

## ***EDUCATION ON THE DANGER OF EXCESSIVE GADGET USE IN PEKANBARU VOCATIONAL SCHOOL 2 STUDENTS***

### **EDUKASI BAHAYA PENGGUNAAN GADGET YANG BERLEBIHAN PADA SISWA SMK 2 PEKANBARU**

**Afifah Cahayani Adha <sup>1)</sup>\*, Sisi Hendriani <sup>2)</sup>, Asep Marzuki <sup>3)</sup>**

<sup>123)</sup> Informatika, Universitas Awal Bros

email : [danil@univawalbros.ac.id](mailto:danil@univawalbros.ac.id)

#### **ABSTRACT**

*The aim of this educational activity is on the dangers of excessive use of gadgets among students at Vocational High School (SMK) 2 Pekanbaru so that participants can understand the impacts of excessive use of gadgets, both physically, psychologically and socio-economically. Socialization activities use participatory methods, lectures and discussions. The socialization activity was carried out on May 20 2024 with the number of participants taking part in the socialization activity consisting of 40 students located in classes at Vocational High School (SMK) 2 Pekanbaru. For this reason, through educational activities on the dangers of excessive use of gadgets among students, it is possible to increase the understanding of students at Vocational High School (SMK) 2 Pekanbaru regarding the dangers of excessive use of gadgets, the impact of including gadgets from physical, psychological, educational, social and economic aspects as well as How to prevent excessive use of gadgets among children and teenagers. For this reason, this socialization activity can protect the younger generation as the nation's next generation, especially students at Vocational High School (SMK) 2 Pekanbaru from the dangers of using gadgets.*

**Keywords:** *Gadgets, education, misuse*

#### **ABSTRAK**

Tujuan kegiatan edukasi bahaya penggunaan gadget yang berlebihan pada siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 2 Pekanbaru agar peserta dapat memahami dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gadget yang berlebihan, baik dampak secara fisik, psikis maupun sosial ekonomi. Kegiatan sosialisasi menggunakan metode partisipatif, ceramah dan diskusi. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2024 dengan jumlah peserta yang mengikuti kegiatan sosialisasi terdiri dari 40 orang peserta didik yang berlokasi di kelas pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 2 Pekanbaru. Untuk itu, melalui kegiatan edukasi bahaya penggunaan gadget yang berlebihan pada siswa ini mampu meningkatkan pemahaman peserta didik ekolah Menengah Kejuruan (SMK) 2 Pekanbaru mengenai bahaya penggunaan gadget yang berlebihan, dampak dari penyalahgunaan gadget dari aspek fisik, psikis, pendidikan, sosial dan ekonomi serta cara pencegahan penggunaan gadget yang berlebihan dikalangan anak dan remaja. Untuk itu, kegiatan sosialisasi ini dapat membentengi generasi muda sebagai generasi penerus bangsa khususnya peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 2 Pekanbaru dari bahaya penggunaan gadget.

**Kata Kunci :** Gadget, edukasi, penyalahgunaan

## PENDAHULUAN

Di era digital ini, penggunaan teknologi digital, khususnya internet, pada anak usia dini dan sekolah dasar semakin marak. Hal ini membawa pengaruh besar, baik positif maupun negatif, terhadap perkembangan anak. Kebijakan dan peran orang tua dalam mendampingi anak dalam menggunakan teknologi sehari-hari menjadi kunci dalam memaksimalkan manfaat internet dan meminimalkan risikonya. Orang tua memiliki peluang besar untuk menanamkan nilai-nilai positif dan membentuk karakter anak yang baik melalui internet. Dengan pendampingan yang tepat, internet dapat menjadi sumber belajar yang kaya, alat komunikasi yang efektif, dan media pengembangan kreativitas bagi anak (Rakhmawati & Wahyu Lestari, 2020).

Selama masa Golden Age, anak-anak menjadi peniru yang sangat baik dan seringkali lebih pintar dan cerdas daripada yang kita bayangkan. Oleh karena itu, tidak boleh meremehkan kemampuan mereka. Jika anak-anak diberikan gadget sebagai mainan, hal ini tentu akan mempengaruhi proses pemerolehan bahasa mereka. Dampaknya tidak hanya terbatas pada bahasa, tetapi juga dapat menyebabkan gangguan dalam perkembangan emosi. Anak-anak mungkin menjadi tidak sabar, mudah marah, dan sulit mengendalikan emosinya, bahkan mungkin kesulitan dalam mengatur emosi mereka. (Nur Hadi Ahmad Mirfaqo, 2022)

Pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget oleh anak sangat penting untuk melindungi masa depan mereka. Selain itu, sekolah juga memiliki peran penting dalam perkembangan anak. Guru di sekolah bertindak sebagai pengganti orang tua dan harus mendukung tanggung jawab orang tua dalam lingkungan pendidikan, sehingga dapat memberikan kontribusi positif bagi anak. Oleh karena itu, kerjasama antara orang tua dan guru sangat penting dalam mendidik dan mengawasi anak. Kerjasama yang baik antara orang tua dan guru memberikan banyak manfaat, termasuk peningkatan kecerdasan emosional anak, hasil belajar, sikap, keterampilan, kreativitas, dan pendidikan agama. Selain itu, kerjasama ini juga mencakup pengawasan terhadap sikap dan kebiasaan anak dalam penggunaan gadget (Abdul Azis Muhammad, 2022).

