

## **SOSIALISASI SOLUSI PENANGGULANGAN DAMPAK NEGATIF GADGET BAGI REMAJA**

**Willius Kogoya<sup>1</sup>, Nurhasanah<sup>2</sup> & Permenas Kristian Korwa<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Jurusan P.IPS-Prodi PPKn, Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Cenderawasih

### **RIWAYAT ARTIKEL**

*Received :2022-06-02*

*Revised :202-06-20*

*Accepted : 2022-07-10*

### **KEYWORD**

*Countermeasures, negative  
impact, gadget*

### **KATA KUNCI**

Penanggulangan, dampak  
negatif, gadget

### **ABSTRACT**

Gadgets provide various conveniences, especially related to technology and information, but on the other hand gadgets can damage the morale of the nation's children, especially for teenagers, including behavioral deviations such as fights, brawls, theft, cheating, or pornography, the loss of togetherness values and gotong royong was eroded by the egoism and individualism that grew as a result of being too active in surfing the virtual world. For this reason, teenagers and parents need to be given an understanding of solutions to the negative impact of gadgets. It is hoped that this service will open the understanding of teenagers and parents so that they can minimize the negative impact of using gadgets and restore the character of teenagers as quality Indonesian children. The method used is lecture, discussion, and simulation. The participants were 32 people plus 4 presenters. From the results of the service implementation, it was found that the participants gave a very good response, considering the negative impact of using gadgets could damage the growth of adolescent character. Participants even hoped that this kind of socialization activity would be sustainable.

### **ABSTRAK**

Gadget memberikan berbagai kemudahan terutama berkaitan dengan teknologi dan informasi, tetapi di sisi lain gadget dapat merusak moral anak-anak bangsa terutama bagi kalangan remaja antara lain penyimpangan perilaku seperti perkelahian, tawuran, pencurian, menipu, atau pornografi, semakin hilangnya nilai-nilai kebersamaan dan gotong royong tergerus dengan egoisme dan individualisme yang tumbuh akibat terlalu aktif berselancar di dunia maya. Untuk itu remaja dan orang tua perlu diberi pemahaman mengenai solusi penanggulangan dampak negatif gadget. Diharapkan pengabdian ini membuka pemahaman remaja dan orang tua sehingga dapat meminimalisir dampak negatif penggunaan gadget dan mengembalikan karakter remaja sebagai anak-anak bangsa Indonesia yang berkualitas. Metode yang digunakan adalah ceramah, diskusi, dan simulasi. Peserta berjumlah 32 orang ditambah 4 orang pemateri. Dari hasil pelaksanaan pengabdian diperoleh fakta bahwa peserta memberikan respons yang sangat baik, mengingat dampak negative dari penggunaan gadget dapat merusak pertumbuhan karakter remaja. Peserta bahkan berharap kegiatan sosialisasi sejenis ini akan berkesinambungan.

## A. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi menuju era 5.0 semakin hari semakin melaju pesat. Seluruh insan di dunia ini seolah-olah terhisap ke dalam perkembangan jaman, mulai dari anak-anak hingga dewasa bahkan kakek-nenek tidak dapat luput dari dampaknya. Di segala tempat, mulai dari desa/kampung, sampai ke perkotaan, gadget sudah menduduki posisi sebagai salah satu dari kebutuhan pokok manusia. Terlebih lagi di masa pandemic Covid-19, di mana pembelajaran pun dilakukan dengan media gadget (Handphone, Tablet, Iphone, dan sejenisnya).

Banyak manfaat yang didapat dari penggunaan gadget dalam pembelajaran, tetapi tidak kurang juga dampak negatif yang diperolehnya secara khusus berdampak buruk dalam pembentukan karakter remaja. Dampak negatif inilah yang dirasakan oleh anak-anak remaja di Gereja Baptis Menehi Komba Sentani. Karena pengaruh gadget, karakter anak-anak remaja jadi kurang terkontrol. Dengan adanya kemudahan mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada di dalam gadget tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bersosialisasi dengan teman sebayanya maupun dengan anggota keluarganya. Hal ini berdampak buruk terhadap kesehatan maupun tumbuh kembang dan kemampuan sosialisasi anak.

Dampak buruk gadget juga terlihat dari penyimpangan perilaku mereka yang tidak sopan, suka melawan kepada orang tua, sudah berani berbohong, menipu, tidak mau lagi mengikuti Sekolah Minggu, berpakaian seronok, mulai berani merokok, miras, berkelahi, tindakan kekerasan, dan lain-lain (Kogoya, 2016).

Maraknya penggunaan gadget di kalangan anak-anak remaja dengan berbagai dampak negatifnya, menimbulkan kekhawatiran yang sangat mendalam mengingat anak-anak remaja adalah generasi penerus masa depan bangsa Indonesia. Jika generasi itu rusak,

maka hancur pula masa depan bangsa ini. Kondisi ini semakin parah karena masih banyak orang tua yang belum menyadari tentang bahaya kecanduan gadget dengan memberi kebebasan tanpa batas kepada anak-anaknya. Ini menjadi keprihatinan karena sejatinya pencegahan terhadap hal-hal yang merugikan anak-anak harus melibatkan orang tua maupun masyarakat (Rakhmawati, Ismah, & Lestari, 2020).

