

Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Serta Media Sosial di Kalangan Anak-anak dan Remaja

Emy Setyaningsih¹, Dwi Setyowatie²

Program Studi Rekayasa Sistem Komputer, Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta^{1,2}
Email Korespondensi: emysetyaningsih@akprind.ac.id

Received 18 Desember 2022, Revised 04 Januari 2023, Accepted 09 Januari 2023

ABSTRAK

Gadget bukanlah hal baru di kehidupan generasi milenial. Gadget dapat memudahkan anak-anak dan remaja berkomunikasi dengan keluarga maupun teman-temannya serta dapat dijadikan teman untuk mengisi waktu luang. Adanya akses internet dalam menggunakan gadget juga dapat menambah wawasan dan pengetahuan. Penggunaan gadget juga memiliki dampak negatif bagi anak-anak dan remaja baik dari segi pendidikan, kesehatan, sosial, dan ekonomi. Hasil kegiatan sosialisasi dampak positif dan negatif penggunaan gadget serta media sosial di kalangan anak-anak dan remaja khususnya di Wilayah Tegal Pasar RT 8 RW 20 Banguntapan Bantul Yogyakarta teridentifikasi 46% telah terdampak, 39% cukup terdampak dengan penggunaan gadget dan media sosial, dan hanya 15% yang tidak terdampak. Salah satu cara untuk mencegah meluasnya efek negatif dari penggunaan gadget dan media sosial adalah dengan memberikan *digital detox* melalui kegiatan sosialisasi tersebut. Kegiatan ini berhasil digunakan untuk memberikan edukasi kepada anak-anak dan remaja bagaimana caranya membatasi penggunaan gadget dan media sosial. Tujuannya adalah supaya anak-anak dan remaja kembali berpijak pada kehidupan nyata dan meminimalisasi penggunaan gadget untuk aktifitas di luar kegiatan yang mendukung sekolah. Selain itu, kegiatan ini berhasil memberikan pemahaman kepada orang tua agar selalu memberikan pendampingan serta meluangkan waktu untuk berinteraksi dengan anak-anak.

Kata kunci: Dampak, Gadget, Media sosial.

ABSTRACT

Gadgets are nothing new in the life of the millennial generation. Gadgets can make it easier for children and adolescents to communicate with their families and friends and can be used as friends to fill their free time. The existence of internet access using gadgets can also add insight and knowledge. Using gadgets also hurts children and adolescents regarding education, health, society, and the economy. The results of socialization activities on the positive and negative impacts of using gadgets and social media among children and adolescents, especially in the Tegal Pasar Area, RT 8 RW 20 Banguntapan Bantul Yogyakarta, identified 46% as having been affected, 39% quite affected by the use of gadgets and social media, and only 15% who are not affected. One way to prevent the spread of adverse effects from using gadgets and social media is to provide a digital detox through these outreach activities. This activity was successfully used to educate children and adolescents on how to limit gadgets and social media use. The goal is for children and youth to get back on their feet in real life and minimize using gadgets for outside activities that support the school. In addition, this activity succeeded in providing understanding to parents to continuously provide assistance and take the time to interact with children.

Keywords: Impact, Gadget, Social media.

PENDAHULUAN

Teknologi yang dihasilkan oleh manusia yang pada awalnya bertujuan untuk memudahkan kehidupan manusia berubah menjadi dua mata pedang (Taryadi & Yuniarto, 2022). Setiap orang akan mendapatkan keuntungan yang luar biasa dengan adanya teknologi, namun bila salah memanfaatkan akan menjadi kehancuran terutama bagi kalangan pelajar (Priyatna dkk., 2022; Siti & Nurizzati, 2018).

