

Upaya Pencegahan Gadget Pada Santri Sejak Dini di Pondok Pesantren Nurul Yaqin Al-Hidayah

Suryadi¹, Joni Adison², Helmi Risa Nanda³

^{1,2,3}Universitas PGRI Sumatera Barat, Indonesia

Email: suryadi25@gmail.com

ABSTRAK

Di era globalisasi yang menuntut manusia harus mampu untuk mengetahui dan paham mengenai banyaknya perubahan yang tengah dan akan terjadi pada saat ini dan masa yang akan datang, sangatlah menjadi perhatian bagi seluruh sumber daya manusia saat ini. Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia pada berbagai bidang dan memberikan dampak yang begitu besar. Sekarang ini setiap orang diseluruh dunia rata-rata sudah memiliki Gadget. Bahkan tak jarang jika sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu Gadget sesuai dengan kebutuhannya. Penggunaan *gadget* sudah tidak asing lagi bagi santri pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembang IPTEK, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Dengan adanya bantuan teknologi seperti *gadget* ini dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama dalam hal apapun yang dilakukan oleh manusia seperti dalam belajar. Gadget kini sudah menjadi kebutuhan sehari-hari masyarakat modern, mulai dari laptop, tablet, ponsel atau ponsel pintar. Gadget adalah Semua perangkat teknologi canggih tersebut tak sekedar menjadi alat komunikasi dan hiburan, tetapi juga untuk mengetahui berbagai informasi dan pengetahuan. Karenanya tak mengherankan bila banyak orang asyik menggunakan Gadget hingga lupa waktu.

Pengguna Gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang ini hampir semua kalangan menggunakan Gadget dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap orang yang menggunakan Gadget menghabiskan sebagian waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan Gadget. Kemajuan teknologi juga sangat berpengaruh bagi anak remaja yang selalu ingin tahu hal-hal yang baru dan unik. Kondisi mereka merupakan usia paling rawan terhadap pengaruh-pengaruh dari luar. Seringkali dengan mudah orang mendefinisikan remaja sebagai periode transisi antara masa anak-anak ke masa dewasa atau masa usia belasan tahun, atau seseorang yang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, mudah terangsang perasaannya, dan sebagainya.

Kata Kunci: Gadget, Santri, Pengabdian

ABSTRACT

In the era of globalization that demands that humans must be able to know and understand the many changes that are happening and will happen now and in the future, it is a matter of concern for all human resources today. Technological advances have made such a big change in human life in various fields and have had such a big impact. Nowadays, everyone around the world has an average of having a gadget. In fact, it is not uncommon for many people to have more than one gadget according to their needs. The use of gadgets is no longer foreign to students today. Of course, with the development of science and technology, this greatly affects human life patterns both in terms of mindset and behavior. With the help of technology such as gadgets, it can facilitate human activities so that they do not take a long time in anything done by humans such as studying. Gadgets have now become a daily necessity for modern society, ranging from laptops, tablets, cellphones or smartphones. Gadgets are all sophisticated technological devices that are not just communication and entertainment tools, but also to find out various information and knowledge. Therefore, it is not surprising that many people are busy using gadgets until they forget the time.

Gadget users are not only from the working class, but now almost all groups use Gadgets in their daily activities. Almost everyone who uses Gadgets spends some of their time in a day using Gadgets. Technological advances also have a great influence on teenagers who are always curious about new and unique things. Their condition is the age most vulnerable to external influences. Often people easily define adolescence as a transition period between childhood and adulthood or adolescence, or someone who shows certain behaviors such as being unruly, easily aroused, and so on.

Keywords: Gadgets, Santri, Community Service

PENDAHULUAN

Gadget merupakan suatu bentuk nyata dari perkembangan ipteks pada zaman sekarang. Pada berkembangannya ipteks ini, hal yang sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Dengan adanya bantuan dari teknologi seperti *gadget* ini dapat mempermudah manusia agar tidak memakan waktu yang lama dalam hal apapun yang dilakukan oleh manusia seperti dalam belajar.

Widiawati & Sugiman 2014 (Bewu dkk., 2020:466) *Gadget* adalah barang canggih yang diciptakan menggunakan banyak sekali aplikasi yang besar menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. *Gadget* yang saat ini banyak digemari masyarakat khususnya kalangan remaja, memiliki beberapa jenis-jenis *gadget* yang seringkali digunakan. Ma'ruf 2015 (Bewu dkk., 2020:466) *Gadget* merupakan sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang mempunyai fungsi khusus, tetapi tak jarang diasosiasikan menjadi sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didisain secara lebih pintar dibandingkan menggunakan teknologi normal pada di masa penemuannya. Bahkan *gadget* memang cenderung di targetkan pada anak-anak usia sekolah atau remaja.