Hal ini disebabkan, orang tua di Gereja Baptis Menehi Komba Sentani, sebagian besar kurang mengerti teknologi, bahkan latar pendidikan mereka pun dapat dikatakan kurang memadai. Dari 42 (KK) Kepala Keluarga, yang berpendidikan S1 hanya 6 orang, Sekolah Menengah Atas 9 orang, dan selebihnya hanya berpendidikan Sekolah Dasar bahkan ada yang tidak sekolah dan tidak dapat baca tulis. Rendahnya tingkat pendidikan orang tua menyebabkan mereka mempercayakan sepenuhnya pendidikan anak-anaknya kepada sekolah dan gereja. Dalam pandangan orang tua di Gereja Baptis Menehi, sekolah dan gereja merupakan lembaga yang sepenuhnya mampu mendidik anak-anak, meskipun tanpa pendampingan dari orang tua. Itu sebabnya ketika sekolah menyelenggarakan pembelajaran daring, orang tua berupaya sebisa mungkin untuk menyediakan fasilitas gadget untuk anak-anaknya. Celaknya, karena tanpa pengasuhan dan pendampingan, anak-anak itu menjadi kecanduan dan tidak menggunakan gadget untuk belajar, melainkan sebagian besar digunakan untuk bermain sosial media, menonton channel-channel dewasa, tontonan kekerasan, bahasa-bahasa gaul yang tidak etis, dan masih banyak lagi tontonan yang tidak pantas untuk anak-anak ditayangkan tanpa *filter* melalui gadget. Maka tak ayal lagi, dampak negatifnya justru lebih kelihatan dibandingkan dampak positifnya.

Untuk menanggulangi dampak negatif dari penggunaan gadget ini, perlu ada kerjasama antara orang tua, lingkungan. Dalam pengabdian ini akan diupayakan adanya kerjasama antara

orang tua sebagai pendidik pertama dan utama, dengan gereja sebagai lembaga pendidikan non-formal. Pada umumnya anak-anak remaja menjadi bagian dari murid Sekolah Minggu di Gereja setempat. Oleh sebab itu, dalam pengabdian ini akan dilaksanakan sosialisasi penanggulangan dampak gadget kepada anak-anak remaja di Sekolah Minggu Gereja Baptis Menehi Komba. Upaya yang hendak diterapkan melalui sosialisasi ini adalah adanya pendampingan/pengasuhan dan pembatasan waktu dari orang tua bagi anak-anak remaja dalam menggunakan gadget. Upaya lainnya adalah Gereja menyelenggarakan kegiatan-kegiatan yang lebih bermanfaat bagi anak-anak remaja dengan tujuan mengalihkan kecanduan mereka terhadap gadget.

Pengabdian ini merupakan salah satu wujud dari Tri Darma Perguruan Tinggi yaitu pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Pengabdian ini juga sebagai output dari penelitian tahun 2021 dengan judul "Penanggulangan Dampak Media Elektronik dalam Pembelajaran bagi Pembentukan Karakter Remaja" yang dilakukan oleh Willius Kogoya, S.Pd., M.Sc., dan Hiskia Uruwaya, S.Pd., M.Pd., dengan dibiayai oleh PNBP.

## B. TINJAUAN PUSTAKA

### 1. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai gadget telah banyak dikembangkan oleh para peneliti sebelumnya. Dalam sebuah penelitian dikemukakan bahwa gadget sudah menjadi suatu kebutuhan manusia guna memperoleh berbagai informasi, hiburan serta pengetahuan. Sekarang hampir setiap orang manusia memiliki gadget, karena gadget bukan hanya merupakan alat berkomunikasi, namun juga bagi masyarakat pada umumnya gadget sekaligus sebagai *lifestyle* (gaya hidup), tren, dan *prestise* (Lestari, Riana, & Taftazani, 2015; Marpaung, 2018). Tidak kurang juga orang yang memiliki gadget lebih dari 1 meskipun sesungguhnya tidak terlalu dibutuhkan, tetapi berkaitan dengan gengsi. Gadget dengan berbagai aplikasi

dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa yang dapat berdampak buruk bagi hidupnya, termasuk pada prestasi mereka (Manumpil, Ismanto, & Onibala, 2015). Gadget semula hanya mampu dibeli oleh seseorang yang berpenghasilan tinggi, semakin hari semakin mudah terjangkau oleh semua kalangan, bahkan seseorang yang penghasilannya pas-pasan pun mampu membeli gadget. Para produsen gadget juga menjadikan anak-anak sebagai sasaran yang empuk untuk memasarkan produknya (Yanizon, Rofiqah, & Ramdani, 2019).

