

Edukasi Bullying dan Bahaya Penggunaan Gadget Melalui Program Smart pada Remaja

by Sri Rezeki

Submission date: 14-Aug-2024 04:14PM (UTC+0700)

Submission ID: 2431904582

File name: JPMIS_VOL_3_JUNI_2024_Hal._93-97.docx (58.36K)

Word count: 1882

Character count: 12282



Edukasi *Bullying* dan Bahaya Penggunaan *Gadget* Melalui Program Smart pada Remaja

Sri Rezeki*¹, Erin Padilla Siregar², Amelia Erawaty Siregar³

STIKes Mitra Husada Medan, Indonesia^{1,2,3}

Alamat: Jl. Pintu Air IV Jl. Ps. VIII No.Kel, Kwala Bekala, Kec. Medan Johor, Kota Medan, Sumatera Utara 20142

Korespondensi Penulis : srirejeki64044@gmail.com*

Article History:

Received: April 19, 2024;

Revised: Mei 26, 2024;

Accepted: Juni 27, 2024;

Published: Juni 30, 2024

Keywords: *Bullying, Dangers of Gadget Use, Anemia Prevention, Iron (Fe) Administration*

Abstract: *The advancement of information and communication technology is currently increasingly rapid 4 technology has become an important need in today's world. Various conveniences in living life can be obtained after taking technology (Handayani 2023). The counseling method on preventing anemia by providing iron (Fe) to pregnant women is used in the community service program. The community service event was attended by twenty pregnant women from Bangun Rejo Village aged between 20 and 35 years. After the counseling activity, pregnant women from Bangun Rejo Village understood more about anemia in pregnant women. This can be seen from the increase in their post-test scores compared to their pre-tests. The pre-test results showed that most participants answered with the wrong answers, with an average score of 35; the post-test results showed an increase in knowledge, with an average score of 80. After attending the counseling and filling out the post-test, the last participant underwent an Hb examination, which was guided by a gymnastics instructor and documented via video.*

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin pesat 4 teknologi telah menjadi kebutuhan penting di dunia saat ini. Berbagai Kemudahan dalam menjalani kehidupan di dapat setelah menempuh teknologi (Handayani 2023). Metode penyuluhan tentang pencegahan anemia dengan pemberian zat besi (fe) pada ibu hamil digunakan dalam program pengabdian. Acara pengabdian masyarakat dihadiri oleh dua puluh ibu hamil dari Desa Bangun Rejo yang berusia antara 20 hingga 35 tahun. Setelah kegiatan penyuluhan, ibu hamil Desa Bangun Rejo lebih memahami tentang anemia ibu hamil. Ini dapat dilihat dari peningkatan nilai post test mereka dibandingkan dengan pre-test mereka, Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar peserta menjawab dengan jawaban yang salah, dengan nilai rata-rata 35; hasil posttest menunjukkan peningkatan pengetahuan, dengan nilai rata-rata 80. Setelah mengikuti penyuluhan dan mengisi post-test, peserta terakhir melakukan pemeriksaan Hb, yang dipandu oleh instruktur senam dan didokumentasikan melalui video.

Kata Kunci: *Bullying, Bahaya Penggunaan Gadget, Pencegahan Anemia, Pemberian Zat Besi (Fe)*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin pesat 4 teknologi telah menjadi kebutuhan penting di dunia saat ini. Berbagai Kemudahan dalam menjalani kehidupan di dapat setelah menempuh teknologi (Handayani 2023)

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*. (Chusna, 2017) *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang

mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru.

Anak-anak sangat menikmati keasikan dalam menggunakan smartphonedalam kegiatan anak sehari-hari baikitu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati *gadget* yang dimilikinya (Santoso, 2023). Bahkan anak-anak lebih asik dengan *gadget* daripada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap *gadget* yang dimiliki. Memberikan *gadget* pada anak tanpa adanya pengawasan orang dewasa atau orang yang lebih tua memang akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negatif.

