



Gawai: Positif dan Negatif bagi Milenial

Muhaiminah Akib^{1*}, Hasanudin¹ dan Rezkiyah Hartanti¹

¹Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sorong, Jalan Pendidikan No. 27 Remu Utara Malaingke di Sorong Utara, Kota Sorong, Papua Barat, 98416

*Email koresponden: mina.akib@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 15 Sep 2021

Accepted: 08 Des 2021

Published: 31 Des 2021

Kata kunci:

Dampak negatif;
Dampak positif;
Gawai;
Milenial;

Keyword:

Gadget;
Millennial;
Negative impact;
Positive impact;

ABSTRAK

Background: Artikel ini merupakan Program Pengabdian kepada Masyarakat dalam bentuk seminar dengan tema “Gawai dan Generasi Milenial untuk Siswa SMA/SMK dan SMP di Kelurahan Malagusa Distrik Aimas Kabupaten Sorong” yang bertujuan untuk menciptakan generasi bijak dalam penggunaan gawai dan mampu menciptakan peluang-peluang baru. **Metode:** Teknik yang digunakan untuk mendukung keberhasilan program yaitu ceramah dan diskusi grup. Pendekatan ini dipilih untuk memberikan pemahaman mengenai dampak penggunaan gawai dan mengidentifikasi permasalahan siswa ketika proses tanya jawab kemudian mencoba memberikan solusi. **Hasil:** Adapun hasil kegiatan pelaksanaan seminar kepada siswa-siswa SMP dan SMA/SMK di lingkungan kelurahan Malagusa menghasilkan beberapa poin yang menjadi indikator capaian pada aspek pengetahuan yang diharapkan pemateri pada saat sebelum dan sesudah melakukan penyuluhan, diantaranya: (1) Pengetahuan Dampak Positif; (2) Pengetahuan Dampak Negatif; (3) Pengendalian Diri Penggunaan Gawai, terlihat terdapat peningkatan signifikan pemahaman 50% lebih terhadap materi yang diberikan tim. **Kesimpulan:** serta pentingnya kesinambungan kegiatan serupa yang lebih besar sehingga pengoptimalan penggunaan gawai dalam membantu kegiatan belajar-mengajar siswa akan lebih efektif.

ABSTRACT

Background: This article is a Community Service Program in the form of a seminar with the theme "Gadgets and Millennial Generation for High School / Vocational and Junior High School Students in Malagusa Village of Aimas District of Sorong Regency" which aims to create a wise generation in the use of gadgets and able to create new opportunities. **Methods:** The techniques used to support the success of the program are group lectures and discussions. This approach was chosen to provide an understanding of the impact of using gadgets and identify student problems during the question and answer process and then try to provide solutions. **Results:** As for the results of seminar activities to middle and high school / vocational students in malagusa village environment produces several points that are indicators of achievement in the aspect of knowledge that is expected by the speaker at the time before and after counseling, including: (1) Positive Impact Knowledge; (2) Knowledge of Negative Impacts; (3) Self-Control of Device Use, there was a significant increase in understanding 50% more of the material provided by the team. **Conclusion:** as well as the importance of greater continuity of similar activities so that optimization of the use of gadgets in helping students' teaching and learning activities will be more effective.



© 2021 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

PENDAHULUAN

Generasi milenial atau *millennials* telah menjadi topik yang cukup banyak dibicarakan oleh masyarakat. Generasi ini juga biasa disebut dengan generasi Y yang mana mereka adalah orang yang lahir setelah masyarakat generasi X, dengan kisaran tahun 1980-2000an atau dengan kisaran

umur 17 sampai dengan 37 tahun. Menurut data Badan Pusat Statistik, jumlah penduduk milenial di Indonesia sendiri terdapat lebih dari 100 juta jiwa dari jumlah 255 juta penduduk yang telah tercatat. Sehingga, hal ini membuat generasi milenial merupakan investasi besar untuk memajukan berbagai bidang dengan kreativitas dan inovatif yang mereka miliki (Pusat Data Republika, 2016). Mereka paling sering dianggap paling tahu tentang teknologi dibandingkan generasi sebelumnya.