Salah satu perkembangan teknologi di era industrial 4,0 yang selalu terbarukan adalah gadget. Gadget adalah perangkat elektronik yang dibuat untuk mempermudah kehidupan manusia terutama untuk berkomunikasi (Wulandari dkk., 2021). Produsen gadget setiap waktu berinovasi untuk menyempurnakan fitur-fiturnya, sehingga fungsionalitasnya meningkat dengan harga semakin murah (Farida dkk., 2021). Oleh karena itu, gadget sangat diminati semua kalangan selain karena fungsionalitasnya tetapi juga harganya yang terjangkau untuk semua kalangan dengan strata sosial rendah maupun tingkatan umur (Marpaung, 2018). Perkembangan teknologi gadget saat ini tidak hanya digunakan sebagai alat berkomunikasi tetapi juga digunakan untuk hiburan seperti bermain game, menonton video dan mendengarkan musik. Karena fungsionalitasnya yang lengkap inilah mengakibatkan gadget memiliki dampak positif yang sangat besar bagi anak-anak dan remaja untuk mendukung aktifitas mereka. Salah satunya memudahkan anak-anak dan remaja berinteraksi dengan keluarga serta teman-temannya tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Fasilitas komunikasi yang memanfaatkan akses internet dapat dimanfaatkan untuk *chatting* maupun membuka jejaring sosial menggunakan gadget. Jejaring sosial seperti *Facebook* yang dapat diakses menggunakan perangkat gadget dapat dimanfaatkan untuk berkenalan dan menemukan teman baru, mengobrol (*chatting*) dengan kerabat yang berada di kota maupun negara yang berbeda. Perangkat gadget juga bisa dimanfaatkan untuk mengisi waktu luang juga untuk menyimpan dokumen seperti kenangan berupa foto atau video (Fitriana dkk., 2020; Marpaung, 2018). Bagi pelajar, adanya akses internet yang terhubung melalui perangkat gadget dapat memudahkan mereka dalam mencari informasi yang berkaitan dengan studi mereka seperti berbagai macam video edukasi yang di upload melalui *channel Youtube* (Sulistiyorini, 2017). Selain itu, penggunaan gadget yang didukung dengan akses internet juga memudahkan untuk bertransaksi secara *online* karena sangat mudah dan efisien sehingga tidak perlu keluar rumah (Saragih & Ramdhany, 2013; Widyanto & Prasilowati, 2015).

Selain memiliki dampak yang positif bagi penggunanya, gadget juga memberikan pengaruh negatif bagi penggunanya. Dampak negatif penggunaan gadget bagi anak-anak dan remaja dapat dilihat dari segi pendidikan, kesehatan, sosial, dan ekonomi (Sulistiyorini, 2017). Karena fungsionalitas gadget yang lengkap banyak orang yang menganggap gadget adalah hidup mereka, sehingga dimanapun berada gadget harus selalu dibawa. Akibatnya pengguna gadget khususnya pada anak-anak dan remaja menjadi budak gadget dan berimplikasi pada perkembangan psikologi mereka (Syifa dkk., 2019). Gangguan psikologi akibat penggunaan gadget diantaranya adalah *unsocial condition*, yaitu seorang anak tidak mau bermain bersama teman sebayanya maupun lingkungan sekitarnya (Fitri, 2017). Anak tersebut lebih suka mengurung diri karena asik dengan segala aplikasi permainan yang ada di dalam gadget khususnya *game online*. Gangguan psikologi yang banyak diderita anak-anak dan remaja pengguna gadget ditimbulkan karena mereka telah kecanduan *game online* atau aplikasi media sosial lainnya (Novrialdy, 2019).

Penggunaan sosol media yang marak saat ini, juga memberikan dampak negatif terhadap perubahan perilaku dan sosial dari anak-anak dan remaja (Fitri, 2017; Sulaiman & Mustopa, 2022). Anak-anak dan remaja banyak yang terlibat perjudian *online*, sering bertengkar akibat tontonan kekerasan yang disajikan di konten media sosial, rentan terhadap pengaruh buruk dari berita *hoax*, pergaulan bebas, dan rentan pencurian data pribadi.

Wilayah Tegal Pasar RT 8 RW 20 Banguntapan Bantul terdiri dari 57 KK dengan jumlah anak-anak yang duduk dibangku sekolah SD sampai SMA sebanyak 23 orang. Orang tua sudah sering mengeluhkan anak-anak dan remaja tersebut yang lebih suka bermalas-malasan dan lebih fokus bermain gadget di rumah masing-masing dibandingkan bermain dengan teman sebaya. Jika bertemu atau berkumpul, maka anak-anak dan remaja tersebut tetap dengan aktifitas gadget mereka yaitu dengan tetap bermain game atau asik dengan media sosial mereka masing-masing. Anak-anak dan remaja di wilayah tersebut hanya sebagian kecil saja yang bersedia mengikuti aktifitas organisasi yang masih aktif seperti remaja masjid.