Aljomaa, et.al., (2016) mengatakan bahwa kehadiran gadget memberikan banyak manfaat, tetapi juga menimbulkan banyak dampak negatif. Di satu sisi, gadget memberi kemudahan untuk memperoleh berbagai informasi ilmu pengetahuan didukung ketersediaan ragam gadget yang semakin praktisnya fitur-fiturnya, semakin tinggi kecepatan akses informasi, dan semakin terjangkau harganya. Para pelajar yang umumnya adalah remaja dapat memperluas wawasan tentang materi akademik dengan memanfaatkan fungsi gadget sehingga tidak hanya bergantung pada buku dan materi dari guru di sekolah. Selain itu, dapat pula mendorong kerjasama antar siswa dari memudahkan komunikasi dan menunjang perkembangan kreativitas

Penggunaan media gadget mencakup fasilitas telpon, surat elektronik, menonton dan berbagi konten foto atau video, bermain games, memutar musik, menentukan tempat pertemuan, menjelajahi internet, pencarian suara, mengecek cuaca, dan melakukan pesan singkat dalam *chatroom* media sosial (Hawi & Samaha, 2017). Setiap fasilitas tersebut memberikan banyak kemudahan dan keuntungan. Gadget dapat dijadikan media untuk menstimulasi anak. Misalnya, fitur-fitur yang sesuai dengan anak bisa dikembangkan untuk bahan diskusi sehingga anak tidak terfokus pada gadgetnya melainkan pada interaksi antara anak dengan orang tua (Yanizon et

al., 2019). Akan tetapi penggunaan media gadget dapat menimbulkan kecenderungan adiksi yaitu kemauan kuat dalam menggunakan suatu objek, kehilangan kontrol penggunaannya, dan selalu terlibat dengan objek tersebut tanpa mengkhawatirkan bahayanya. Kecanduan gadget dapat berdampak pada perkembangan anak remaja yaitu gangguan emosi dan perilaku yang dapat menurunkan produktivitas serta kualitas hidup (Asif & Rahmadi, 2017). Dampak negatif lainnya dari penggunaan gadget pada anak remaja antara lain kesehatan mata terganggu, kesehatan otak terganggu, menjadi pribadi tertutup, terpapar radiasi, dan gangguan tidur atau *insomnia* (Mawitjere, Onibala, & Ismanto, 2017). Orang yang mengalami *insomnia* memiliki kualitas dan kuantitas tidur yang kurang sehingga pada saat bangun tidur, penderita *insomnia* merasa tidak segar dan masih mengantuk (Fatimah Diantoro, Anantyo, & Rahmadi, 2021). Penyebab dari ketergantungan terhadap gadget di kalangan anak remaja pada umumnya adalah keinginan pencarian sensasi tinggi, *self-esteem* rendah, situasi psikologis, pemasaran produk *smartphone*, atribut *smartphone* yang menarik, dan manfaat perluasan interaksi sosial (Agusta, 2016). Anak-anak remaja akan merasa ketinggalan jaman jika mereka tidak mengakses berbagai konten dalam aplikasi yang terdapat dalam gadget.

Anak-anak yang dimaksud target dalam pengabdian ini adalah mereka yang memiliki rentang usia 13-18 tahun. Menurut Papalia dan Olds "anak-anak dengan usia tersebut dikenal dengan istilah remaja (Jahya, 2011). Dalam buku yang sama dicatat pendapat Hurlock membagi dua golongan usia masa remaja menjadi masa remaja awal (13 hingga 16/17 tahun) dan masa remaja akhir (16 atau 17 tahun hingga 18 tahun). Masa remaja awal dan akhir dibedakan oleh Hurlock karena "pada masa remaja akhir individu telah mencapai transisi perkembangan yang lebih mendekati masa dewasa. Pada usia tersebut rentan terhadap pengaruh buruk gadget, di samping mereka adalah anak-anak yang

memiliki ketergantungan kuat terhadap media elektronik. Usia-usia tersebut juga dikelompokkan pada usia yang sedang mencari jati diri, sehingga cukup sulit bagi orang tua atau guru untuk mengendalikan mereka. Masa-masa itulah mereka memiliki keinginan tahuan yang kuat, mencoba segala sesuatu bahkan meniru apa yang dilihat atau didengar. Anak-anak pada usia tersebut seringkali melakukan hal-hal yang biasa dilakukan orang dewasa untuk memperoleh pengakuan dari pihak lain. Mereka lebih mudah dipengaruhi teman dibanding menerima didikan dari orang tua. Itu sebabnya, mereka sangat mudah terbawa oleh pengaruh-pengaruh luar termasuk dari media elektronik yang menyajikan berbagai tawaran menarik. Dimasa remaja, perasaan menjadi lebih kuat. Mereka ingin menghidupkan harapan teman-temannya dan diterima oleh teman-teman mereka. Jadi mereka cenderung menjadi kritis atau memberontak terhadap sebagian dari keyakinan dan standart orang tua mereka (Bransford, 2013). Anak-anak lebih tertarik dengan pengaruh dari pergaulan teman sebaya dibandingkan pengaruh dari keluarga atau orang tua. Pada masa-masa inilah anak-anak sedang mencari jati dirinya.

## 2. Dampak Negatif Gadget bagi Remaja

Remaja adalah peniru ulung, apa yang dilihat dan didengarnya dari orang dewasa dan lingkungannya akan ditiru. Kemampuan anak menyaring informasi sangatlah rendah, belum mampu membedakan yang baik dan buruk. Misalnya, karena terlalu sering nonton film horror, anak menjadi penakut. Anak-anak yang sering menonton tindakan agresif akan menjadi anak yang suka berkelahi, memukul teman-teman. Contoh tindakan agresif adalah memukul, mendorong, menarik baju atau rambut dan menendang. Anak-anak juga seringkali ikut-ikutan gaya selebritis dalam penampilannya, dalam cara bicara dan bergaulnya. Nilai-nilai yang ditampilkan melalui media elektronik merupakan bagian dari nilai-nilai masyarakat yang mempengaruhi pribadi