Menurut Gerrard (2013) gawai adalah alat elektronik berukuran kecil yang memiliki fungsi khusus. Dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda. Gawai tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi tetapi dianggap lebih lengkap dari alat elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda. Pada era sekarang ini, gawai mempunyai perluasan arti, gawai tidak lagi hanya sebatas telepon dan sms, mengingat gawai dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet, komunikasi data seperti *email*, *chatting*, *browsing*, serta beragam aktivitas dunia sosial maya kerap dilakukan (Gayatri, 2011). Olehnya itu, gawai atau *smartphone* menjadi salah satu perangkat yang paling diminati oleh milenial. Dari data (Müller, 2019) mengungkapkan pengguna gawai di Indonesia pada tahun 2018 sebesar 62,4% dari total populasi dan pencapaian penggunaan gawai didominasi oleh milenial dan data ini diproyeksikan akan meningkat setiap tahun.

Penggunaan internet bisa diibaratkan pisau bermata dua, yakni ada konsekuensi yang harus kita hadapi yaitu dampak positif dan negatif secara jangka pendek hingga jangka panjang. Dampak positif gawai dirasakan sebagai perangkat yang membantu dan mempermudah pekerjaan milenial. Menurut Yayasan Bangun Kecerdasan Bangsa (2019), Beberapa manfaat gawai di bidang pendidikan yakni meningkatkan pengetahuan, mudahnya mengakses informasi dan munculnya berbagai aplikasi pendidikan yang sangat membantu dalam peningkatan prestasi akademik siswa. Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian atau artikel revidu mengenai gawai sebagai sumber belajar (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018; Jannah, 2018; Sudarsana et al., 2019); Keefisien waktu praktis pun dirasakan milenial (Harfiyanto et al., 2015).

Beberapa studi mengemukakan dampak negatif penggunaan gawai dapat merubah struktur otak (Widyaningrum, 2020), interaksi sosial antara anak dengan masyarakat dan lingkungan sekitar sangatlah berkurang bahkan semakin luntur (Manumpil et al., 2015), anak merasa memiliki dunianya sendiri dan lebih agresif terhadap keluarga dan orang disekitarnya (Mediasyifa, 2014). Selain itu, penurunan ketajaman penglihatan pada seseorang yang terpapar dengan layar monitor dan bermain gawai melebihi dua jam setiap harinya (Puspa et al., 2018). Kenyataan yang memprihatinkan bahwa anak Indonesia rata-rata menggunakan gawai baik itu *smartphone*, *PC tablet* atau *laptop* rata-rata sembilan jam sehari (Prianggoro, 2012).

Untuk itulah ada harus ada peranan dari orangtua, guru, pemerintah serta lingkungan sekitar untuk mengontrol dan mengawasi penggunaan perangkat ini dengan aman dan efektif (Novianti & Garzia, 2020). Optimalisasi peran orang tua yang berfungsi sebagai pengawas (Suryati, 2020) sangat diperlukan dalam tahap tumbuh kembang anak pada era digital. Pada kenyataannya anak-anak yang sudah dibekali gawai oleh orang tuanya lebih banyak menggunakan gawai tersebut untuk bermain daripada untuk belajar dan bermain dengan teman-teman seusianya di luar rumah (Nurrachmawati, 2014). Beberapa pelatihan yang dilakukan oleh para akademik terhadap peran serta orang tua sebagai upaya mengurangi pengaruh buruk dari gawai terhadap anak (Yanizon et al., 2019); (Novitasari, 2019). Upaya pemerintah mengedukasi masyarakat tentang pengaruh buruk gadget terhadap anak terus dilakukan. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyediakan sarana untuk pelaporan masyarakat tentang kecanduan anak pada gawai (DFS, 2018). Untuk daerah Papua, kegiatan (Publikasi dan Media Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2018), yaitu sosialisasi bahaya kecanduan gawai dalam mengakses internet yang dihadiri oleh 200 pelajar di Biak - Papua.

Untuk daerah Kabupaten Sorong Papua Barat, Tim dosen dari Universitas Muhammadiyah Sorong menilai bahwa upaya sosialisasi dampak buruk gawai bagi remaja masih kurang, terutama di Kelurahan Malagusa Kabupaten Sorong. Hasil diskusi dengan Lurah Malagusa dan kepala sekolah yang berada di wilayah Kelurahan Malagusa menunjukkan bahwa sosialisasi bahaya gawai ke pelajar, terutama di tingkat sekolah menengah dan atas belum pernah dilaksanakan. Olehnya itu, tim dosen bersama Lurah Malagusa dan beberapa Kepala Sekolah bersepakat melaksanakan kegiatan Sosialisasi tentang dampak gawai pada siswa SMP dan SMA/SMK yang ada di Kelurahan Malagusa.

