students for the 2019/2020 academic year. The results of the activity showed that the results of the oral evaluation were 71, while the written evaluation was 80. The students already understood the impact of excessive use of gadgets.

Keywords: Counseling, Devices, Middle School Students

Abstrak

Penggunaan gawai yang berlebihan dapat memberikan dampak yang serius pada gangguan belajar anak. Pada penelitian lain, diungkapkan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan dapat mengakibatkan gangguan kesehatan. Gangguan belajar akan terlihat manakala semua kewajiban belajar sedikit demi sedikit diabaikan. Peran orang tua dan guru sangat penting dalam mencegah gangguan belajar anak. Begitu pula gangguan pada kesehatan anak, yang dapat terjadi sewaktu – waktu. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengurangi dampak penggunaan yang berlebihan pada gawai. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SMP Alikhlas Bekasi. Metode pelaksanaan yang digunakan dengan FGD, partisipatif dan praktek. Kegiatan ini diikuti oleh 50 siswa SMP kelas VII tahun ajaran 2019/2020. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa hasil evaluasi lisan sebanyak 71, sedangkan evaluasi tulis sebanyak 80. Para siswa sudah memahami dampak penggunaan gawai secara berlebihan

Kata Kunci : Penyuluhan, Gawai, Siswa SMP

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini hampir semua kalangan masyarakat memiliki gawai[8]. Pada zaman milenial, yang penuh dengan kemudahan teknik informasi serta, kemajuan di bidang teknologi, ilmu pengetahuan sangatlah pesat. berkat perkembangan iptek yang sangat pesat manusia bisa menciptakan alat serta perlengkapan yang amat sangat canggih

untuk membantu pekerjaan manusia apapun itu kerjanya misalkan mengirim pesan instan dan cepat serta praktis, pekerjaan manusia menjadi lebih ringan jika dibantu oleh teknologi zaman sekarang, dan membuat kegiatannya lebih memanfaatkan waktu dan lebih efektif. Masa modern sekarang gawai (handphone) tidak dapat bisa dipisahkan dari remaja remaja sekarang, walaupun tidak semua

mempunyai gawai tetapi sebagian besar remaja zaman sekarang pasti meminta minta ke orang tua untuk dibelikan gawai tercanggih supaya tidak ketinggalan zaman, bahkan tidak hanya remaja usia SMA, usia SD pun ada yang memintakan gawai terbaru yang canggih supaya tidak tertinggal zaman dan Penggunaan gawai pada anak balita menyebabkan anak kurang tertarik untuk berinteraksi[9]. Penggunaan gawai yang Berlebihan pada usia tersebut dapat mengganggu proses perkembangan[10]

Jika sudah sekali memakai gawai pasti akan kecanduan ingin memakai itu terus seperti sama halnya dengan narkoba bila sudah memakai sekali pasti ingin terus menerus memakai itu. gawai rasanya sangat merasuki pikiran semua orang di dunia ini, jika tidak punya gawai rasanya ada yang kurang. gawai juga dapat menimbulkan dampak negatif terhadap prestasi belajar para pelajar. Hal ini dikarenakan penyalahgunaan gawai oleh para pelajar sehingga gawai juga dapat membuat prestasi para pelajar menurun, bukan yang seharusnya siswa rajin dan pintar saat ada gawai malah menjadi malas dan bodoh.

Gawai pun bisa dijadikan sarana menyontek pada saat ulangan atau ujian. Gawai juga berdampak terhadap psikologis remaja zaman sekarang berdampak sangat buruk dalam perkembangan remaja zaman sekarang karena akan menimbulkan ketergantungan yang sama seperti perokok yang susah untuk menghindar dari rokok begitupun juga pencandu narkoba, selain memiliki dampak psikologis yang buruk terhadap remaja adapun dampak kesehatan yaitu radiasi gawai berlebihan jika terlalu sering bermain gawai maka akan semakin banyak radiasi yang dipancarkan dari gawai untuk orangtua diharapkan membatasi anak dalam menggunakan gawai berilah waktu untuk bermain gawai jangan diberi waktu bebas untuk bermain gawai semakin di biarkan anak anak malah semakin menjadi

lebih sering bermain gawai sehingga ia tidak akan peduli dengan sekitarnya dan akan menjadi anti sosial dengan menjadi anti sosial dia akan susah bergaul, akan susah untuk mendapatkan teman yang positif di kelas maupun di sekolah yang dapat mendukung nilai ia agar menjadi bagus, itu pun akan berdampak bagi masa depan saat anak anak akan memasuki dunia kerja ia akan susah mencari partner kerja dan juga susah untuk mencari kerja juga, gawai sebenarnya sangat berguna untuk belajar di sekolah, di tempat les, maupun di rumah ataupun dimana pun dengan adanya perkembangan dan kemajuan IPTEK yang sedemikian canggih di bidang telekomunikasi khususnya gawai.