anak. Nilai-nilai yang ada masyarakat secara tidak sadar masuk ke dalam diri individu. Cara bertutur kata, materi, pendidikan, kerohanian bahkan sampai kepada makanan sekalipun akan turut menjadi warna setiap individu. Media masa, situasi dalam masyarakat, kebebasan informasi, dan kebebasan pribadi juga turut memengaruhi seseorang (Tafonao, 2019). Jika nilai-nilai tersebut tidak dipilah-pilah, bisa membawa dampak buruk sehingga anak berlaku menyalahi sopan santun bahkan melakukan tindakan kriminal atau asusila. Hal seperti ini adalah salah satu tipu daya iblis yang mencari keuntungan. Dampak lain adalah anak-anak menjadi kasar dan suka berkelahi. Ini disebabkan karena pada usia 13-18 tahun, anak-anak memiliki perkembangan emosi yang tidak stabil. Menurut Chaplin Perkembangan emosi sebagai suatu keadaan yang terangsang dari organisme mencakup perubahan-perubahan yang disadari, yang mendalam sifatnya dari perubahan perilaku untuk mencapai kematangan emosi. Pada masa-masa inilah merupakan puncak emosionalitas. Pertumbuhan fisik, terutama organ-organ seksual mempengaruhi berkembangnya emosi,-perasaan dan dorongan- dorongan baru yang dialami sebelumnya, seperti perasaan cinta, rindu, dan keinginan untuk berkenalan lebih intim dengan lawan jenis. Namun demikian, perkembangan emosi dipengaruhi oleh kematangan dan faktor belajar pada anak. Seperti diungkapkan oleh Hurlock bahwa perkembangan emosi remaja sangat dipengaruhi oleh faktor kematangan dan faktor belajar (Hurlock, 1960).

Penanggulangan pengaruh buruk media elektronik semestinya mencakup seluruh aspek kehidupan dalam diri anak berdasarkan iman dan kematangan kepribadian sebagai suatu pribadi yang utuh dan bertumbuh. Anak-anak harus dibina dalam gereja sebagai wadah pertumbuhan iman. Pelayanan harus menyangkut seluruh aspek kepribadian yang berarti menyentuh seluruh kematangan diri, yang meliputi aspek psikologis, intelektual dan spiritual

(Sidjabat, 2008). Pembinaan tersebut merupakan langkah awal bagi pelayanan yang dilakukan oleh gereja dalam mengarahkan anak-anak untuk terhindar dari pengaruh buruk media elektronik yang berlandaskan iman. Orang dewasa harus dapat melakukan sesuatu bagi mereka untuk mengarahkan anak-anak ini menempatkan iman mereka dipusat kehidupan mereka. Anak-anak harus dituntun untuk mengasihi Allah dengan segenap hati dan segenap akal budi, dan mengasihi sesama seperti diri sendiri (Paranoan, 1995). Masa anak-anak adalah masa-masa emas, di mana anak dapat mudah menerima berbagai informasi dan pengetahuan. Pembinaan kerohanian yang diberikan sejak anak-anak, dapat mempengaruhi pertumbuhan iman dan mencegah terjadinya penyimpangan tingkah laku sebagai akibat dari pengaruh buruk gadget.

### **3. Pentingnya Pembentukan Karakter Remaja**

Masa remaja adalah masa-masa di mana penuh dengan pencarian jati diri, keingintahuan yang sangat besar, mencari pengakuan, ingin mencoba berbagai hal, penuh dengan gejolak emosi yang tidak stabil. Di satu saat remaja bisa begitu baik, tetapi di saat lain remaja juga bisa menunjukkan kebrutalannya dengan pemberontakan. Pada umumnya anak-anak usia remaja lebih menunjukan solidaritasnya terhadap teman sebayanya dibandingkan terhadap anggota keluarganya. Anak-anak remaja lebih memilih untuk bergaul dengan teman-temannya daripada berkumpul bersama keluarganya.

Di saat pandemi Covid-19 ini kesempatan anak-anak remaja untuk berkumpul dengan teman-teman sebayanya menjadi berkurang bahkan nyaris tidak ada lagi. Kebijakan untuk menghindari kerumunan, mengatur jarak, menghindari tempat-tempat umum, membuat anak-anak remaja seolah-olah terkurung dalam rumah. Gejolak yang ada dalam dirinya tidak dapat tersalurkan.

Dalam keadaan demikian, gadget menjadi solusi bagi mereka untuk

mengekspressikan kerinduannya kepada teman-teman sebayanya, kerinduan terhadap kebebasan dalam versinya. Maka gadget menjadi kebutuhan pokok bagi mereka, di mana mereka dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman-temannya, bahkan dengan dunia luar yang tidak dapat terjangkau pun, dapat dijangkau melalui gadget.

Keingintahuan anak-anak remaja yang begitu besar, seringkali membuat mereka tidak dapat mengontrol dirinya. Hal ini disebabkan karena remaja memiliki *self control* yang lebih rendah dibandingkan dengan orang dewasa (Wardhani, 2018). Rendahnya *self control* pada remaja menjadikan mereka mudah terbawa oleh berbagai pengaruh-pengaruh dari berbagai sumber. Apalagi pengaruh itu bersumber dari media sosial yang dapat diakses melalui media gadget.