Berdasarkan latar belakang tersebut sangat penting melakukan pencegahan dan menanggulangi dampak negatif dari penggunaan gadget dan media sosial khususnya dikalangan anak-anak dan remaja di Wilayah Tegal Pasar RT 8 RW 20 Banguntapan Bantul Yogyakarta. Sehingga, anak-anak dan remaja di wilayah tersebut bisa memanfaatkan gadget dan aplikasi media sosial secara bijak. Selain itu, orang tua juga mendapatkan informasi bagaimana cara menghadapi dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget dan aplikasi media sosial.

METODE

Peserta pada kegiatan ini adalah anak-anak dan remaja yang masih duduk dibangku SD, SMP, dan SMA di Wilayah Tegal Pasar RT 8 RW 20 Banguntapan Bantul Yogyakarta. Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah dengan memberikan penyuluhan dampak penggunaan gadget dan media sosial bagi anak-anak dan remaja di Wilayah Tegal Pasar RT 8 RW 20 Banguntapan Bantul Yogyakarta. Sebelum kegiatan sosialisasi setiap peserta yang hadir diberikan kuesioner untuk diisi seperti diperlihatkan pada Gambar 1. Tujuannya adalah untuk mengetahui aktifitas peserta yang berhubungan dengan penggunaan gadget dan aplikasi media sosial. Hasil kuesioner ini kemudian dilakukan analisis untuk disampaikan kepada orang tua tentang aktifitas anak-anak tersebut saat menggunakan gadget dan media sosial.



Gambar 1. Kegiatan mengisi kuesioner

Setelah pengisian kuesioner selanjutnya dilakukan penyuluhan tentang dampak positif dan negatif penggunaan gadget serta media sosial di kalangan anak-anak dan remaja seperti ditampilkan pada Gambar 2. Selain materi itu juga diberikan penjelasan mengenai *digital detox* untuk menyembuhkan anak-anak dan remaja yang terkena dampak negatif penggunaan gadget dan media sosial.

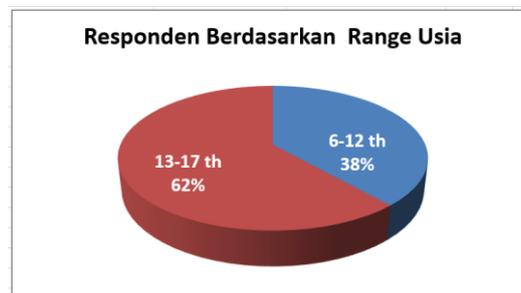


Gambar 2. Sosialisasi dampak positif dan negatif penggunaan gadget serta media sosial di kalangan anak-anak dan remaja

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

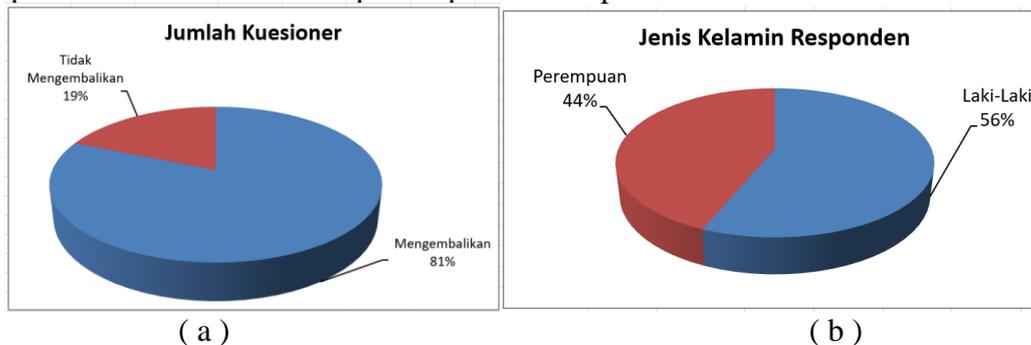
Metode yang dipakai dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi dampak positif dan negatif penggunaan gadget serta media sosial di kalangan anak-anak dan remaja di Wilayah Tegal Pasar RT 8 RW 20 Banguntapan Bantul Yogyakarta diawali dengan setiap peserta yang hadir melakukan pengisian kuesioner untuk mengidentifikasi dampak penggunaan gadget dan media sosial, dilanjutkan dengan memberikan penyuluhan. Materi penyuluhan yang diberikan diantaranya: 1) pengenalan teknologi informasi, internet, dan media sosial; 2) memberikan penjelasan dampak positif dan negatif penggunaan gadget dan media sosial; 3) cara *digital detox*.

