



Edukasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Etika Pelajar Rumah Asuh Yayasan Bening Nurani Padang

Vivi Puspita Sari^{1*}, Deni Amelia², Fitri Firdalius³

^{1*,2,3} Prodi Sistem Informasi, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang, Indonesia.

✉ Corresponding author: vivipuspitasari@upiypt.ac.id

Abstrak

Dewasa ini, teknologi informasi dirasakan semakin canggih, kemajuan-kemajuan dibidang ini bisa kita rasakan sangat signifikan sekali apalagi dalam kehidupan sehari-hari. Gadget salah satu bentuk teknologi yang saat ini sangat dinikmati oleh berbagai kalangan baik anak-anak, remaja dan dewasa. Salah satu bentuk gadget ini adalah handphone, sejak terjadi covid-19 yang lalu memaksa setiap orang untuk menggunakan gadget dalam melaksanakan semua aktivitasnya. Khususnya dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi, saat melaksanakan aktifitas pembelajaran mereka dipaksa untuk menggunakan gadget tersebut agar bisa melaksanakan aktifitas tersebut dari rumah masing-masing dengan tujuan untuk tidak berkumpul. Berjalannya covid -19 ini terlihat bahwa penggunaan gadget dirasakan memberikan efek positif dan negatif bagi kalangan pelajar dan mahasiswa sesuai bagaimana cara menggunakannya, dimana kita bisa melihat dengan mata kita sendiri mereka terlihat sangat bergantung dengan benda ini dan mereka masih setia dengan gadget yang mereka miliki. Penggunaan gadget ini mampu mempengaruhi mereka seperti dalam permainan games dan aplikasi-aplikasi yang tersedia, pada dasarnya penggunaan gadget ini masih harus dalam pengawasan orang tua, namun tidak semua orang tua bisa memantau anak mereka dalam menggunakan barang ini sehingga dalam kehidupan kita sehari-haripun penggunaan gadget mampu mempengaruhi sikap dan etika anak-anak dan remaja tersebut

Kata Kunci: *Teknologi, Gadget, Sikap/Etika*

Abstract

Abstract

Nowadays, information technology is felt to be increasingly sophisticated, we can feel the advances in this field are very significant, especially in everyday life. Gadgets are a form of technology that is currently enjoyed by various groups, including children, teenagers and adults. One form of gadget is a cellphone, since Covid-19 has forced everyone to use gadgets to carry out all their activities. Especially from elementary school to university level, when carrying out learning activities they are forced to use these gadgets so they can carry out these activities from their respective homes with the aim of not gathering. With the passing of Covid-19, it can be seen that the use of gadgets is felt to have positive and negative effects for pupils and students according to how they are used, where we can see with our own eyes that they seem to be very dependent on these objects and they are still loyal to the gadgets they have. The use of this gadget can influence them, such as playing games and the applications available, basically the use of this gadget still has to be supervised by parents, but not all parents can monitor their children's use of this item so that in our daily lives it is used Gadgets are able to influence the attitudes and ethics of children and teenagers

Keywords: Technology, Gadgets, Attitude/Ethics

Article info:

Received 11 November 2023 ; Accepted 15 December 2023; Published 20 December 2023

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dari waktu ke waktu dapat kita lihat dan rasakan sampai saat ini, berbagai kemajuan teknologipun dapat kita peroleh dengan mudahnya. Siring berkembangnya zaman kita semua kadang dipaksa untuk menggunakan teknologi ini dalam mempermudah segala hal. Pola kehidupan pun semakin bergeser pada pola yang semakin universal. Salah satu bentuk masalah yang terjadi dalam kehidupan sosial masyarakat saat ini kebanyakan berkisar pada permasalahan remaja dan pergaulan serta etika. Tantangan dalam membentuk etika yang baik adalah pekerjaan rumah bagi setiap orang, karena pada saat ini masalah tata krama dan etika merupakan salah satu masalah yang besar.

Perkembangan teknologi saat ini dapat dengan mudah didapatkan, salah satu bentuk perkembangan teknologi yang mudah kita dapatkan saat ini adalah gadget. Gadget adalah sebuah alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus seperti telepon pintar (smartphone), ini merupakan sebuah inovasi dari teknologi yang mampu sangat baik dalam berbagai kebutuhan.

Salah satu bentuk gadget yang saat ini pasti dimiliki setiap orang baik anak-anak sekolah sekalipun adalah handphone karena barang ini sangat trend kalangan masyarakat ditambah lagi dengan harga yang ditawarkan cukup terjangkau. Pada era globalisasi dunia teknologi dan informasi semakin tidak terkendali, budaya barat masuk dengan sendirinya kedalam negeri dan budaya barat mampu menggeser posisi segala bentuk bidang kehidupan.