Mereka kini telah sangat akrab sekali dengan teknologi yang satu ini. Banyak sekali kemudahan dan kecanggihannya memang di tawarkan dengan mudah oleh piranti elektronik yang satu ini, sehingga masyarakat seolah-olah mau tidak mau menjadi ketergantungan menggunakan alat elektronik ini. Pada mulanya *gadget* memang lebih difokuskan pada sebuah alat komunikasi, tetapi sejak kemajuan zaman alat ini di percanggih dengan banyak fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan semua hal-hal tersebut, *gadget* juga mempunyai dampak positif serta negatif bagi siapa saja penikmatnya. Orang tua harusnya bisa memantau anak-anaknya dalam menggunakan *gadget* dengan supaya tak menyebabkan dampak negatif.

Gadget merupakan suatu alat elektronik yang kecil yang memiliki fungsi khusus seperti mempermudah seseorang untuk berkomunikasi serta *gadget* juga sebagai media informasi, dan media belajar. *Gadget* sangat membantu manusia dalam pembelajaran sehingga lebih mudah menambah wawasan dan pengetahuan dalam belajar.

Indikator penggunaan *gadget* Menurut Kuncoro 2009:137 (Mariskhana, 2017:130) *Gadget* adalah sebuah fitur berteknologi tinggi. *Gadget* ini juga mempunyai tujuan yang praktis, fungsi dari *gadget* ini sebenarnya memudahkan kita mencari informasi dengan adanya kehadiran *gadget* ini memberi pengaruh positif dan negatif diantara lain:

- a. Menambah pengetahuan : yang dimana kita bisa menggunakan gadget juga untuk mencari informasi apa saja yang di dapatkan, informasi tersebut juga bisa menambah ilmu pengetahuan makin meluas dan berkembang.
- b. Melatih kreativitas anak : dengan adanya kemajuan teknologi yang sangat cepat, sudah banyak permainan yang kreatif yang di mana itu bisa membuat kreativitas dari diri anak tersebut dalam mainkan permainan tersebut, yang dimana permainan yang kreatif akan memiliki kreativitas yang tinggi.
- c. Mengganggu konsentrasi belajar : *gadget* di jaman sekarang sudah canggih dimana bisa sudah ada kamera, video, game. Yang dimana fitur tersebut memang akan mengganggu proses belajar bagi anak. Ketika guru memberikan materi, anaknya fokus terhadap *gadget* tersebut itu mengganggu proses belajar bagi anak. Karena tidak memperhatikan gurunya ketika sedang menerangkan materi.
- d. Mempengaruhi perilaku anak : akibat dari yang namanya perkembangan pesat teknologi, yang dimana membuat anak merasa puas dengan adanya teknologi, hingga apa yang di dapat dari internet pasti akan mempengaruhi perilaku anak. Akibat dari apa yang didapatkan pada internet itu bisa nantinya akan bisa mempengaruhi perilaku anak.

Menurut Rosiyanti & Muthmainnah (2018:30) mengatakan ada beberapa dampak dari penggunaan *gadget*.

a. Dampak positif

- 1) Komunikasi menjadi lebih praktis. Adanya *gadget*, manusia dapat berkomunikasi dengan kerabatnya yang jaraknya jauh.
- 2) Imajinasi berkembang. Manusia yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif. Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *gadget* yang menuntut untuk hidup lebih baik.
- 3) Mudah mencari informasi. Mudahnya melakukan akses ke luar negeri.
- 4) Menambah kecerdasan. Manusia bisa belajar melalui *gadget*, dengan adanya rasa ingin tahu akan suatu hal.
- 5) Meningkatkan rasa percaya diri. Saat memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan yang lain.
- 6) Lebih berani. Terlatih mengoperasikan alat - alat teknologi lainnya.

b. Dampak negatif

- 1) Menjadi pribadi yang tertutup. Kecanduan yang diakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain sehingga menjadi pribadi yang tertutup.
- 2) Kesehatan terganggu. Akibat dari terlalu lama menatap layar *gadget*, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.
- 3) Gangguan tidur. Bermain *gadget* sampai larut malam sehingga paginya susah bangun.
- 4) Suka menyendiri. Intensitas bermain dengan kerabat secara perlahan akan semakin berkurang, sehingga lebih suka menyendiri bermain dengan *gadget* dari pada bermain dengan kerabatnya.
- 5) Penyakit mental. Penggunaan *gadget* yang berlebihan menjadi depresi, kecemasan, kurangnya perhatian, autism, dan gangguan bipolar.