Dengan gawai yang melalui fitur-fitur lengkap membuat pelajar mampu mengakses informasi yang ada di seluruh penjuru dunia dalam waktu yang lumayan singkat dan hampir bersamaan serta dengan biaya yang lumayan murah sehingga dapat membantu dalam mengakses informasi yang berhubungan dengan materi- materi pelajaran yang diberikan di sekolah sehingga prestasi belajar para pelajar dapat meningkat. terkadang orang orang atau lebih tepatnya anak anak dan remaja remaja zaman sekarang bukan untuk belajar walaupun ada sebagian untuk belajar, gawai hanya di gunakan untuk pamer sana sini dan untuk bermain game online bersama teman temannya, gawai juga bisa di sebut sebagai komputer kecil yang bisa di pakai kemana mana yang praktis untuk di bawa, zaman sekarang komputer sudah jarang dipakai untuk belajar dan bermain, gawai semakin merajalela dunia, gawai pun tidak bisa terlepas dari internet. sarana yang bisa di andalkan dari gawai adalah internet atau browser untuk mencari misalkan rumus matematika aljabar atau tugas apapun itu, tetapi kita juga harus pintar dalam menggunakan gawai dan internet sebab di internet pasti ada hal yang sesat atau yang bisa merusak moral bangsa. gawai dan internet adalah

hal yang tidak bisa di pisahkan. Menurut Nurmalasari., & Wulandari, Devi, bahwa *Gadget* dapat mempengaruhi tingkat konsentrasi dan ketergantungan pada siswa sekolah manapun[3]

Gawai adalah sarana informasi yang baik walaupun terkadang ada informasi yang salah atau tidak tepat.maka dengan itu kita harus menggunakan gawai dengan bijak ,apalagi zaman sekarang sudah teknologi canggih serta di damping adanya sosial media yang semakin merajalela, bisa saja gawai yang semestinya bisa dijadikan tutor untuk belajar malah untuk bermain social media dan bermain *game*, bahkan gawai sekarang bukan hanya sekedar kebutuhan , zaman sekarang gawai dijadikan gaya hidup jika tidak punya gawai tidak gaul.kalo tidak punya gawai malahkan akan dianggap kampungan, hal ini dapat mempengaruhi mental remaja ,sehingga ia meminta orang tuanya untuk membelikan gawai. Contoh kasus di Indonesia yang diberitakan oleh liputan 8 dari Yogyakarta ,Salah satu guru di SMA di Yogyakarta juga menyebutkan , 70% dari pelajar SMA se-Yogyakarta telah menggunakan dan memakai gawai ber-smartphone. Beliau mengatakan tingginya angka pelajar menggunakan gawai ini sangat miris, karena pelajar dan remaja menggunakannya tidak kenal waktu. Di sekolah saja sudah ada beberapa pelajar yang selalu menggunakan gawai pada saat jam mata pelajaran berlangsung. Hal ini dimungkinkan karena rendahnya pula guru yang mengawasi dan tidak ada teguran sama sekali.

Kasus kedua : Rendahnya mutu hasil belajar, dari beberapa ahli [1] mengatakan bahwa, dalam lima tahun terakhir hasil Ujian Nasional (UN) murni Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Umum (SMU) menunjukkan angka naik turun dengan rata-rata Nilai Ujian Nasional (UN) murni bergerak antara 4,00-6,00.

Berdasarkan uraian diatas , dapat dirangkum tujuan kegiatan ini adalah untuk mengurangi dampak penggunaan yang berlebihan pada gawai . Hal ini perlu

dilakukan sesuai dengan kesepakatan para orangtua murid dan pemerhati pendidikan.

METODE PENGABDIAN

Metode yang digunakan dalam mendukung penyelesaian masalah ini adalah:

1. Metode Focus Group Discussion (FGD)

Metode ini digunakan untuk memetakan pengetahuan para siswa SMP tentang gawai. Hal ini perlu dipetakan, karena sebagian siswa tidak mempunyai pengetahuan yang benar tentang pemanfaatan gawai.

2. Metode Perencanaan Partisipatif

Perencanaan partisipatif diadakan, agar para siswa dapat ikut serta dalam penggunaan gawai dengan benar.