Gadget merupakan salah satu faktor yang mampu mempengaruhi perkembangan perilaku remaja, dikarenakan faktor lingkungan sekitar, orang tua dan keluarga sangat berperan dalam hal ini. Dalam kehidupan sosial perkembangan gadget (handphone) telah mengubah kehidupan manusia dengan cara yang berbeda-beda, dilihat dari cara perfikir, cara bekerja, kehidupan pribadi dan hubungan antar manusia.

Remaja saat ini memiliki handphone dan tiada hari tanpa memegang handphone dan terasa tidak enak apabila tidak memiliki handphone karena handphone dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan alat penyimpanan file yang sangat berharga, bahkan remaja saat ini lebih mementingkan handphone daripada pelajaran seperti bermain game, waktu luang mereka habis bermain media sosial, melalaikan tugas sekolah, sering membantah nasehat orang tua, dan yang lebih parahnya banyak remaja yang menyimpan hal-hal berbau pornografi, ini dari sisi negatifnya. Jika kita telaah dari sisi positifnya ternyata handphone membuat remaja tidak gaptek, bisa mencari materi pelajaran dan mampu mempercepat komunikasi dengan orang lain yang mungkin saja jaraknya sangat jauh.

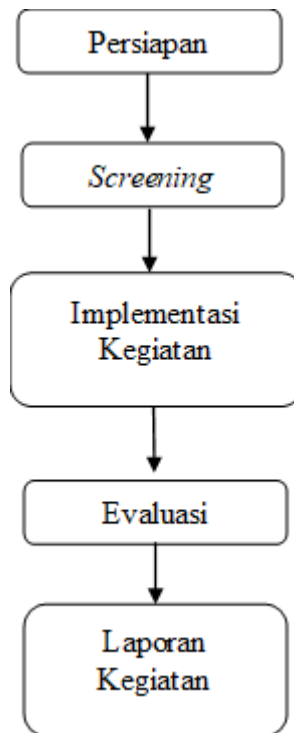
Gadget menjadi bagian yang integral dari telekomunikasi modern. Kalau dulu kita melihat para siswa pergi ke sekolah dengan membawa buku pelajaran ataupun alat tulis, kini bisa kita saksikan siswa berangkat ke sekolah dengan membawa handphone dan telah menjadi bawaan wajib untuk mereka, entah mereka benar-benar membutuhkan handphone tersebut untuk alat komunikasi atau tidak yang jelas bagi mereka handphone merupakan sarana gaul yang mutlak yang mereka miliki.

Berbicara mengenai handphone sebagai bagian dari gadget, dalam penggunaannya akan terasa sangat jelas sangat mempengaruhi sikap generasi muda saat ini. Sikap merupakan pernyataan evaluatif terhadap objek, orang atau peristiwa, hal ini akan mencerminkan perasaan seseorang terhadap sesuatu.

Permasalahan gadget merupakan masalah yang sangat kronis untuk saat ini sehingga dibutuhkan sekali pengetahuan tentang benda ini. Permasalahan yang terjadi di lapangan saat ini, bahwa masih banyak siswa belum bisa memaksimalkan pemanfaatan gadget untuk hal yang positif. Tim pengabdian Masyarakat dari Universitas Putra Indonesia merasa penting untuk melakukan dan mengadakan kegiatan program penyuluhan, pelatihan dan pendampingan bagi siswa khususnya Siswa Rumah Asuh Yayasan Bening Nurani Padang.

METODE PELAKSANAAN

Secara Umum, tahapan edukasi dampak penggunaan gadget terhadap etika generasi muda ini dibagi ke dalam 4 (empat) tahapan, yaitu tahapan persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi program dan tahapan pelaporan. Seperti terlihat pada urutan gambar berikut ini:



Gambar 1. Diagram Proses Implementasi Kegiatan

Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini terdiri dari beberapa kegiatan berikut:

1. Survei, tim PKM melakukan survei lokasi mitra untuk mengetahui dan mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang dialami oleh mitra.
2. Pembentukan tim PKM, pembentukan tim disesuaikan dengan jenis kepakaran yang diperlukan dalam menyelesaikan permasalahan mitra.
3. Pengajuan dan pembuatan proposal yang berisikan solusi dalam menyelesaikan permasalahan mitra ke LPPM perguruan tinggi.
4. Koordinasi tim dan mitra, perencanaan pelaksanaan program PKM secara konseptual berdasarkan proposal yang telah diajukan. Penyusunan jadwal dan perihal terkait dengan prosedur kegiatan, dan penerbitan surat tugas panitia kegiatan.
5. Persiapan media digital dan bahan sosialisasi sesuai dengan tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat.