Kegiatan ini dihadiri 16 orang anak-anak dan remaja di Wilayah Tegal Pasar RT 8 RW 20 Banguntapan Bantul Yogyakarta dengan usia antara 6 – 17 tahun seperti diperlihatkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Responden berdasarkan range usia

Peserta yang hadir dan bersedia mengisi kuesioner sebanyak 13 orang (81%), sehingga jumlah responden terhitung adalah 13 orang. Peserta yang mengisi kuesioner terdiri dari 44% Perempuan dan 56% Laki-laki seperti diperlihatkan pada Gambar 4.



Gambar 4. (a) Peserta yang mengisi kuesioner; (b) jenis kelamin responden

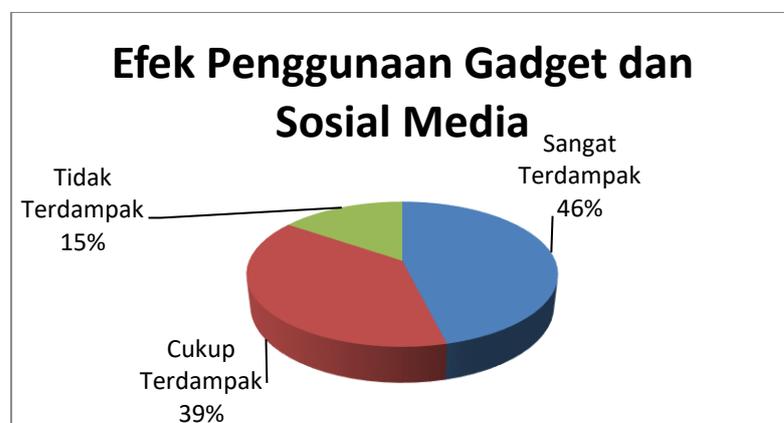
Berdasarkan kuesioner yang telah diisi oleh responden, aktivitas yang berhubungan dengan penggunaan gadget dan media sosial, terangkum dalam Tabel 1.

Tabel 1. Rekap aktivitas penggunaan gadget dan media sosial

Rata-rata	Jawaban Mayoritas	Prosentase
Waktu Penggunaan gadget	Setiap hari	92%
Peralatan yang digunakan untuk akses internet	Mobile Internet/Smartphone	92%
Waktu mengakses Internet menggunakan gadget setiap hari	>8 jam	54%
Gadget banyak dimanfaatkan untuk:	Media Sosial dan Game	85%
Sosmed yang sering dibuka	WhatsApp	92%
Jumlah pengecekan email	Seminggu sekali	85%
Tempat untuk mengakses internet menggunakan gadget	Di rumah	85%
Cara untuk mengakses internet	Membeli kuota sendiri	69%
Sehari-hari waktu yang digunakan untuk	Kegiatan Luar Ruangan	62%
Gadget banyak digunakan untuk	Hiburan/Game/ Media Sosial	85%
Keinginan anak-anak	Bisa kumpul bersama keluarga/teman	100%
Perasaan anak-anak bila berada di tempat yg tdk ada akses internet	Membosankan	77%
Saat bertemu seseorang anak-anak memilih	Bertemu langsung <i>face-to-face</i>	54%