- 6) Agresif. Tanyangan - tanyangan yang terpapar di *gadget* menyebabkan menjadi lebih agresif, seperti tanyangan berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan lainnya.
- 7) Adikasi. Merasa seakan tidak bisa hidup tanpa *gadget*.

Secara estimologi *gadget* merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat *elektronik* kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai "acang". Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". *Gadget* adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk *gadget* misalnya *tablet*, *smartphone*, *notebook*, dan sebagainya. Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis (Subarkah, 2019:127) yang telah dijelaskan bahwa *gadget* sebagai alat *elektronik* yang sangat membantu semua orang dalam kegiatan sehari-harinya *gadget* juga menyediakan berbagai situs-situs yang sangat diperlukan manusia.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan solusi yang dibuat sebelumnya, kegiatan ini diawali dengan pemutaran video motivasi tentang pengaruh *gadget* terhadap kehidupan anak seperti mengurangi konsentrasi, malas belajar, Kesehatan mental terganggu. Yang paling menarik dalam kegiatan inisial dengan kecanduan *gadget* dapat merusak masa depan sendiri dan harapan orangtua. Memutar video tentang bahaya *gadget* terhadap diri sendiri. Setelah itu diberikan penjelasan dari pemateri dan diberikan kesempatan untuk bertanya dan *sharing session* dengan peserta

Tabel 1. Capaian dan Metode Capaian

Capaian	Metode dan Kegiatan	Indikator Capaian
Terciptanya Sumber Daya Manusia yaitu anak mampu menyadari akan bahaya <i>gadget</i> dalam kehidupannya dan masa depannya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan kemampuan Berpikir untuk dapat terhindar dari kecanduan <i>gadget</i> 2. Membuat gambar individu yang terkena efek kecanduan <i>gadget</i> 	Membantu anak agar mampu menghindari diri dari kecanduan <i>gadget</i> agar masa depannya tercatat dengan baik

Tabel 1 tentang capaian dan metode pencapaian PKM ini merujuk pada masalah mendasar dari permasalahan mitra. Dalam upaya pencapaian tersebut tim PKM didukung dengan SDM dan pengalaman Pemberdayaan dan penelitian di bidang ini. Berikut TIM PKM yang akan Berkontribusi Langsung.

Tabel 2. Keahlian TIM dan Kontribusi untuk PKM

No	Nama	Pengalaman	Kontribusi ke PKM
----	------	------------	-------------------

1.	Suryadi, M.Pd	Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Mata Kuliah Pengembangan Peserta Didik S2	Kontribusi ketua pelaksana kegiatan PKM dan penyampaian materi pencegahan kecanduan gadget pada anak melalui video
2.	Joni Adison, S.PdI., M.Pd	Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Mata Kuliah Kesehatan Mental S2	Sebagai pendamping pelatihan pencegahan kecanduan gadget pada anak melalui video
3.	Helmi Risa Nanda	Telah Lulus dalam Mata Kuliah 1. Psikologi Perkembangan Anak, Remaja dan Dewasa 2. Perkembangan Peserta Didik	Kontribusi sebagai asisten dosen melaksanakan pelatihan pencegahan kecanduan gadget pada anak melalui video
4	Widia Aprilia	Telah lulus dalam mata kuliah 1. Psikologi Perkembangan Anak, Remaja dan Dewasa 2. Perkembangan Peserta Didik	Kontribusi sebagai asisten dosen melaksanakan pelatihan pencegahan kecanduan gadget pada anak melalui video
5	Rahel Putri Amin	Telah lulus dalam mata kuliah 1. Psikologi Perkembangan Anak, Remaja dan Dewasa 2. Perkembangan Peserta Didik	Kontribusi sebagai asisten dosen melaksanakan pelatihan pencegahan kecanduan gadget pada anak melalui video

Berdasarkan tabel 2 di atas maka dapat disimpulkan tim PKM akan menjadi fasailitator dalam pelaksanaan program sekaligus pihak yang bertanggungjawab dalam pelaksanaan program PKM. Kegiatan PKM ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu: (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap evaluasi. Tahap perencanaan dilakukan sebagai berikut: menentukan tempat/lokasi kegiatan dipilih dan melakukan survey permasalahan atau kebutuhan di kampung bendang kecamatan sungai sarik Kabupaten Padang Pariaman. Pelaksanaan kegiatan PKM dilakukan