Tahap Screening

Edukasi kepada pelajar khususnya Siswa Rumah Asuh Yayasan Bening Nurani Padang ini akan dilaksanakan melalui wawancara, observasi, pemaparan materi dan diskusi serta tanya jawab dengan memanfaatkan media telekomunikasi.

1. Lingkup Pelaksanaan

Menyediakan materi dan modul tentang kegiatan yang akan dilakukan terkait edukasi dampak penggunaan gadget terhadap etika pelajar di Rumah Asuh Yayasan Bening Nurani Padang, yaitu :

- a. Memberikan pengetahuan tentang dampak penggunaan gadget bagi siswa khususnya Siswa Rumah Asuh Yayasan Bening Nurani Padang.
- b. Memberikan informasi dan wawasan tentang pola pemakaian gadget dalam kehidupan sehari-hari kepada siswa khususnya Siswa Rumah Asuh Yayasan Bening Nurani Padang
- c. Mengajukan proposal kegiatan sebagai bahan dasar pelaksanaan kegiatan, serta acuan untuk mensukseskan kegiatan.

2. Prosedur kerja

Dalam pelaksanaan kegiatan, metode dan langkah yang dilakukan akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Melakukan rapat koordinasi bersama Tim PKM Mandiri UPI YPTK Padang dalam waktu yang terukur dan tersistem.
- b. Memilih tema dan kebijakan-kebijakan penting terkait bentuk kegiatan yang akan diselenggarakan.
- c. Melakukan komunikasi dengan pelaku siswa khususnya Siswa Rumah Asuh Yayasan Bening Nurani Padang.
- d. Dan komunikasi ini diakhiri dengan membuat kerjasama berupa jadwal kegiatan PKM.
- e. Merealisasikan seluruh agenda di atas secara tertulis dalam naskah proposal kegiatan PKM. Kemudian menyerahkannya kepada LPPM UPI YPTK Padang sesuai dengan arahan dan prosedur yang telah ditentukan.

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat dengan melakukan analisis, pendidikan dan sosialisasi kepada pelajar khususnya pelajar Rumah Asuh Yayasan Bening Nurani Padang.

Metode Analisis

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), ada beberapa pengertian analisis sebagai berikut: Penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya).

Menurut Komaruddin (2001), analisis adalah kegiatan berpikir untuk menguraikan suatu atau keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen, hubungannya satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam satu keseluruhan yang terpadu.

Analisis Kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna perspektif subjek lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu bisa fokus penelitian dan sesuai dengan fakta di lapangan sebagaimana jenis metode penelitian data kualitatif tersebut. Selain itu juga landasan teori bisa bermanfaat untuk memberikan gambaran yang umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian.

Metode Pendidikan

Menurut Brown (dalam Ahmadi, 2004 :74) bahwa pendidikan adalah proses pengendalian secara sadar dimana perubahan-perubahan di dalam tingkah laku dihasilkan di dalam diri orang itu melalui kelompok. Sedangkan John Dewe mendefinisikan pendidikan sebagai proses pembentukan kecakapan-kecakapan fondamental secara intelektual dan emosional kearah alam dan sesama manusia.

Metode Sosialisasi

Menurut Sutaryo (2004), sosialisasi merupakan suatu proses bagaimana memperkenalkan sistem pada seseorang. Serta bagaimana orang tersebut menentukan tanggapan serta reaksinya.

Sosialisasi ditentukan oleh lingkungan sosial, ekonomi dan kebudayaan dimana individu tersebut berada. Selain itu, sosialisasi juga ditentukan dari interaksi pengalaman-pengalaman serta kepribadiannya. Dengan sosialisasi, manusia sebagai makhluk biologis menjadi manusia yang berbudaya, cakap dalam menjalankan fungsinya dengan tepat sebagai individu dan sebagai anggota kelompok.

Program pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi dengan metode ceramah kepada pelajar atau siswa yang ada didalam Yayasan Bening Nurani Padang. Sosialisasi tersebut mengenai bagaimana mengenalkan dan mengajarkan penggunaan gadget dalam kehidupan siswa.

Setelah materi selesai dipaparkan, dilanjutkan dengan diskusi berupa tanya jawab antara pemateri dengan peserta. Diskusi dilakukan agar peserta lebih memahami materi yang disampaikan. Melalui analisis, diskusi, sosialisasi tidak hanya sekedar transfer knowledge saja melainkan dapat sharing pengalaman maupun permasalahan yang sedang dihadapi mitra.

