

EDUKASI PENGARUH GADGET PADA PERKEMBANGAN USIA REMAJA DI TPA AL-FATH PONDOK JAGUNG

**Daffa Ardani Pratama¹, Dyan Pratama², Erlangga Pratama Putra³, Gusti Pamungkas Adipati⁴,
Hendrikussudarso⁵, Heru Gunawan⁶, Rizqy Cahya Sugema⁷, Intan Kumalasari⁸**

¹⁻⁸Universitas Pamulang; Jl. Surya Kencana No.1, Pamulang Barat, (021) 741-2566 atau 7470 9855

¹⁻⁸Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

e-mail: ¹daffaardani123@gmail.com, ²pdyan62@gmail.com, ³erlanggapratama729@gmail.com,
⁴gustipamungkas13@gmail.com, ⁵hendrysudarso9@gmail.com, ⁶126heru.gunawan@gmail.com,
⁷rizqycahya62@gmail.com, ⁸dosen02368@unpam.ac.id

Abstrak

Semakin berkembangnya teknologi banyak membawa perubahan. Perubahan itu harus disikapi secara matang agar mampu membawa pengaruh positif. Teknologi yang berkembang salah satunya adalah gadget. Penelitian ini adalah untuk mengkaji tentang pengaruh *gadget* pada perkembangan usia remaja. PKM ini bertujuan untuk menambah pengetahuan dan lebih bijak dalam menggunakan gadget untuk para santriwan dan santriwati di TPA AL-FATH. Metode pendekatan adapun metode pendekatan yang kami gunakan dalam kegiatan ini adalah dengan bersosialisasi mengenai dampak dari terlalu lama menatap *gadget*, cara pencegahannya, serta upaya yang harus dilakukan jika hal itu terjadi. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat para santriwan dan santriwati. Manfaat ini antara lain memahami dampak positif pada gadget, dampak negatif pada gadget, dan lebih bijak dalam menggunakan gadget. Kegiatan ini diharapkan dapat dilakukan sebagai kegiatan reguler sebagai bentuk interaksi antar lembaga di dunia pendidikan.

Kata kunci: Teknologi, Gadget, Sosialisasi

I. PENDAHULUAN

Program Kreativitas Mahasiswa atau PKM adalah sebuah wadah/ajang bagi mahasiswa Indonesia untuk menyalurkan potensi yang dimiliki selama perkuliahan kepada masyarakat luas, agar kelak dapat menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademis dan/atau profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi dan/atau kesenian serta memperkaya budaya nasional. Karena perkembangan media dan teknologi yang sangat pesat banyak anak yang sejak usia dini diberikan keleluasaan dalam menggunakan gadget oleh orang tuanya. Para orang tua beralasan, penggunaan gadget oleh anak-anak lebih memudahkan dalam pengawasan dan lebih aman daripada beraktifitas diluar. Tetapi pengaruh-pengaruh dari penggunaan gadget belum terpikirkan oleh

mereka. Pesatnya perubahan teknologi ini tentunya akan mempengaruhi pola kehidupan manusia dalam berbagai bidang. Teknologi yang mempengaruhi manusia dalam nilai-nilai kebudayaan salah satunya adalah gadget. Gadget dapat dipastikan dimiliki oleh seluruh lapisan masyarakat. Tidak hanya kalangan dewasa saja, akan tetapi anak dan balita sudah mampu dan bisa menggunakan gadget dalam aktifitas kesehariannya. Gadget banyak digunakan oleh setiap orang baik untuk kegiatan-kegiatan penting sampai sekedar menghabiskan waktu luang dalam hari-harinya. Tentu saja hal tersebut membawa dampak bagi penggunaannya. Manfaat positif dari gadget adalah Mempermudah Komunikasi. Membangun kreatifitas anak. (Hadiwidjojo, Psi 2015) Disamping itu Nilai positifnya yang lain mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan, menambah teman. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul antara lain merusak mata, mengubah postur tubuh, kulit wajah

kendur, mengganggu pendengaran, mengganggu saat istirahat (Puji Asmaul Chusna :2017) bahkan salah satu hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurmalasari dan Devi Wulandari(2018) menyimpulkan ada pengaruh antara penggunaan gadget dengan konsentrasi santri. Hal tersebut tentunya juga berdampak pada prestasi santri.