Kasus diatas telah memberikan sedikit dampak *gadget* pada kesehatan fisik bahkan mental anak. Mulai dari merusak penglihatan hingga anak mengalami gangguan kejiwaan yang parah. Jika anak tidak di dampingi orang tua saat bermain *gadget* maka akan semakin memperparah keadaan anak, bermain boleh namun jangan biarkan anak berlarut-larut dalam permainan sampai berdampak pada diri anak itu sendiri. (Warisyah, 2015) *Gadget* merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan. Manfaat *gadget* lainnya yaitu dapat tersambung dengan internet. Siswa sekolah dasar sudah mengenal fungsi internet. Sehingga banyak siswa sekolah dasar yang menyalahgunakan penggunaan internet untuk hal negatif. Sehingga siswa harus selalu dalam pengawasan orang tua. Orang tua memberikan *gadget* pada anaknya dengan tujuan untuk mengenalkan games pada anaknya (Utaminingsih, 2023). Dibanding dengan orang dewasa yang baru mengenal *gadget*, anak lebih cepat menguasai *gadget* dari pada orang dewasa. Bahkan orang tua mereka belum tentu dapat mengoperasikan *gadget* yang mereka miliki

Program SMART juga menekankan pentingnya sikap empati dan toleransi antara sesama anak. Aktivitas-aktivitas ramah anak akan diadakan secara rutin, seperti diskusi kelompok, permainan kolaboratif, dan ceramah mengenai pentingnya menghormati perbedaan. Hal ini bertujuan untuk membentuk karakter anak-anak yang peduli dan tidak mudah terpengaruh oleh perilaku negatif.

Dengan melakukan sosialisasi, membimbing, dan memberikan aktivitas yang ramah anak, program ini berharap dapat menciptakan lingkungan sekolah yang unggul dan bebas *bullying*. Dengan adanya pendidikan yang menyeluruh mengenai bahaya penggunaan *gadget* dan dukungandari semua pihak terkait, anak-anak diharapkan dapat tumbuh dengan baik,

memiliki kualitas hubungan sosial yang sehat, serta mampu menghadapi tantangan di era digital dengan bijak.

2. METODE PELAKSANAAN

Survey : Pengabdian melakukan survei untuk melihat masalah masyarakat dan menganalisis keadaan di Desa Kuala Lama Kec. Pantai Cermin Kab. Deli Serdang Tahun 2023, survei dilakukan pada Februari 2023.

Persiapan : Pengabdian menyiapkan materi teori tentang bullying dan bahaya penggunaan gadget melalui program SMART. Pengabdian juga menyiapkan Proyektor Infocus untuk mendukung kegiatan pengabdian. Selain itu, persiapan dilakukan untuk pengenalan program SMART untuk bullying dan bahaya penggunaan gadget.

Pelaksanaan : Melakukan kegiatan Edukasi Bullying Dan Bahaya Penggunaan Gadget Melalui Program Smart Pada Remaja.

Evaluasi : Upaya ini bertujuan untuk menilai peningkatan pengetahuan dan sikap masyarakat Desa Kuala Lama Kec. Pantai Cermin melalui pelaksanaan pre-test dan post-test. Tujuan dari upaya ini adalah untuk memberikan penilaian objektif terhadap pengukuran pengetahuan, sikap, dan keterampilan masyarakat Desa Kuala Lama Kec. Pantai Cermin setelah materi dan pelatihan telah diberikan.

Hasil Kegiatan

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini, berdasarkan pengamatan langsung dan wawancara yang dilakukan selama kegiatan, adalah sebagai berikut:

- a. Peningkatan pengetahuan dan pemahaman remaja tentang bullying dan bahaya penggunaan gadget
- b. Peningkatan kemampuan remaja melalui program SMART tentang bullying dan bahaya penggunaan gadget

3. PEMBAHASAN

Di Kantor Desa Kuala Lama Kec. Pantai Cermin pada tanggal 22 Maret 2023, Program Pengabdian Kepada Masyarakat dimulai. Jumlah peserta kegiatan adalah dua puluh orang, terdiri dari remaja.

¹² Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman masyarakat tentang edukasi bullying dan bahaya penggunaan gadget. Pilihan lokasi pengabdian berdasarkan temuan di mana ada 50% remaja di Desa Kuala Lama Kec. Pantai Cermin, yang berarti pemilihan lokasi sesuai dengan tujuan. Kriteria umur peserta pengabdian terdiri dari rentang usia 12 hingga 17 tahun. Penggunaan *gadget* pada anak banyak berpengaruh terhadap perkembangan social anak seperti contohnya anak menonton konten yang ada unsur kekerasannya, jika disalah gunakan sangat akan mempraktekkan kepada teman-temannya dan anak akan menjadi sedikit arogan.