Sangat disayangkan, begitu banyak tayangan atau konten yang tidak bermoral sekalipun dapat dikonsumsi oleh berbagai golongan usia. Apalagi sekarang berbagai aplikasi seperti *tiktok*, *twitter*, *hello*, yang kerap menayangkan konten-konten kekerasan, pornografi, dan berbagai tindakan amoral. Tontonan-tontonan demikian sangat merusak karakter remaja yang pada dasarnya sedang dalam masa serba ingin mencoba. Dampaknya, mereka pun mencoba berbagai hal yang ditontonnya tanpa memikirkan resikonya, baik atau buruknya.

Jika anak-anak remaja itu dibiarkan tanpa pengawasan yang benar dari orang tua dan pihak-pihak yang terkait dalam pembentukan karakternya, maka kehancuran akan menjadi bagian dari hidupnya. Kerusakan karakter remaja bukan saja akan merusak hidupnya saat ini, tetapi akan dirasakan dalam jangka panjang sampai masa tuanya.

### C. METODE

Ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam melakukan sosialisasi antara lain metode ceramah, diskusi kelompok, curah pendapat, panel, bermain peran, demonstrasi, simposium, dan seminar. Setiap metode memiliki

kelebihan dan kekurangan masing-masing (Ambarwati, Pinilih, & Astuti, 2019; Nursalam, 2015). Namun dalam sosialisasi ini metode yang digunakan adalah ceramah dan diskusi.

Metode ceramah sangat ekonomis dalam penyampaian informasi untuk masyarakat luas seperti remaja, orang dewasa. Metode ceramah dengan penyampaian menarik dengan menggunakan media seperti power point, video, dan alat peraga dapat membantu peserta dalam penyerapan materi yang disampaikan (Muhibbin, 2010). Penggunaan media pembelajaran audio visual dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, membangkitkan motivasi, dan bahkan membawa pengaruh faktor psikologi terhadap siswa (Hamalik, 2008). Melalui metode ceramah ini, Tim Pengabdian memberikan penjelasan tentang dampak negatif penggunaan gadget dalam pembelajaran bagi pembentukan karakter remaja. Diharapkan dengan metode ceramah ini, peserta yang adalah orang tua dari remaja di Gereja Baptis Menehi Komba Sentani, dan guru-guru Sekolah Minggu dapat memahami bahaya dari penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa pengawasan.

Sedangkan metode diskusi dilaksanakan untuk membuka pemikiran, wawasan, ide-ide dari peserta dalam menanggulangi dampak negatif penggunaan gadget dalam pembelajaran. Peserta diberi kesempatan untuk berdiskusi untuk memecahkan permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan, serta membuat suatu keputusan.

### D. TUJUAN

Tujuan yang diharapkan dari pengabdian ini adalah untuk menanggulangi dampak negatif penggunaan gadget pada kalangan remaja di Gereja Baptis Menehi Komba Sentani, agar tidak membahayakan kehidupan remaja di lokasi penelitian khususnya, dan di segala tempat pada umumnya.

Sosialisasi penanggulangan dampak negatif penggunaan gadget dalam pembelajaran ini akan diselenggarakan 2 kali yaitu pada bulan Maret dan April tahun 2022 dengan rancangan sebagai berikut:

1. Tahap I tanggal 26 Maret 2022, dilaksanakan dalam 2 sesi yaitu:
  - a. Sesi 1 : penjelasan tentang dampak negatif dari gadget
  - b. Sesi 2 : Tanya jawab dan berbagi pengalaman peserta tentang dampak positif negatif dari gadget.
2. Tahap II tanggal 28 Mei 2022 dilaksanakan dalam 2 sesi yaitu:
  - a. Diskusi: membicarakan tentang kendala yang dialami orang tua dan gereja dalam menanggulangi dampak negatif dari penggunaan gadget di kalangan anak-anak remaja mereka.
  - b. Merumuskan solusi terbaik dari ide-ide yang muncul sebagai hasil dari temu wicara pada sesi 1.

Sosialisasi ini tidak cukup sampai pada rumusan solusi yang diperoleh, melainkan akan terus dipantau hasilnya oleh orang tua dan pihak gereja dalam hal ini guru-guru Sekolah Minggu. Berbagai kendala, kesulitan atau bahkan peluang akan disampaikan dan ditinjau kembali. Sebagai pegangan, akan dibuatkan sebuah buku ajar dengan judul "Pedoman Penanggulangan Dampak Gadget" yang akan diedarkan kepada Gereja-gereja Baptis di Wilayah Jayapura. Buku ajar tersebut akan menjadi pedoman bagi guru-guru Sekolah Minggu pada setiap jemaat.

## E. MANFAAT

Manfaat dari sosialisasi tentang penanggulangan dampak negatif penggunaan gadget ini adalah untuk mencegah, mengurangi, dan menanggulangi dampak negatif dari penggunaan gadget bagi pembentukan karakter anak remaja di Gereja Baptis Menehi Komba Sentani, bahkan anak-anak remaja di tempat-tempat lain.

## F. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi dampak buruk penggunaan gadget ini dengan target 32 orang peserta termasuk Tim Pengabdian kepada masyarakat yang berjumlah 5 orang. Sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan sebelumnya, sosialisasi dilaksanakan dalam dua sesi, yaitu: pertama, berupa penyajian materi mengenai dampak positif dan dampak negatif gadget terhadap pembentukan karakter remaja di Gereja Baptis Menehi Komba Sentani. pada sesi pertama ini digunakan metode ceramah dan tanya jawab.