melalui penyuluhan dan *workshop* dalam pencegahan kecanduan *gadget* sejak dini. Tahap evaluasi yaitu menilai tentang keberhasilan pelaksanaan pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan yang dilakukan dapat dikatakan bahwa kegiatan PKM berhasil dan berjalan dengan lancar. Keberhasilan PKM didasarkan pada indikator tingkat antusias anak-anak dalam mengikuti kegiatan metode kemampuan berpikir serta membuat gambar individu yang terkena efek kecanduan *gadget* dapat merusak masa depan sendiri dan harapan orangtua. Memutar video tentang bahaya *gadget* terhadap diri sendiri. Setelah itu diberikan penjelasan dari pemateri dan diberikan kesempatan untuk bertanya dan *sharing session* dengan peserta dari awal sampai akhir kegiatan. Berikut kegiatan yang dilakukan oleh tim PKM:

Tabel 1. Metode dan Capaian serta Indikator Capaian

No	Metode dan Capaian	Indikator Capaian
1	Memberikan penjelasan dengan kepada anak dengan menggunakan metode ceramah dan video melalui bercerita dengan bahasa yang sederhana mudah dipahami oleh anak.	Membantu anak agar mampu menghindari diri dari kecanduan <i>gadget</i> agar masa depannya tercatat dengan baik
2	Memberikan ceramah dan video melalui bercerita dengan bahasa yang sederhana mudah dipahami oleh anak dengan membuat gambar individu yang terkena efek kecanduan <i>gadget</i> . Pada anak diKecamatan Sungai Sariak Kabupaten Padang Pariaman. Sehingga terciptanya Sumber Daya Manusia yaitu anak mampu menyadari akan bahaya <i>gadget</i> dalam kehidupannya dan masa depannya.	Membantu anak untuk meningkatkan kemampuan berpikir bijak serta dapat menghindari diri dari kecanduan <i>gadget</i> agar masa depannya tercatat dengan baik

Berdasarkan hasil tersebut TIM yakin bahwa PKM yang dilaksanakan merupakan terobosan yang bisa dilakukan pada tahap PKM berikutnya. Bagian penting dari langkah ini adalah berupaya untuk merubah kebiasaan anak terhadap kecanduan *gadget* dengan kegiatan-kegiatan PKM yang dilakukan. Sehingga anak merasa lepas keterbelengguannya dari bahaya *gadget* dan bisa menyesuaikan dengan lingkungan yang ada.

Gadget merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai "acang". Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". *Gadget* adalah piranti yang berkaitan

dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk gadget misalnya tablet, smartphone, notebook, dan sebagainya. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis (Subarkah, 2019:127) yang telah dijelaskan bahwa gadget sebagai alat elektronik yang sangat membantu semua orang dalam kegiatan sehari-harinya gadget juga menyediakan berbagai situs-situr yang sangat diperlukan manusia

KESIMPULAN

Target perubahan mitra yang menjadi bagian paling penting diharapkan PKM ini adalah Pertama; mengurangi/meminimalisir dampak kecaduang gadget terhadap anak di Kampung Bedang Kecamatan Sungai SariaK Kabupaten Padang Pariaman. Dilain sisi program pengabdian yang dilaksanakan dapat memberikan nilai tambah yang positif yang dapat dikembangkan pada anak di Kampung Bendang Kecamatan Sungai Sarik Kabupaten Padang Pariaman tentang perlunya mencegah kecanduan game gadget pada anak melalui pemutaran video dan power point agar dapat terhindar dari kebiasaan dan kecanduan gadget yang ada pada diri anak. Pencegahan ini memang sebaiknya diberikan dan dilakukan sejak dini agar tidak berkesinambungan kedepannya. Upaya pencegahan ini tentu saja tidak bisa dilakukan oleh anak sendiri tetapi perlu Kerjasama dan dukungan yang kuat dari semua kalangan seperti orangtua, guru dan masyarakat setempat sehingga dengan adanya kerjasama ini bisa menciptakan hal positif dan dapat mengubah kebiasaan gadget pada anak. Dengan adanya Kerjasama ini bisa saja akan bisa membantu anak untuk lebih baik dan mudah mencapai masa depannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrian Romadhon. 2019. Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak usia dini. Vol. 16 No. 2 . 166-128.
- Masjudin, dkk. 2019. gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *SASAMBO: Jurnal Abdimas (Journal of Community Empowerment)*. Vol. 1 No. 1. 36-44.
- S. Reber, Arthur dan Reber, Emily. (2001). *The Penguin Dictionary of Psychology Third Edition*, Penguin Books. New York.
- https://www.slideshare.net/Dery_Andrian_Romadhan/pengaruh-gedget-terhadap-perkembangan-anak-usia-dini.