Program edukasi ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran tentang bahaya penggunaan gadget yang berlebihan di kalangan siswa SMK 2 Pekanbaru. Gadget, meskipun menawarkan banyak manfaat, juga memiliki potensi dampak negatif jika digunakan secara berlebihan. Program ini dirancang untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang risiko kesehatan fisik dan mental, penurunan prestasi akademik, serta gangguan pada perkembangan sosial dan emosional. Melalui sesi edukasi ini, diharapkan siswa dapat memahami pentingnya penggunaan gadget secara seimbang dan bijaksana.

## METODE

Pada kegiatan edukasi bahaya penggunaan gadget pada siswa dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 2 Pekanbaru menggunakan metode partisipatif, ceramah dan diskusi. Peserta yang mengikuti kegiatan edukasi merupakan peserta didik dan guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 2 Pekanbaru. Kegiatan edukasi dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2024 dan jumlah peserta yang mengikuti kegiatan edukasi terdiri dari 40 orang peserta didik. Lokasi kegiatan edukasi bahaya penggunaan gadget pada siswa dilaksanakan di kelas Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 2 Pekanbaru. Dalam kegiatan edukasi ini terdiri atas prakegiatan yaitu koordinasi dengan pihak sekolah, acara pembukaan, pemberian materi dan terakhir adalah sesi tanya jawab serta diskusi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan edukasi bahaya penggunaan gadget pada siswa dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 2 Pekanbaru dimulai dengan melakukan persiapan dan koordinasi dengan kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 2 Pekanbaru. Koordinasi dilakukan dengan tujuan agar kegiatan edukasi ini dapat berjalan dengan baik dan memperoleh dukungan dari berbagai pihak yang terlibat di dalam

kegiatan edukasi tersebut. Kegiatan dimulai dengan acara pembukaan. Acara pembukaan dibuka oleh Wali Kelas Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 2 Pekanbaru Ibuk Lidiana Fitri, M.Si. Berikut ini gambaran acara pembukaan kegiatan edukasi bahaya penggunaan gadget pada siswa dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 2 Pekanbaru.



Gambar 1. Pembukaan Acara Edukasi Bahaya Penggunaan Gadget Berlebihan

Selanjutnya dilaksanakan pemberian materi oleh narasumber. Adapun materi yang disampaikan oleh narasumber adalah bahaya penggunaan gadget yang berlebihan pada siswa. Berikut gambar pemberian materi oleh narasumber.



Gambar 2 Pemaparan materi oleh Narasumber

Setelah pemaparan materi oleh narasumber selesai, acara dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan pemberian hadiah kepada peserta. Peserta sangat antusias dalam bertanya kepada narasumber. Berikut gambar pada saat sesi tanya jawab dan pemberian hadiah





Gambar 3. Sesi Tanya Jawab



Gambar 4. Sesi pemberian hadiah

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan edukasi bahaya penggunaan gadget pada siswa dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 2 Pekanbaru adalah meningkatnya pemahaman peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 2 Pekanbaru mengenai bahaya penggunaan gadget yang berlebihan serta cara pencegahan dan penanggulangan dari penggunaan gadget yang berlebihan dikalangan anak dan remaja. Terciptanya sugesti positif dan dukungan kepada peserta didik dalam melakukan aktifitas-aktifitas keseharian mereka. Kegiatan edukasi ini dapat membentengi generasi muda sebagai generasi penerus bangsa khususnya peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 2 Pekanbaru dari bahaya penggunaan gadget yang berlebihan.

## SARAN

Rekomendasi dan saran dari kegiatan pengabdian ini yaitu perlu adanya kegiatan edukasi bahaya penggunaan gadget pada siswa di sekolah lain selain SMK 2 Pekanbaru. Mengingat pentingnya hal ini dilakukan agar para remaja dapat mengetahui bahaya dari penggunaan gadget yang berlebihan dan dapat melakukan pencegahan penggunaan gadget pada remaja.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMK 2 Pekanbaru yang telah memfasilitasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Rakhmawati, L., & Wahyu Lestari, N. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia STKIP Singkawang*, 5(2), 189-200.
- Nur Hadi Ahmad Mirfaqo. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia STKIP Singkawang*, 7(1), 1-10.
- Abdul Azis Muhammad. (2022). Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Membimbing Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Anak Usia Dini STKIP Singkawang*, 7(1), 11-20.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 527-533
- Roza, E., Kamayani, M., & Gunawan, P. (2018). Pelatihan Memantau Penggunaan Gadget pada Anak. *Jurnal SOLMA*, 7(2), 208. <https://doi.org/10.29405/solma.v7i2.1062>