Dalam pelaksanaannya kegiatan sosialisasi ini dihadiri oleh 25 orang peserta terdiri dari 13 orang dewasa, dan 14 orang remaja putra/putri ditambah pemateri dan asisten berjumlah 5 orang, jadi total keseluruhan 30 orang. Pada tahap pertama ini dijelaskan mengenai dampak positif dan dampak negatif penggunaan gadget bagi pembentukan karakter remaja. Sedangkan tahap kedua sharing tentang pengalaman orang tua berkaitan dengan perilaku putra-putri remajanya yang terdampak oleh gadget. Setelah sharing pengalaman, maka diberikan penjelasan mengenai cara menanggulangi dampak negatif gadget bagi pembentukan karakter remaja, dalam bentuk simulasi pengasuhan dan pendampingan orang tua terhadap anak remaja. Untuk lebih jelas akan disajikan pembahasan per sesi sebagai berikut:

### 1. Dampak positif dan negatif penggunaan gadget bagi pembentukan karakter remaja.

- a. Dampak positif: menambah wawasan, pengetahuan, menjadi jendela dunia, memperluas pergaulan.
- b. Dampak negatif: remaja terbawa arus modern yang salah seperti berbicara bahasa gaul yang tidak pada tempatnya, berpakaian seronok, remaja mulai merokok, menenggak miras, berkelahi, mudah terbawa emosi. Remaja juga menjadi introvert, menutup diri dari pergaulan di dunia nyata dan lebih suka berselancar di

dunia maya, asyik dengan dunianya sendiri. Anak remaja susah jika dimintai tolong oleh orang tua, suka melawan orang tua, tidak sopan terhadap orang tua atau orang lain yang lebih tua, malas belajar.

## 2. Pengalaman peserta

Sepanjang kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui sosialisasi penanggulangan dampak buruk gadget, peserta mengemukakan keluhan-keluhan mengenai dampak negatif gadget terhadap putra-putri remaja mereka. Berikut pengalaman peserta berkaitan dengan dampak negatif penggunaan gadget bagi pembentukan karakter remaja di Gereja Baptis Menehi Komba Sentani.

### Pengalaman Ny. SY

"Anak saya sudah setiap hari bermain Handphone, susah sekali lepas dari Handphone. Kalau dilarang main Handphone bisa ngambek, tidak mau makan, tidak mau belajar, bahkan marah-marah. Tapi sejak anak saya ketergantungan dengan gadget, anak saya jadi keras kepala, tidak mau disuruh bantu orang tua lagi."

### Pengalaman Ny. IW

"Anak laki-laki saya setiap hari mainannya HP terus, alasannya karena kerja tugas dari sekolah banyak, padahal sewaktu-waktu saya memeriksa HPnya ternyata lebih banyak menonton aplikasi media sosial, facebook, instagram, sncak video, dan lain-lain. Tapi, kalau saya panggil saja, susah sekali. Apalagi kalau disuruh kerja, pasti tidak mau. Kalau saya tegur dia, dia balik membentak orang tua, atau pergi bersama temannya dan malam baru pulang ke rumah."

### Pengalaman Tn. IK

"Saya pernah beberapa kali mendapati anak saya yang sekarang kelas III SMP lagi duduk nongkrong dengan teman-temannya di gardu

ronda sambil main HP, sambil merokok, malah ada temannya yang sambil isap aibon. Saya marah, saya tarik anak saya pulang ke rumah. Beberapa hari dia tenang di rumah karena HP nya saya tahan sementara. Tetapi beberapa hari kemudian dia ulangi seperti begitu lagi. Akhirnya sekarang saya tidak kasih dia HP kecuali untuk belajar dan itupun harus didampingi oleh mamanya."

### Pengalaman Tn. WY

"Hampir setiap hari harus marah anak saya yang perempuan kelas 2 SMP. Pakaiannya seronok, dengan rok yang pendek, baju seragam tidak rapih, pakai lipstick ke sekolah. Beberapa kali saya juga mendapat panggilan dari sekolah karena anak saya tidak masuk sekolah padahal dari rumah dia pergi mau ke sekolah."

### Pengalaman Tn. WK

"Kami dalam rumah susah sekali berkomunikasi, karena setiap waktu rasanya sulit sekali terpisah dari HP, meskipun sedang di meja makan. Orang tua susah sekali berbicara dengan anak-anak, apalagi kalau anak-anak sudah fokus dengan HP, biar dipanggil berulang kali juga tidak mau menyahut. Anak-anak jadi egois, tidak mau peduli dengan sekitarnya, dari bangun tidur sampai malam hanya main HP terus."

### Pengalaman Ny. KT

"Anak-anak di rumah sering sekali minta uang untuk pulsa, alasannya untuk kerja tugas padahal tugas juga tidak dikerjakan. Nilai-nilainya di sekolah menurun. Menurut gurunya, anak saya tidak pernah kerjakan tugas. Datang ke sekolah hanya duduk di kelas, sambil tunduk-tunduk main HP. Beberapa kali HP-nya kena razia, tapi tidak kapok, dia mengulangnya lagi. Kalau saya ingatkan, dia melawan, tidak mau dengar, pergi begitu saja."