3. Metode Praktek

Para siswa diberikan beberapa cara dan trik dalam penggunaan gawai yang benar dan sehat. Hal ini dilakukan agar siswa tidak kecanduan memakai gawai. Dosis pemakaian dan cara diberikan contoh praktek langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun kegiatan yang dilakukan dan luaran yang dihasilkan tercantum dalam tabel berikut :

| No | Kegiatan | Partisipasi masyarakat | Luaran |
|----|--|----------------------------------|---|
| 1 | Kegiatan Awal | ● Sebagai peserta sosialisasi | Sebanyak 27 siswa melihat dan mulai memahami tujuan kegiatan dan memahami penggunaan gawai. |
| 2 | Diadakan diskusi kecil dengan beberapa siswa, dan tiap kelompok memberikan laporan. | ● Menentukan peserta | Sesuai dengan tujuan kegiatan, siswa sudah mulai memahami ,fungsi gawai dan dosis penggunaannya |
| 3 | Praktek penggunaan gawai, bagaimana menggunakan gawai dengan dosis yang tepat, tanpa mengganggu belajar. | ● Berperan aktif dalam pelatihan | 15 anggota masyarakat memahami tentang cara penggunaan Gawai |
| 4 | Evaluasi lisan , tentang materi penyuluhan/pelatihan | ● Berperan aktif dalam pelatihan | Hasil evaluasi lisan sebesar 71, dan evaluasi tulis sebesar 78 |

Para siswa nampak antusias mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Penjelasan penggunaan gawai yang efektif akan mengurangi dampak buruk dari gawai itu sendiri.



Gambar.1 . Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat

Pada gambar nampak tim sedang memberikan penjelasan tentang manfaat dan dampak penggunaan gawai. Para siswa dapat menerima penjelasan, sehingga dampak penggunaan gawai dapat dikurangi.

Berdasarkan pengamatan tim dan sumber literatur tentang akibat kecanduan gawai yang menjadikan siswa tidak fokus pada materi pembelajaran di sekolah, maka penulis dapat menyimpulkan diantaranya penyebab siswa kecanduan gawai berawal dari aktivitas siswa yang menggunakan gawai untuk kebutuhan sehari-hari misalnya digunakan sebagai alat komunikasi, mencari informasi atau ilmu pengetahuan, serta digunakan bermain game sebagai hiburan dengan durasi yang cukup lama dan berkala. Maka hal tersebut menjadi kebiasaan sehari-hari, sehingga siswa akan kecanduan dan tidak bisa jika tidak memegang gawai sehari saja. Perubahan tersebut dapat diimbangi, dengan pendidikan karakter yang mumpuni, sehingga para siswa mempunyai jiwa dan hati yang teduh, saling tepo seliro, saling menghormati dan kasih sayang pada sesamanya[2]

Apabila aktivitas tersebut terbawa ketika pembelajaran berlangsung maka siswa tidak bisa fokus pada materi pembelajaran yang dijelaskan guru di sekolah. Akibatnya siswa sulit memahami materi pembelajaran dan akan menghambat proses belajar serta

berdampak pada pencapaian tujuan dari pembelajaran tersebut. Sehingga siswa lah yang paling terugikan karena siswa akan mengalami kegagalan atau kesulitan belajar yang dapat mengakibatkan rendah prestasinya/tidak lulus, minat belajar atau tidak dapat melanjutkan belajar, sebab jika sudah tidak paham pada materi yang disampaikan maka untuk materi seterusnya juga akan sulit memahami, sehingga pemahaman materi pada siswa yang sudah kecanduan gawai akan tertinggal jauh dengan siswa yang tidak kecanduan pada gawai. Dengan demikian untuk meminimalisir dampak tersebut maka perlu adanya peranan atau upaya dari guru atau pihak sekolah, dan yang paling penting yaitu peranan orang tua dalam mengontrol anaknya menggunakan gawai.

Dari ulasan mengenai dampak positif dan dampak negatif gawai, dalam penelitian ini penulis akan lebih fokus membahas dampak negatif yang mengakibatkan siswa menjadi kecanduan pada gawai. Penyebab siswa menjadi kecanduan pada gawai diantaranya karena berawal dari gawai sebagai alat komunikasi, dimana siswa menggunakan gawai untuk komunikasi dengan orang tua, saudara maupun teman-temannya.