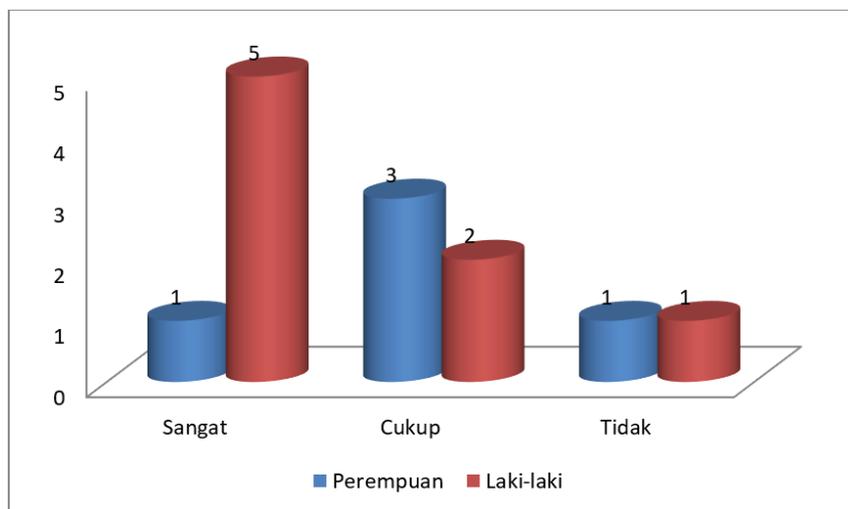
Berdasarkan jawaban responden seperti diperlihatkan pada Tabel 1 terlihat bahwa waktu mereka banyak digunakan untuk mengakses internet menggunakan gadget, meskipun berada di luar rumah. Mayoritas penggunaan gadget digunakan untuk berkomunikasi serta main game, dan tidak digunakan untuk menunjang pembelajaran. Jawaban responden memperlihatkan sebenarnya responden sangat ingin berkumpul dengan keluarga/teman, hal ini terlihat jawaban untuk pertanyaan ini 100% dan 54% menginginkan untuk bertemu dengan teman/keluarga secara langsung. Melihat gap antara aktivitas sehari-hari dan keinginan mereka, terlihat waktu berinteraksi dengan keluarga sangat kurang, sehingga mereka menghabiskan waktu dengan bermain menggunakan gadget.

Berdasarkan kuisisioner yang telah diisi oleh 13 responden, 46% sangat terdampak, 39% cukup terdampak, dan 15% tidak terdampak seperti diperlihatkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Efek penggunaan gadget dan media sosial bagi responden

Mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki sangat terdampak dengan penggunaan gadget dan media sosial seperti ditampilkan pada Gambar 6. Hasil indentifikasi menunjukkan responden perlu mendapatkan *digital detox*, yaitu mulai diberikan pendampingan agar membatasi penggunaan gadget dan media sosial. Tujuannya adalah supaya responden kembali berpijak pada kehidupan nyata.



Gambar 6. Dampak penggunaan gadget dan media sosial berdasarkan jenis kelamin

Kegiatan sosialisasi ini memberikan dampak positif khususnya bagi warga RT 8 RW 20 Banguntapan Bantul Yogyakarta. Dampak positif dari kegiatan ini adalah anak-anak dan remaja mendapatkan edukasi mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget dan media sosial. Selain itu, anak-anak dan remaja yang sudah terdampak dapat mengetahui langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menyembuhkan pengaruh negatif dari penggunaan gadget dan media sosial. Bagi orang tua di Wilayah Tegal Pasar RT 8 RW 20 Banguntapan Bantul Yogyakarta mendapatkan informasi mengenai kondisi anak-anak mereka sehingga dapat lebih memperhatikan aktifitas anak-anak tersebut saat menggunakan gadget dan media sosial. Sehingga, orang tua dapat lebih memberikan dukungan terhadap keluarga untuk berinteraksi lebih banyak kepada anak-anak di rumah, mengingat hal ini yang sangat diinginkan anak-anak. Jika keluarga lebih banyak memberikan waktu untuk anak-anak, maka sangat membantu untuk mencegah anak-anak tersebut terdampak efek negatif dari penggunaan gadget dan media sosial. Kegiatan ini juga bermanfaat untuk memberikan masukan bagi orang tua dan pengurus RT untuk lebih banyak memberikan kegiatan, dan pendampingan agar anak-anak dan remaja mempunyai kegiatan yang positif untuk meminimalisasi penggunaan gadget untuk aktifitas di luar kegiatan yang mendukung sekolah mereka.