### 3. Cara Menanggulangi Dampak Negatif Gadget bagi Remaja

Setelah mengemukakan berbagai keluhan yang diambil dari pengalaman nyata orang tua berkaitan dengan dampak negatif penggunaan gadget, maka dalam sosialisasi juga disampaikan bagaimana cara menanggulangi dampak negatif tersebut.

#### 1) Preventif (Pencegahan)

- a. Mengajar anak untuk setia mengikuti ibadah di gereja;
- b. Mengawasi lingkungan pergaulan anak remaja;
- c. Mengalihkan perhatian anak dari gadget dengan mengajak bercerita;
- d. Mempererat komunikasi antara orang tua dan anak;
- e. Mengajak anak beraktifitas fisik, misalnya mengajak kerja di halaman, atau di dapur bersama-sama.
- f. Melibatkan anak dalam obrolan keluarga, untuk mempererat kekeluargaan, mengajak anak diskusi tentang harapan, cita-cita, masa depan, dan sebagainya;
- g. Menghargai pendapat anak, meskipun mungkin kurang tepat tetapi tidak langsung ditolak atau diremehkan. Sebaliknya, pendapatnya dihargai dan diberi penjelasan tentang kebenarannya.

#### 2) Penanggulangan

- a. Membatasi waktu bermain gadget;
- b. Mengontrol website pada gadget anak dengan menggunakan akun orang tua;
- c. Menetapkan peraturan berkaitan dengan gadget, misalnya tidak boleh menonton tayangan yang berbau kekerasan, porografi atau pornoaksi;
- d. Memberikan sanksi jika melanggar peraturan;
- e. Jika perlu menyita gadget dari anak dalam jangka waktu tertentu, kecuali untuk pembelajaran.

### 3) Pemulihan

- a. Mengajar anak dengan firman Tuhan;
- b. Berkoordinasi dengan guru Sekolah Minggu atau Pendeta di Gereja untuk pembinaan anak remaja;
- c. Para orang tua dalam gereja bisa membentuk komunitas untuk anak-anak remaja mereka agar mendapat pembinaan khusus dari guru di sekolah atau guru Sekolah Minggu di Gereja.

## G. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pengabdian yang telah dilaksanakan mengenai sosialisasi dampak gadget bagi pembentukan karakter remaja dapat disimpulkan bahwa gadget sebagai hasil dari kemajuan teknologi tidak dapat dihindari keberadaannya. Gadget sebagai benda canggih yang memiliki dua sisi seperti mata uang. Di satu sisi bisa memberikan berbagai kemudahan tetapi di sisi lain dapat menimbulkan dampak yang buruk terhadap pembentukan karakter remaja. Terlebih lagi remaja sebagai individu yang serba ingin tahu, serba ingin mencoba, maka tidak heran jika remaja akan lebih mudah terpengaruh dengan hal-hal yang bersifat ekstrim atau menantang. Kondisi demikian seringkali justru menyeret remaja pada perilaku yang kurang baik atau bahkan perilaku yang menyimpang. Dalam hal ini, orang tua dituntut untuk melaksanakan perannya dengan penuh tanggung jawab. Orang tua harus bijak menyikapi fase perkembangan remaja sehingga dapat menjadi orang tua, sahabat, pelindung, pembimbing bagi putra-putrinya.

## H. RESPONS PESERTA

Kegiatan pengabdian mengenai sosialisasi dampak negative penggunaan gadget bagi remaja, mendapatkan respons yang sangat positif dari peserta terutama orang tua yang anak-anaknya telah terjerumus ke dalam dampak negative yang sangat berat sehingga mengalami penyimpangan perilaku yang sulit disembuhkan. Berikut didaftarkan

respons peserta yang dikutip dari hasil wawancara di akhir kegiatan.

<b>Nama</b>	<b>Pendapat</b>
Bapak TK	Sosialisasi ini sangat penting dan memberi manfaat bagi kami orang tua dalam mendampingi anak-anak kami di jaman modern ini. Saya berharap, kegiatan begini bukan hanya satu kali dilakukan, melainkan ada tindak lanjut berikutnya
Bapak EW	Saya merasa diberkati sekali dengan kegiatan ini, karena dalam kenyataannya memang saat ini anak-anak sudah terjerumus ke dalam pengaruh buruk akibat penggunaan gadget. Mereka jadi nakal, tukang melawan orang tua, suka berbohong, dan sebagainya. Semula saya anggap itu hal biasa, tetapi ternyata semakin hari semakin membahayakan.
Bapak KY	Saya ingin kegiatan begini berkelanjutan, dan mengundang remaja dari jemaat lain agar mereka pun tahu. Karena walaupun anak-anak kami sudah dibentengi oleh prang tua, tetapi pengaruh teman-temannya juga sangat kuat.
Ibu SW	Anak saya yang SMP itu dulu baik-baik. tetapi