Selain itu pendidikan sekarang lebih sering menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi, dan siswa sering menggunakan gawai untuk bermain game sebagai hiburan setelah mengerjakan tugas dari sekolah. Lambat laun aktifitas tersebut akan menjadi kebiasaan, sehingga jika sudah menjadi kebiasaan maka pikiran siswa hanya berisi tentang gawai saja.

Begitupun kejadian yang sering ditemukan di sekolah seperti ketika pembelajaran ada siswa yang tidak mendengarkan saat guru menerangkan, mereka lebih asyik bermain dengan gawainya atau bermain game menggunakan gawai. Sehingga penyampaian materi pembelajaran tidak berjalan secara kondusif dan tidak akan memperoleh hasil yang maksimal. Akibatnya siswa sulit memahami materi

pembelajaran dan akan menghambat proses belajar serta berdampak pada pencapaian tujuan dari pembelajaran tersebut.

Dalam hal tersebut siswa lah yang paling dirugikan karena siswa akan mengalami kegagalan atau kesulitan belajar yang dapat mengakibatkan rendah prestasinya/tidak lulus, minat belajar atau tidak dapat melanjutkan belajar, sebab jika sudah tidak paham pada materi yang disampaikan maka untuk materi seterusnya juga akan sulit memahami sehingga pemahaman materi pada siswayang telah kecanduan gawai akan tertinggal jauh dengan siswa yang tidak kecanduan pada gawai.

SIMPULAN

Perhatian para orangtua terhadap penggunaan gawai dirumah sangat penting. Demikian juga para guru yang mengajar di sekolah perlu mendeteksi penggunaan gawai di sekolah. Siswa harus mempunyai jadwal penggunaan gawai. Hasil tes lisan sebanyak 71 dan hasil tes tulis sebesar 78. Para siswa harus dikontrol oleh orang tua agar penggunaan gawai dapat terkendali dengan baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih pada para guru dan kepala sekolah serta para orang tua yang mau membantu dalam proses kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Djemari Mardapi 2004, Pengembangan sistem penilaian berbasis kompetensi, semnas rekayasa penilaian dalam rangka penngkata kualitas pendidikan: Happy Yogyakarta 26 sd 27 Maret 2004
- [2] Hadi, S., Puspita, F., Ati, A. P., & Widiyanto, S. (2020). Penyuluhan Dan Pembelajaran Karakter Melalui Pelaksanaan Idul Adha Pada Siswa Sma. Jurnal Pemberdayaan: Publikasi Hasil

- Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(2), 205-210.
- [3] Nurmalasari., & Wulandari, Devi. (2018). Pengaruh penggunaan gawai terhadap tingkat prestasi siswa SMPN 1 Atap Pakisjaya Karawang. Jakarta : STMIK Nusa Mandiri Jakarta. Santoso, F. A. (2020). Dampak Penggunaan Gawai terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 49-54.
- [4] Vernia, D. M., Widiyanto, S., Wulansari, L., & Rusdi, M. (2018). Penyuluhan Dalam Meningkatkan Partisipasi Program Dana Desa. Prosiding Sembadha, 1(1), 72-78.
- [5] Vernia, D. M., Widiyanto, S., Narsih, D., & Tiwinyanti, L. (2020). Sosialisasi Dan Pembekalan Strategi Pemasaran Produk Olahan Pisang Pada Siswa Pondok. Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI, 4(1), 125-128.
- [5] Widiyanto, S., Wulansari, L., & Hasanusi, F. S. (2020). Pelatihan “English Communicative” Guna Mempersiapkan SDM Berkualitas dan “Competitive”. Intervensi Komunitas, 1(2), 125-131.
- [7] Widiyanto, S., & Ati, A. P. (2018). Penerapan English communication skill pada siswa SMP. Abdimas Siliwangi, 1(2), 75-80.
- [8] Primayana, K. H., & Dewi, P. Y. A. (2020). Hubungan Pola Asuh Demokratis dan Intensitas Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 710-718.
- [9] Fajariyah, S. N., Suryawan, A., & Atika, A. (2018). Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Anak. *Sari Pediatri*, 20(2), 101-5.
- [10] Swasono, M., Sa'diyah, A., Niafitri, R., & Hidayanti, R. (2020). Membangun Membangun Kebiasaan Membaca pada Anak di

masa Pandemi Covid-19 melalui
Program Satu Jam Tanpa Gawai di
Griya Baca Desa Karangrejo.
Jurnal Pengabdian Masyarakat,
1(2), 38-50.
[https://doi.org/10.32815/jpm.v1i2.
236](https://doi.org/10.32815/jpm.v1i2.236)