Dalam pengabdian ini, ¹⁰ instrumen yang digunakan adalah kuesioner pre-test dan post-test dengan pertanyaan yang sama. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk ²⁰ mendapatkan pemahaman dan pengetahuan yang lebih baik tentang materi yang disampaikan oleh kedua pembicara. Peserta diberi sepuluh pernyataan, di mana mereka hanya perlu menulis di antara mereka dengan pilihan jawaban benar atau salah. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar peserta menjawab dengan jawaban yang salah, dengan nilai rata-rata 35; hasil posttest menunjukkan peningkatan pengetahuan, dengan nilai rata-rata 80. Semua peserta, termasuk ketua dan anggota pengabdian, melakukan edukasi bullying dan bahaya penggunaan gadget (terdapat peningkatan nilai sebesar 45 antara nilai pre-test dan post-test).

¹⁵ Pelatihan dan pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas hidup setiap orang, karena setiap orang berhak atas kualitas hidup yang lebih baik terkait kesehatan. Oleh karena itu, penting bagi orang-orang untuk belajar tentang apa itu sehat dan sakit. acara pengabdian kepada masyarakat yang bertema "EDUKASI BULLYING DAN BAHAYA PENGGUNAAN GADGET"

4. KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan dari pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa remaja di Desa Kuala Lama Kec. Pantai Cermin dari berbagai latar belakang mulai dari pendidikan, usia, dan pekerjaan mengikuti kegiatan ini. Oleh karena itu, diharapkan bahwa kegiatan ini akan memberikan pengetahuan kepada remaja di Desa Kuala Lama Kec. Pantai Cermin tentang Edukasi Bulling Dan Bahaya ¹³ Penggunaan Gadget.

UCAPAN TERIMA KASIH

"Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada **STIKes Mitra Husada Medan** atas bantuan finansial yang diberikan dalam penelitian ini. Kontribusi tersebut memungkinkan

penulis untuk mengumpulkan data dan menganalisis temuan yang telah disajikan dalam artikel ini. Penelitian ini tidak akan berhasil tanpa dukungan dari **STIKes Mitra Husada Medan**.

Ucapan terima kasih yang disertakan dalam sebuah jurnal ilmiah tidak hanya sekedar formalitas, namun juga menjadi cara yang baik untuk menghargai kontribusi para pihak terkait dalam kesuksesan penelitian. Dengan menyampaikan **ucapan terima kasih** yang tepat dan lugas, diharapkan hubungan baik antara peneliti dan pihak lain dapat terjaga dan terus berkembang di masa mendatang.

REFERENSI

- Abdullah, N. (2013). Meminimalisasi bullying di sekolah. Klaten: UNWIDHA.
- Alika, H.I. (2012). Bullying as a correlate of dropout from school among adolescent. Education, Vol. 132 No. 3. <http://www.projectinnovation.biz/education.html>.
- Baihaqy Azro Hidayat, Ismi Khoiriyah Maha, Romaito Hasanah Turnip, S. Y. B. (2017). The Impact of using Gadgets on Children. Journal of Depression and Anxiety, 2(1), 211-217. <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan, 17 (2), 315–330.
- Fathoni, A. R. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. <http://Www.Artikelcakep.Top/2017/10/Pengaruhgadget-Terhadap-PerkembangananakArtikelcakep.Html>.
- Glew, Rivara, & Freudtner. (2000). Children hurting children. Pediatrics Review. 183-190. <http://dev.cjcenter.org/files/cvi/BullyHealthfinal.pdf>.
- Handayani, R., Rondli, W. S., & Azman, M. N. A. (2023). Visual Process of Nature View from Image Expression of Children in Wotan Village. ARTiES: International Journal of Arts and Technology in Elementary <https://doi.org/10.24176/arties.v1i1.11488> School, 1(1), 22–28.
- Kurniawati, L., & Utama, A. A. U. (2022). DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL YOUTUBE TERHADAP PERILAKU NEGATIF ANAK (Studi Kasus pada SDN 2 SUMBAWA). Jurnal Ilmiah Mandala Education, 6(2), 2585–2592. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i2.3161>
- Latifah, F. (2012). Hubungan Karakteristik Anak Usia Sekolah dengan Kejadian Bullying Di Sekolah Dasar X di Bogor. Skripsi: Universitas Indonesia
- Rigby, K. (2007). Bullying in schools. Australia: Acer Press
- Sampson, R. (2012). Bullying in school. U.S: COPS.