II. METODE PELAKSANAAN

Dalam pencapaian suatu peristiwa pasti ada peran dan kerjasama dari setiap instansi, pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini membantu dalam proses pelaksanaan suatu tujuan agar terbentuknya suatu cita-cita yang diinginkan oleh suatu masyarakat. Kegiatan sosialisasi yang kami adakan di TPA Al-Fath Pondok Jagung (Jalan.Ki Syarim RT.14/RW.05, Pondok Jagung, Serpong Utara, Tangerang Selatan) ini bertujuan agar masyarakat sekitar mampu bijak dalam menggunakan gadget yang marak terjadi di kalangan masyarakat terutama remaja, dan diharapkan masyarakat dapat memahami aspek-aspek kesehatan yang berkaitan dengan tindakan tersebut. Adapun jenis dan sumber data yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut: a. Data primer, yaitu data yang diperoleh dan dikumpulkan langsung dari masyarakat melalui diskusi dan tanya jawab; b. Data sekunder, yaitu data yang diperoleh dan dikumpulkan dari berbagai literatur atau studi kepustakaan, peraturan perundang-undangan, jurnal/artikel ilmiah, internet dan dokumen-dokumen lainnya yang berkaitan erat dengan masalah yang diteliti. 9 Metode yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang sesuai dengan solusi yang ditawarkan adalah sebagai berikut : a. Solusi yang ditawarkan Permasalahan yang dihadapi oleh mitra kami terutama yang masih dalam kategori remaja ialah masih abainya mereka dalam menggunakan gadget, ketidaktahuan mereka atas dampak-dampak yang dapat timbul dari tindakan bermain gadget terlalu lama tersebut, serta masih kurangnya kesadaran mereka terhadap upaya-upaya agar hal tersebut dapat terhindarkan dan terselesaikan. Maka kami akan membantu, memberikan jawaban yang sekiranya dapat memecahkan masalah yang dihadapi oleh mitra kami melalui edukasi dan sosialisasi yang kami lakukan. b. Metode pendekatan Adapun metode pendekatan yang kami gunakan dalam kegiatan ini ialah dengan cara sosialisasi mengenai dampak dari terlalu lama menatap gadget, cara pencegahannya, serta upaya yang harus dilakukan jika

hal itu terjadi. Dan hasil metode yang digunakan ini akan disusun dalam bentuk laporan yang akan di distribusikan ke Universitas Pamulang.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

PKM yang dilaksanakan dengan kegiatan utama yaitu tatap muka kepada santriwan dan santriwati TPA AL-FATH Pondok jagung yang berjalan dengan lancar. Pertemuan tatap muka saat penyampaian materi dengan metode:

1. Pre Lesson, yaitu aktifitas yang dilakukan sebelum memulai penyampaian materi seperti memperkenalkan diri dan memberikan ice breaking.
2. Whilst yaitu inti dari kegiatan ini adalah penyampaian materi
3. Post Lesson yaitu berupa review, dan tanya jawab



Gambar 1. Penayampaian Materi



Gambar 2. Sesi Tanya Jawab



Gambar3. Pemberian Plakat

IV. SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Pamulang yang dilakukan oleh mahasiswa program studi teknik Informatika telah berjalan dengan lancar dan mendapat sambutan hangat dari tempat pelaksanaan kegiatan ini yaitu TPA AL-FATH pondok jagung JL.KI SYARIM RT.14/05 Serpong. Tangerang Selatan

Harapan kami dengan pengabdian ini dapat membuka wawasan dari santri TPA AL-FATH yang akan menghadapi dunia perguruan tinggi dan dunia kerja. Materi yang kami berikan yaitu edukasi pengaruh gadget pada perkembangan usia remaja dan masukan bagi para santri tersebut untuk dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat membantu dan meningkatkan tingkat keilmuan dan keperibadian yang sehat.

Adapun saran dalam perbaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Kepada remaja diharapkan agar dapat menyeimbangkan penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari, remaja juga diharapkan dapat lebih aktif berinteraksi secara face to face dan bersosialisasi dengan teman sebaya dan mengurangi penggunaan gadget yang berlebihan.
2. Kepada orang tua perlu pengawasan dan tindakan tegas dari orang tua dalam membimbing remaja menggunakan gadget. Remaja mungkin tidak bisa dilarang, akan tetapi masih bisa dinasehati. sebaiknya orang tua dapat menjelaskan dengan baik mengenai dampak-dampak yang akan diperoleh bila terlalu sering menggunakan gadget, agar remaja menjadi terbimbing dan tidak terlalu ketagihan menggunakannya. Awasi terus penggunaan

gadget remaja agar ia tidak membuka situs-situs yang tidak perlu dilihatnya.

3. Kepada peneliti lainnya yang berminat mengangkat judul mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak remaja diharapkan mempertimbangkan variabel-variabel lain yang lebih mempengaruhi aspek interaksi sosial dan memperbanyak daya tambahan untuk lebih jelas lagi
4. Kepada Pemerintah diharapkan agar menutup situs-situs internet yang berbau pornografi dan menindak tegas pelaku-pelaku yang mengakses situs-situs tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Chusna, Puji, Asmaul, 2017. 'Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak'. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. Volume 17 Nomor 2
- Nurmalasari dan devi. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap tingkat prestasi siswa. Pakisjaya Karawang.
- Hadiwidjodjo. (2014). Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak, Di unduh pada 21 November 2017 dari <http://www.satuharapan.com/life/8-dampakpositifpenggunaangadget-bagi-anak>