SIMPULAN

Kegiatan sosialisasi dampak positif dan negatif penggunaan gadget serta media sosial di kalangan anak-anak dan remaja di Wilayah Tegal Pasar RT 8 RW 20 Banguntapan Bantul Yogyakarta diawali dengan pengisian kuesioner untuk mengidentifikasi dampak penggunaan gadget dan media sosial dilanjutkan dengan memberikan penyuluhan tentang pengenalan teknologi informasi, internet, dan media sosial; penjelasan dampak positif dan negatif penggunaan gadget dan media sosial; dan juga cara *digital detox*. Hasil analisis dari kuesioner yang diisikan peserta kegiatan tersebut didapatkan informasi bahwa gadget tidak hanya

digunakan untuk mendapatkan informasi tetapi juga sebagai hiburan seperti bermain game dan juga untuk berkomunikasi melalui media sosial. Selain itu, peserta yang hadir pada kegiatan tersebut teridentifikasi 46% telah terdampak, 39% cukup terdampak, dan hanya 15% yang tidak terdampak dengan penggunaan gadget dan media sosial. Oleh karena itu, masih ada kesempatan untuk mencegah efek negatif dari penggunaan gadget dan media sosial, yaitu dengan cara *digital detox* serta menambah waktu untuk berinteraksi dengan anggota keluarga dan teman sebaya. Hasil kuesioner ini juga dapat menjadi informasi bagi orang tua di Wilayah Tegal Pasar RT 8 RW 20 Banguntapan Bantul Yogyakarta untuk lebih memperhatikan aktifitas anak-anak tersebut saat menggunakan gadget dan media sosial. Selain itu juga menjadi masukan bagi orang tua dan pengurus RT untuk lebih banyak memberikan kegiatan, dan pendampingan agar anak-anak mempunyai kegiatan yang positif untuk meminimalisasi penggunaan gadget untuk aktifitas di luar kegiatan yang mendukung sekolah mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Farida, A., Salsabila, U. H., Hayati, L. L. N., Ramadhani, J., & Saputri, Y. (2021). Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(8), 1701–1709.
- Fitri, S. (2017). Dampak Positif dan Negatif Media sosial Terhadap Perubahan Sosial Anak. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 118–123. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v1i2.5>
- Fitriana, Ahmad, A., & Fitria. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, 05(02), 182–194. <https://doi.org/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Priyatna, D., Ebi, F., Rohim, R. A., Rianto, A. T., Narliah, S. I., Mubarak, H., Aziz, M. A., Sahrijal, A., Septiana, P., Syaueqie, A., & Munawaroh. (2022). Pengaruh Teknologi bagi Generasi Muda. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika*, 3(2), 297–299.
- Saragih, H., & Ramdhany, R. (2013). Pengaruh Intensi Pelanggan Dalam Berbelanja Online Kembali Melalui Media Teknologi Informasi Forum Jual Beli (Fjb) Kaskus. *Jurnal Sistem Informasi*, 8(2), 100. <https://doi.org/10.21609/jsi.v8i2.331>
- Siti, K., & Nurizzati, Y. (2018). Dampak Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Man 2 Kuningan. *Edueksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 7(2), 161–176. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v7i2.3370>
- Sulaiman, A., & Mustopa, M. (2022). Dampak Negatif Media Sosial pada Perilaku Mahasiswa di Kota Cirebon. *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 3(1), 11–20. <https://doi.org/10.47453/communicative.v3i1.852>
- Sulistiyorini, Z. B. (2017). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perubahan Perilaku Siswa. *Jurnal Exponential*, 2(1), 206–211.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Taryadi, T., & Yuniyanto, E. (2022). Upaya Menangkal Konten Negatif dengan Pelatihan Literasi Digital Bagi Generasi Muda. *IJCOSIN: Indonesian Journal of Community Service and Innovation*, 2(2), 143–150. <https://doi.org/10.20895/ijcosin.v2i2.605>

- Widyanto, I., & Prasilowati, S. L. (2015). Perilaku Pembelian Melalui Internet. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 17(2), 109–112. <https://doi.org/10.9744/jmk.17.2.109–112>
- Wulandari, S., Reski, S. M., Nasution, Y. A., & Lubis, A. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2), 260–264. <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.6939>