EDUKASI BULLYING DAN BAHAYA PENGGUNAAN GADGET MELALUI PROGRAM SMART PADA REMAJA

- Santoso, D. A. (2023). Analysis of Critical Thinking and Self-regulation in Blended Method, Module-aided, Problem-Based Learning. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 145–152. <https://doi.org/10.21831/didaktika.v6i2.65540>
- Silvia, M.A.,Pereira, B., Mendonca, D.,Nunes, B.& Oliveira, W.A. (2013). The Involvement of Girls and Boys with Bullying: an Analysis of Gender Differences. *International Journal of Environmental Research and Public Health* ISSN 1660-4601. www.mdpi.com/journal/ijerph, 10, 6820-6831 111 Vol. 01, No. 01, Januari, 2024, pp. 103 - 112
- Susanti, E., Dwi Ardianti, S., & Agung Santoso, D. (2023). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS V DENGAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2416–2425. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.987>
- Umiatun, H., Fajrie, N., & Rondli, W. S. (2023). IMPLEMENTATION OF LOCAL WISDOM-BASED SCHOOL THROUGH DANCE EXTRACURRICULAR IN THE NGREKSO BUWONO DANCE. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(2), 156. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v9i2.21277>
- Utaminingsih, S., Putri, J., Rondli, W. S., Fathurohman, I., & Hariyadi, A. (2023). Project P5: How is assistance in implementing the independent curriculum in elementary schools? *Jurnal Inovasi Dan Pengembangan Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 73–79. <https://doi.org/10.61650/jip-dimas.v1i2.229>
- Warisyah, Y. (2015). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2016 (November 2015),130–138. <http://Seminar.Umpo.Ac.Id/Index.Php/Semnasdik2015/Article/Download/212/213>
- Wiyani, N. A. (2012). *Save our children from school bullying*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.

Edukasi Bullying dan Bahaya Penggunaan Gadget Melalui Program Smart pada Remaja

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- | | | |
|---|--|----|
| 1 | ejournal.univamedan.ac.id
Internet Source | 1% |
| 2 | eprints.umpo.ac.id
Internet Source | 1% |
| 3 | jurnal.uimedan.ac.id
Internet Source | 1% |
| 4 | repo.darmajaya.ac.id
Internet Source | 1% |
| 5 | www.hendraahong.web.id
Internet Source | 1% |
| 6 | Ahmad Zubaidi, Hambali Hambali, Sania Nur Hafita. "PERAN ORANG TUA DALAM MENYIKAPI DAMPAK PERKEMBANGAN TEKNOLOGI BAGI ANAK", Tafáqquh: Jurnal Penelitian Dan Kajian Keislaman, 2021
Publication | 1% |
| 7 | Susi Kusniasih, Febri Sri Lestari. "GERAKAN SAYANG LANSIA PADA MASA PANDEMIK COVID-19 DI DESA KERTAWANGI KABUPATEN | 1% |

BANDUNG BARAT", Jurnal Pengabdian
Masyarakat Kesehatan Indonesia, 2022

Publication

8	prosiding.arimbi.or.id Internet Source	1 %
9	Submitted to Universitas Muhammadiyah Purwokerto Student Paper	1 %
10	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1 %
11	Живановић, Дејан Živanović, Dejan. "Procena Znanja i Stavova o Farmakovigilanci u Populaciji Studenata Zdravstvenih Nauka u Vojvodini", University of Novi Sad (Serbia), 2022 Publication	1 %
12	doaj.org Internet Source	1 %
13	journal.aiska-university.ac.id Internet Source	1 %
14	www.umnaw.ac.id Internet Source	1 %
15	Didien Bachthiar Arrozi, Arief Nur Wahyudi, Aba Sandi Prayoga. "Penerapan Model Pembelajaran Media Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline 3 pada	1 %

Pembelajaran Lompat Jauh Siswa Kelas V",
Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma
Negara, 2021

Publication

16

Zaenal Arifin. "PERILAKU REMAJA PENGGUNA
GADGET; Analisis Teori Sosiologi Pendidikan",
Jurnal Pemikiran Keislaman, 2016

Publication

1 %

17

feb.unila.ac.id

Internet Source

1 %

18

jurnal.spada.ipts.ac.id

Internet Source

1 %

19

pbsi-upr.id

Internet Source

1 %

20

www.smarthipnotis.com

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Edukasi Bullying dan Bahaya Penggunaan Gadget Melalui Program Smart pada Remaja

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6
