

**PEMBERIAN PENYULUHAN TERHADAP PENGETAHUAN PADA SISWA
TENTANG BAHAYA GADGET, NARKOBA, DAN PERGAULAN BEBAS
DI GAMPONG UJUNG PANCU KOTABANDA ACEH**

**Lensoni¹, Meri Lidiawati², Iziddin Fadhil², Ade kiki riezky² Ulfa Hanum¹, Ismaturrahmi¹,
Darmawati¹, Wahida Amalina¹, Bintang Tahjul Arifin¹, Jefri¹**

1) Program Studi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Abulyatama, Aceh Besar, Indonesia. 23372

2) Program Studi Pendidikan Dokter, Fakultas Kedokteran, Universitas Abulyatama, Aceh Besar, Indonesia. 23372

ABSTRAK

Pengaruh gadget pada anak dapat dicegah dengan pemberian penyuluhan. Diharapkan setelah di berikan penyuluhan, anak-anak bisa menjauhi bahaya dari gadget. Dengan diberikan penyuluhan, diharapkan agar anak bisa mengerti tentang bahaya nya gadget. Tujuan dari penyuluhan ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Pemberian Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Pada anak Tentang Bahaya Gadget , Desain penyuluhan yang digunakan dalam penyuluhan ini adalah pra experimental design jenis One Group pretest-posttest design. Populasi berjumlah 20 orang. Sampel dalam penyuluhan ini sebanyak 20 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah total sampling. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji statistik Paired Simple T-Test dengan derajat kemaknaan (0,05). Hasil pengumpulan data penyuluhan sebagian besar pengetahuan responden sebelum dilakukan penyuluhan masuk kategori sedang sebanyak 16 orang (80.0%), sebagian besar pengetahuan responden sesudah dilakukan penyuluhan masuk kategori tinggi sebanyak 13 orang (90.0%). Hasil analisis bivariat menunjukkan p-value= 0,00 artinya pvalue< 0,05. Artinya ada pengaruh antara pemberian penyuluhan terhadap pengetahuan pada anak Tentang Bahaya Gadget.

Kata kunci : Bahaya Gadget, Penyuluhan

PENDAHULUAN

Teknologi adalah sesuatu yang bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan manusia. Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi. Penggunaan teknologi oleh masyarakat menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya, kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa jarak. Awalnya, teknologi diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia (Anggraeni dan Hendrizal, 2018).

Teknologi lahir dari pemikiran manusia yang berusaha untuk mempermudah kegiatankegiatannya yang kemudian diterapkan dalam kehidupan. Kini teknologi telah berkembang pesat dan semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman sehingga terjadi penambahan fungsi teknologi yang semakin memanjakan kehidupan manusia. Salah satu contoh fasilitas canggih saat ini adalah gadget. Di awal kemunculannya, gadget hanya dimiliki oleh kalangan tertentu yang benar-benar membutuhkannya demi

kelancaran pekerjaan mereka (Marpaung, 2018).

Penggunaan gadget oleh anak di jaman sekarang bukanlah lagi menjadi hal yang baru. Di era serba teknologi ini, hampir semua anak (bahkan sejak di tingkat sekolah dasar) telah mengenal dan memiliki gedget sendiri seperti telepon pintar, tablet, atau laptop. Hal ini tentu saja berpengaruh terhadap perkembangan anak, baik secara fisik maupun mental (Novitasari, 2020).

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti gadget dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Tidak dapat dipungkiri, gadget sangat mempengaruhi kehidupan manusia baik orang dewasa maupun anak-anak. Smartphone, notebook, tablet dan aneka ragam bentuk gadget dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah ditemui pada zaman sekarang (Febriana, 2017).

Pada usia remaja memungkinkan untuk mengakses berbagai macam informasi termasuk yang menyajikan adegan seksual secara implisit. Media yang ada, baik media

elektronik maupun media cetak contohnya, kerap kali menyuguhkan sajian-sajian yang terlalu dini ataupun tidak layak dikonsumsi bagi anak-anak dan remaja (Wahyuningtias, 2018).

Gadget penggunaannya sudah sangat meluas bahkan siswa, remaja, para orang tua rata-rata sudah menggunakan Gadget. Kini gadget bukan lagi sekedar alat berkomunikasi, tetapi gadget juga merupakan alat untuk mencipta dan menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video (Marpaung, 2018).

KAJIAN PUSTAKA

Gadget

Gadget atau ponsel cerdas sedang menjadi fenomena yang sangat dahsyat pada beberapa tahun belakangan ini, banyak sekali sekarang yang menawarkan beberapa jenis smartphone. Jika dulu seseorang sudah cukup dengan menelepon atau sms, pada zaman sekarang kedua hal itu tidak bisa lagi mencukupi kebutuhan masyarakat pengguna gadget pada saat ini, terutama pada masyarakat perkotaan (Noormiyanto, 2018).

Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan gadget. Dimana banyak produk-produk gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi

konsumen aktif pengguna gadget (Palar dkk, 2018).

Semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi terdapat dampak negatif dalam penggunaan gadget bila digunakan dengan cara yang salah ataupun berlebihan khususnya bagi anak-anak Dampak negative kepada para penggunanya adalah menyebabkan penggunanya lebih bersikap individualis. Bisa dikatakan manusia individualis karena menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan disekitarnya. Pengguna teknologi lebih mementingkan menggunakan teknologi yang ada ditangannya daripada menyapa orang di sekitar lingkungannya (Marpaung, 2018).

METODE PENYULUHAN

Penyuluhan ini menggunakan desain pra experimental jenis One group pretest-posttest design. Populasi pada penyuluhan ini adalah siswa yang bersekolah di Gampong Ujung Pancu. Dengan jumlah populasi 20 Anak. Tehnik sampling yang digunakan adalah total sampling. Pada penyuluhan ini variabel independen adalah pemberian penyuluhan tentang bahaya gedgeet, sedangkan variabel dependen adalah pengetahuan pada remaja tentang bahaya gadget. Penyuluhan ini dilaksanakan pada Agustus 2021 di Gampong

Ujung Pancu. Jenis instrumen yang digunakan dalam penyuluhan ini adalah kuesioner.

Kuesioner dalam penyuluhan ini digunakan untuk meneliti tentang pengaruh pemberian penyuluhan terhadap pengetahuan pada siswa tentang bahaya gadget. Kuesioner ini terdiri dari 20 soal dengan pilihan jawaban benar. Jawaban benar diberikan nilai 1 dan jawaban salah diberi nilai 0. kemudian hasil dari perhitungan presentasi ini akan dikategorikan menurut skala *ordinal* menjadi 3 kategori yaitu rendah (1- 6), sedang (7-13), dan tinggi (14-20). Data yang diperoleh akan dianalisa menggunakan *paired simple t-test*. Untuk mengetahui dari kedua uji yang digunakan (sebelum dan sesudah diberikan edukasi bahaya narkoba), penyuluhan menggunakan program analisis statistik dengan tingkat kepercayaan $95% < 0,005$.

Apabila diperoleh hasil $p < 0,005$ maka terdapat pengaruh pemberian penyuluhan terhadap pengetahuan pada siswa awal tentang bahayanya penyebaran penyakit scabies dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa $H_0 =$ Ditolak jika $p < 0,05$ $H_1 =$ Diterima jika $p > 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Tabel 1. Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	f	(%)
---------------	---	-----

Perempuan	8	40.00
Laki-laki	12	60.00
Total	20	100.0

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa jenis kelamin yang paling banyak adalah laki-laki sebanyak 12 responden (60,00%) sedangkan perempuan sebanyak 8 responden (40.00%).

Deskripsi variabel penyuluhan

a. Pengetahuan Siswa Sebelum Diberikan Penyuluhan

Tabel 2. Pengetahuan Responden Sebelum diberikan Penyuluhan

Pengetahuan Sebelum penyuluhan	f	(%)
Rendah	0	0
Sedang	16	80.00
Tinggi	4	20.00
Total	20	100.0

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa tingkat pengetahuan pada responden sebelum diadakan penyuluhan sebagian besar sedang yaitu (80.00%).

b. Pengetahuan Siswa Sesudah Diberikan Penyuluhan

Tabel 3. Pengetahuan Responden Sesudah diberikan penyuluhan.

Pengetahuan Sesudah penyuluhan	f	(%)
Rendah	0	0
Sedang	7	10.0
Tinggi	13	90.0

Total	20	100.0
--------------	-----------	--------------

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa terjadi peningkatan rata-rata pengetahuan pada responden sesudah diberikan penyuluhan yaitu dari (80.00%) menjadi (100%).

Tabel 4. Perbedaan Pengetahuan Siswa Sebelum dan Sesudah Penyuluhan

<u>No</u>	<u>Variabel</u>	<u>Mean</u>	<u>SD</u>	<u>Sig.</u>
1	Pengetahuan sebelum penyuluhan	11.25	2.403	0,000
2	Pengetahuan sesudah penyuluhan	14.25	1.860	

Berdasarkan tabel 4 diketahui rata-rata tingkat pengetahuan siswa sebelum diberikan penyuluhan yaitu 11.25 dan sesudah diberikan penyuluhan yaitu 14.25 dimana mengalami peningkatan yang signifikan.

Pengetahuan pada siswa sebelum dilakukan penyuluhan

Berdasarkan Tabel 2 tentang pengetahuan sebelum dilakukan penyuluhan, didapat bahwa sebagian besar pengetahuan responden sebelum dilakukan penyuluhan masuk kategori sedang sebanyak 16 orang (80.0%). Sebelum dilakukan penyuluhan kepada responden yang ingin diteliti, ternyata pengetahuan setiap individu berbeda-beda. Sebelum dilakukan penyuluhan tentang bahaya gadget, pengetahuan responden dominan ke kategori sedang. Pengetahuan yang cukup dapat di pengaruhi oleh berbagai faktor yaitu

pendidikan, pengalaman, umur, dan informasi. Informasi yang didapat saat usia dini ini sangatlah sedikit, pengetahuan yang sedikit menyebabkan ketidaktahuan tentang bahayanya gadget, Jika setiap responden tidak mengetahui akan bahayanya gadget, maka setiap responden akan terus mencoba menggunakan gadget (Permata dkk, 2019).