Evaluasi

Dilakukan dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah program dilaksanakan. Indikator keberhasilan program dari pelaksanaan kegiatan ini terlihat dari bertambahnya pengetahuan dan pemahaman pelajar dalam menggunakan atau memanfaatkan gadget secara tepat.

Tahap Pelaporan

Penyusunan laporan dilakukan sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan program untuk kemudian dilakukan publikasi.

Partisipasi Mitra

Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, maka dalam realisasi program diharapkan mitra dapat berpartisipasi dengan kegiatan sebagai berikut:

1. Menjadi peserta sosialisasi berupa: menerima teori, konsep, diskusi. Tanya jawab serta hal-hal lain yang diberikan selama proses kegiatan berlangsung.
2. Menyediakan tempat dan fasilitas yang dibutuhkan selama proses kegiatan berjalan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada Rumah Asuh Yayasan Bening Padang berjalan tertib, baik dan lancar. Kegiatan ini merupakan salah satu pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang harus atau wajib dilaksanakan oleh setiap dosen, yang keseluruhan meliputi : Pendidikan dan pengajaran, Penelitian, dan Pengabdian kepada Masyarakat.

PKM dengan tema edukasi dampak penggunaan gadget terhadap etika ini dianggap tepat dan penting karena memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana memanfaatkan gadget dengan tepat dan menghindari dampak buruk penggunaan gadget terhadap etika pelajar. Kegiatan ini diisi langsung oleh tim PKM. Dalam pelaksanaannya, materi diberikan dalam bentuk sosialisasi dan penyampaian langsung kepada pelajar Rumah Asuh Yayasan Bening Padang.

Luaran yang dicapai dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah dengan adanya sosialisasi dan penerapan ilmu yang diberikan, dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa tentang banyaknya dampak positif dari gadget jika dimanfaatkan dengan tepat dan dampak negatif gadget yang bisa mempengaruhi etika pelajar.



Gambar 2. Tim PkM melakukan sesi foto Bersama dengan peserta



Gambar 3. Tim PkM melaksanakan pembagian door prize kepada peserta



Gambar 4. Pembukaan acara pelaksanaan PkM



Gambar 5. Sesi tanya jawab dan pembagian hadiah kepada peserta yang menjawab pertanyaan

SIMPULAN

Berdasarkan PkM yang sudah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi yang makin pesat salah satunya penggunaan teknologi gadget bagi para pelajar dapat mempengaruhi etika pelajar. Dengan diadakannya sosialisasi ini, pelajar Rumah Asuh Yayasan Bening memiliki pemahaman tentang bagaimana pemanfaatan gadget dengan tepat sebagai penunjang pembelajaran, dan menghindari dampak buruk dari gadget terutama berkaitan dengan etika pengguna gadget.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan banyak terima kasih pada Yayasan (UPI YPTK Padang) dan Yayasan Rumah Asuh Bening Nurani (YABNI) Padang atas kesempatan, dukungan dan kepercayaan kepada kami dalam pelaksanaan kegiatan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) dan semua pihak yang sudah membantu terlaksananya kegiatan ini. Pada kegiatan ini kami memberikan pembelajaran tentang dampak penggunaan gadget terhadap etika pelajar. Alhamdulillah kegiatan ini berjalan dengan baik, lancar dan sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmau Chusna, P. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Anak. Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan, 315-330
- Aviva, L., Muhammad, D.H., & Halili, H.R. (2022). Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Siswa SMP Islam Hikmatuk Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4 (1), 478-489
- Bunga Alamiah, D. (2020). Pengaruh Terapi Perilaku Kognitif (Cognitive Behavioral Therapy) Terhadap Tingkat Kecanduan Gadget Pada Anak di Sekolah Dasar di Mekarsari Kalibeper Mojotengah Wonosobo (Doctoral dissertation, skripsi Universitas Muhammadiyah Magelang)
- Damayanti, E., Ahmad, A. & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak di Sorowako. Martabat J. Perempuan dan Anak, 4 (1), 1-22 <http://178.128.61.209/index.php/martabat/artile/view/9248>
- Diah Saputri, A.d. (2018). Dampak Penggunaan Gangdet Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. Online ISSN (e-ISSN), 2548-4516
- Fitriani, S. (2007). Penggunaan Gadget Sebagai Media Pembelajaran IPS Dalam Membangun Keterampilan Sosial Peserta Didik. Perpustakaan Universal Indonesia
- Khaidit, K.d. (2021). Pendidikan Akhlak Anak Usia Dini. Aceh. Yayasan Penerbitan Muhammad Zaini
- Pudyastuti, R.R. (2003). Penggunaan Gadget Bagi Naka Lombok Tengah: Yayasan Insan Cendikia Indonesia Raya