	setelah kecanduan handphone, dia menjadi nakal dan saya tidak tahu bagaimana cara mendidik dia. Saya sering memarahi dia, bahkan bapaknya sering pukul dia tetapi tidak ada perubahan.
Ibu JY	Anak saya banyak dan semuanya pegang hand phone, masing-masing kakak beradik seperti tidak kenal di dalam rumah. Mereka asyik dengan hand phone masing-masing, saya pikir itu wajar, tetapi kemudian melalui kegiatan ini saya tahu bahwa hal itu sangat berbahaya.
Ibu CW	Anak saya sulit dikendalikan karena terbiasa main HP. Tapi melalui kegiatan ini saya belajar bagaimana mendampingi anak. Saya harap aka nada lagi kegiatan seperti ini.
Ibu ES	Pada jaman modern ini memang tidak mungkin untuk menjauhkan anak-anak dari gadget. Cara yang bijak adalah mendampingi anak ketika main gadget dan mengawasi atau mengontrol anak. Dan saya setuju sekali dengan kegiatan sosialisasi seperti ini, karena tidak semua orang tua yang tahu bagaimana cara menanggulangi dampak gadget pada anak.
Ibu NY	Saya mau ada kegiatan

	seperti ini lagi, bukan hanya di gereja tetapi juga mungkin di lingkungan masyarakat.
Ibu OW	Menurut saya perlu ada materi tentang penggunaan gadget dan bahayanya di kelas-kelas Sekolah Minggu.

## I. DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, D. (2016). Faktor-Faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone. *E-Journal Bimbingan Dan Konseling*.
- Aljomaa, S. S., Mohammad, M. F., Albursan, I. S., Bakhiat, S. F., & Abduljabbar, A. S. (2016). Smartphone addiction among university students in the light of some variables. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.041>
- Ambarwati, P. D., Pinilih, S. S., & Astuti, R. T. (2019). Gambaran tingkat stres mahasiswa. *Jurnal Keperawatan Jiwa*. Retrieved from <http://103.97.100.145/index.php/JKJ/article/view/4466>
- Asif, A., & Rahmadi, F. (2017). HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN GADGET DENGAN GANGGUAN EMOSI DAN PERILAKU REMAJA USIA 11-12 TAHUN. *DIPONEGORO MEDICAL JOURNAL (JURNAL KEDOKTERAN DIPONEGORO)*.
- Bransford, J. D. (2013). *The Best Years Emosi Anak Dimasa Remaja*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.
- Fatimah Diantoro, M. H., Ananyo, D. T., & Rahmadi, F. A. (2021). Hubungan Durasi Paparan Media Elektronik Terhadap Pola Tidur Anak Usia 10-13 Tahun. *Sari Pediatri*, 22(6), 359. <https://doi.org/10.14238/sp22.6.2021.359-63>
- Hawi, N. S., & Samaha, M. (2017). The Relations Among Social Media Addiction, Self-Esteem, and Life Satisfaction in University Students. *Social Science Computer Review*, 35(5), 576–586. <https://doi.org/10.1177/0894439316660340>
- Hurlock, B. (1960). *Psikologi Perkembangan Edisi ke 5*. Jakarta: Erlangga.
- Jahya, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Media Group.
- KOGOYA, W. H. U. (2016). SOLUSI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN MEDIA ELEKTRONIK PADA REMAJA DALAM AKTIVITAS PEMBELAJARAN. <https://Medium.Com/>. Widina Bhakti Persada Bandung. Retrieved from <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Lestari, I., Riana, A. W., & Taftazani, B. M. (2015). PENGARUH GADGET PADA INTERAKSI SOSIAL DALAM KELUARGA. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13280>
- Manumpil, B., Ismanto, A., & Onibala, F. (2015). HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT PRESTASI SISWA DI SMA NEGERI 9 MANADO. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*.
- Marpaung, J. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM KEHIDUPAN. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2). <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Mawitjere, O., Onibala, F., & Ismanto, Y. (2017). HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN GADGET DENGAN KEJADIAN INSOMNIA PADA SISWA SISWI DI SMA NEGERI 1 KAWANGKOAN. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, 5(1), 104905.
- Nursalam. (2015). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*. In *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis (4th ed.)*. Jakarta. *Metodologi*

*Penelitian Ilmu Keperawatan:  
Pendekatan Praktis.*

- Paranoan, M. (1995). *Psikologi Pendidikan Keluarga*. Rantepao: Sulo.
- Rakhmawati, D., Ismah, I., & Lestari, F. W. (2020). Sosialisasi Bahaya Kecanduan Gadget. *Altruis: Journal of Community Services*, 1(3), 159. <https://doi.org/10.22219/altruis.v1i3.12926>
- Sidjabat, B. S. (2008). *Membesarkan anak dengan Kreatif*. books.google.com. Retrieved from <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=7Aj1DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=pendekatan+pendidikan+kristen+baptis&ots=m9CfT4uO0x&sig=-QBoNwnp3x24whPLeFx1jnvPs1c>
- Tafonao, T. (2019). *Peran Guru Agama Kristen Dalam Membangun Karakter Siswa di Era Digital*. osf.io. Retrieved from <https://osf.io/preprints/agrixiv/4ms3g/>
- Wardhani, F. P. (2018). Student Gadget Addiction Behavior in the Perspective of Respectful Framework Perilaku Kecanduan Gadget Siswa dalam Perspektif Kerangka Kerja Respectful Pendahuluan. *Konselor*.
- Yanizon, A., Rofiqah, T., & Ramdani, R. (2019). UPAYA PENCEGAHAN PENGARUH GADGET PADA ANAK MELALUI KEGIATAN PENYULUHAN DAN SOSIALISASI DAMPAK GADGET KEPADA IBU-IBU KELURAHAN TANJUNG UMA. *MINDA BAHARU*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.33373/jmb.v3i2.2065>