Pengetahuan Pada Remaja Awal Sesudah Dilakukan Penyuluhan

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat sebagian besar pengetahuan sesudah dilakukan penyuluhan siswa masuk kategori tinggi sebanyak 13 orang (90%). Setelah dilakukan penyuluhan tentang Gadget, dapat dilihat adanya peningkatan pengetahuan terhadap siswa tersebut dari pengetahuan yang sedang menjadi tinggi. Penyuluhan ini memang dapat memberikan dampak yang positif bagi setiap anak. Apalagi dalam usia remaja ialah saatnya untuk mencari tau tentang Gadget. Pengetahuan siswa ini dapat dipengaruhi oleh berbagai macam factor salah satunya adalah tingkat pendidikan. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Pebriana, 2017).

Pengaruh Pemberian Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Pada Remaja Tentang Bahaya Gadget, Narkoba, dan Pergaulan Bebas

Berdasarkan hasil penyuluhan yang di dapat

di data sebagai berikut : sebagian besar pengetahuan siswa sebelum dilakukan penyuluhan masuk kategori sedang yaitu sebanyak 16 orang (80.0%), sebagian pengetahuan siswa sesudah diberikan penyuluhan masuk kategori tinggi yaitu 13 orang (90%) Data yang telah didapat di analisis dengan menggunakan uji korelasi paired simple T-Test di dapat p value = 0,00 < a 0,05 yang berarti H_0 ditolak, sehingga ada hubungan antara “Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Pada Siswa Tentang Bahaya gadget di Gampong Ujung Pancu, Aceh Besar. Sebelum dilakukan penyuluhan, siswa tidak begitu paham mengenai dampak bahayanya Gadget, setelah diberikan penyuluhan ternyata sangat berdampak positif kepada siswa, ini dikarenakan adanya pengaruh setelah dilakukan penyuluhan

Gadget kini mengintai setiap generasi muda khususnya para pelajar, masyarakat, keluarga, dan sekolah memikul tanggung jawab untuk menjaga para pelajar dari ancaman penyalahgunaan Gadget. Para pelajar harus dibekali pengetahuan untuk menghindari penyalahgunaan Gadget. Mereka harus mendapatkan informasi yang benar, mudah dipahami, serta mudah diakses. Mereka harus dipersiapkan untuk menolak setiap tawaran untuk menggunakan gadget

dalam waktu melampaui batas wajar. Mampu berkata tidak, memiliki alasan yang tegas dan lugas untuk menolak, dan dapat mengalihkan pembicaraan jika ia dalam situasi tersudutkan. Kurangnya pengetahuan anak mengenai penyalahgunaan gadget dikarenakan pelajar menganggap sepele tentang pengetahuan Gadget (Anggraeni dan Hendrizal, 2018).

Oleh karena itu peran orang tua sangat diutamakan sebagai contoh pada anak dan dapat disampaikan pendidikan kesehatan tentang cara menolak ajakan menggunakan gadget sampai melampaui batas yang wajar, ajakan bermain gadget untuk hal negative, (Pebriana, 2017)

KESIMPULAN

1. Pengetahuan siswa sebelum dilakukan penyuluhan sebagian besar masuk kategori sedang sebanyak 16 orang (80.0%).
2. Pengetahuan siswa sesudah diberikan penyuluhan masuk kategori tinggi yaitu sebanyak 13 orang (90.0%).
3. Terdapat pengaruh antara “Pengaruh Pemberian Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Pada Siswa Tentang Bahaya Gadget di Gampong Ujung Pancu, Aceh Besar,” dimana $p < 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, A. Hendrizal. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. *Jurnal PPKn dan Hukum*. 13 (1).

Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget dalam kehidupan. *Jurnal Kopasta*. 5 (2). 56-58.

Novitasari, N. (2020). Menyamakan pola pikir orang tua, guru, dan siswa sebuah usaha memperkenalkan gawai secara bijak.

Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.

Wahyuningtias, H & Wibisono, W. (2018). Hubungan penggunaan sosial media dan Pengetahuan seks bebas pada siswa/siswi Usia 17-18 tahun. *Jurnal Ners dan Kebidanan*, 5(2), 144-149.

Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget dalam kehidupan. *Jurnal Kopasta*. 5 (2). 56-58.

Noormiyanto, F. (2018). Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget Dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak Terhadap Interaksi Sosial

Anak Sd Kelas Tinggi Di Sd 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah. *Elementary School*.5(1).140.

Palar, E., J. (2018). Hubungan peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan gadget pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan gadget di desa kiawa 2 barat kecamatan kawangkoan utara. *Jurnal keperawatan*.6(2).