MASALAH

Tim melakukan observasi dan wawancara dengan dua belas murid sekolah setingkat SMP dan SMA/SMK khususnya di Kelurahan Malagusa, Distrik Aimas - Kabupaten Sorong. Tim mengambil kesimpulan bahwa terdapat permasalahan yang perlu menjadi perhatian pada generasi milineal terhadap penggunaan gawai. Kurangnya pengawasan dan kontrol orang tua dalam pemakaian gawai menjadi hal yang paling urgent untuk dilakukan. Hal ini tercermin dari masih banyak siswa yang mengatakan mereka masih bebas dalam menggunakan gawai. Akibat dari kurangnya pendampingan dapat menjadikan mereka kecanduan.

Dari permasalahan yang telah dideskripsikan, hilangnya kontrol dan pengawasan dari beberapa pihak yang sepatutnya dilakukan dan tidak adanya panduan kegiatan penggunaan gawai di sekolah-sekolah, hal ini menjadi penting untuk dilakukan salah satu solusi untuk mencegah munculnya generasi-generasi yang apatis, kurang percaya diri, kehilangan integritas dan individualis. Kegiatan seminar Gawai dan Generasi Milenial merupakan salah satu solusi yang kami tawarkan untuk dapat memberikan pengetahuan dampak apa saja yang dapat ditimbulkan dari gawai yang tujuan akhirnya menciptakan generasi bijak dan mampu menciptakan peluang-peluang baru.

Program Pengabdian kepada Masyarakat dalam bentuk seminar dengan tema “Gawai dan Generasi Milenial Untuk Siswa SMA/SMA dan SMP di Kelurahan Malagusa Distrik Aimas Kabupaten Sorong” di aula SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong bertujuan agar memberikan pengetahuan kepada siswa SMA/SMK dan SMP tentang dampak dari penggunaan gawai.

METODE PELAKSANAAN

Seminar dengan tema “Gawai dan Generasi Milenial untuk Siswa SMA/SMA dan SMP di Kelurahan Malagusa Distrik Aimas Kabupaten Sorong” yang diangkat dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan kesadaran para generasi milenial dan guru dalam mempergunakan teknologi ini. Teknik yang digunakan untuk mendukung keberhasilan program yaitu ceramah dan diskusi. Pendekatan ini dipilih untuk memberikan pemahaman mengenai dampak penggunaan gawai dan mengidentifikasi permasalahan siswa ketika proses tanya jawab kemudian mencoba memberikan solusi.

Seminar ini dilaksanakan pada hari Senin, 15 April 2019 bertempat di SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong. Seminar dimulai dari pukul 09.00 – 13.00 WIT. Kegiatan PKM ini diselenggarakan dengan melibatkan berbagai pihak. Pihak-pihak yang terlibat, yaitu: (1) Kepala Kelurahan Malagusa Distrik Aimas Kabupaten Sorong untuk pemberian izin sosialisasi kegiatan kepada sasaran. (2) Kepala SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong selaku pemberi izin tempat kegiatan seminar (3) Dosen Universitas Muhammadiyah Sorong (UM Sorong) sebanyak dua orang yang berperan sebagai narasumber (tutor) dalam pelatihan, (4) guru SMA/SMK dan SMP sebanyak tiga orang sebagai pendamping (5), dan siswa SMA/SMK dan SMP sebanyak lima puluh orang sebagai peserta (4) panitia pelaksana kegiatan yang berperan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi kegiatan. Dengan mendapatkan data awal tentang permasalahan penggunaan gawai oleh

siswa-siswi yang sangat kurang pengawasannya. Tahapan selanjutnya yaitu pemaparan materi berupa penyuluhan negatif dan positif gawai dan peningkatan *self-control* terhadap gawai. Setelah itu, dilakukan refleksi dan penutupan, pada tahap ini tim melakukan diskusi grup antara peserta dan pemateri mengenai pengetahuan materi dan pendalaman pemahaman materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil kegiatan pelaksanaan seminar kepada siswa-siswa SMP dan SMA/SMK di lingkungan kelurahan Malagusa menghasilkan beberapa poin yang menjadi indikator capaian yang diharapkan pemateri, diantaranya: (1) Permintaan keberlanjutan akan adanya Pengabdian Kepada masyarakat dari masyarakat di Kelurahan Malagusa dan siswa yang hadir sebagai peserta yang disampaikan oleh Kepala Kelurahan Malagusa Kabupaten Sorong dan Kepala SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong; (2) Ketertarikan peserta dalam mengikuti penyuluhan ini sangat tinggi, dapat dilihat dari antusias yang tinggi ketika membuka sesi diskusi; (3) Kemampuan dan pengetahuan peserta bertambah setelah mengikuti kegiatan ini, dapat dilihat dari sesi tanya jawab yang dilakukan. Berikut adalah hasil sebelum dilakukan penyuluhan dengan membagi kuisioner yang diisi oleh peserta:

Tabel 1. Presentase Pengetahuan Sebelum Penyuluhan

Pengetahuan	Baik (%)	Kurang (%)	Jumlah (%)
Dampak positif gawai	34.4	65.6	100
Dampak negatif gawai	42.5	57.5	100
Pengendalian diri terhadap gawai	30.7	69.3	100

Dari **Tabel 1** terlihat peserta penyuluhan kurang memahami penggunaan gawai dalam kehidupan sehari-hari. Pengetahuan mengenai pengendalian diri dalam menggunakan gawai adalah pengetahuan yang paling rendah yang dimiliki para peserta penyuluhan. Hal ini menunjukkan kurangnya kontrol dari diri sendiri dan lingkungannya dalam penggunaan gawai, sehingga dampak dari ini dapat menimbulkan kurangnya sosialisasi anak terhadap lingkungan sekitar dan kepekaan anak yang akan terganggu. Lebih jauh lagi, dampak negatif dan positif pun perlu dipahamkan kepada peserta, karena terlihat masih kurang pengetahuan mengenai hal tersebut.

Tabel 2. Presentase Hasil Evaluasi Pengetahuan Setelah Penyuluhan

Pengetahuan	Baik (%)	Kurang (%)	Jumlah (%)
Dampak positif gawai	90	10	100
Dampak negatif gawai	94.5	5.5	100
Pengendalian diri terhadap gawai	88.8	11.2	100

Perubahan perilaku remaja dan adanya struktur penggunaan gawai di kalangan remaja merupakan salah satu tujuan kegiatan penyuluhan ini dilakukan sebagai bentuk upaya dalam pencegahan dan mengurangi ketergantungan yang menyimpang diakibatkan oleh konten-konten dalam gawai. Tingkat pengetahuan dari **Tabel 2** memiliki peningkatan yang signifikan mengenai dampak positif, dampak negatif dan pengendalian diri terhadap gawai. Terlihat peningkatan yang terjadi 50% lebih tambahan pengetahuan setelah melakukan penyuluhan pada kegiatan ini. Hasil penelitian yang sama dengan temuan kegiatan yang serupa bahwa ada perubahan pemahaman terhadap gawai sebelum dan sesudah penjelasan, tanya jawab, dan diskusi grup (Novitasari, 2019; Suryati, 2020; Yanizon et al., 2019). Perubahan yang signifikan ini diharapkan dapat merubah

struktur otak siswa (Widyaningrum, 2020) yang berperan penting dalam fungsinya sebagai memori, perhatian, pikiran, bahasa, dan alam sadar.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk seminar tentang pentingnya penggunaan gawai di kalangan milenial beserta dampak yang diberikan oleh perangkat ini. Kami melihat besarnya antusias siswa selama kegiatan berlangsung. Kenyataan ini membangkitkan harapan untuk keberhasilan seminar ini yakni meningkatnya pengetahuan atau kesadaran siswa dalam menggunakan gawai dilihat dari indikator dampak positif, dampak negatif dan pengendalian diri siswa dalam menggunakan gawai.

Ini mengingatkan kepada kita semua terutama yang berinteraksi langsung dengan siswa, seperti keluarga, sekolah dan komunitas masyarakat sekitar akan pentingnya pengurangan dan pencegahan ketergantungan penggunaan gawai dalam keberlangsungan pembentukan remaja yang kuat dan mudah beradaptasi dengan perubahan jaman yang begitu cepat, serta pentingnya kesinambungan kegiatan serupa yang lebih besar sehingga pengoptimalan penggunaan gawai dalam membantu kegiatan belajar-mengajar siswa akan lebih efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada pemberi dana kegiatan atau donatur. Ucapan terima kasih dapat juga disampaikan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- DFS. (2018). *Upaya KPAI Atasi Problem Anak Kecanduan Gadget Lewat Layanan Pengaduan*. GATRAcom.
- Gayatri. (2011). *Women's Guide: Buku Cerdas untuk Perempuan Aktif*. Gagas Media.
- Gerrard, M. (2013). *What is a Gadget? Defining the Clever Servants of Society*. MISC.
- Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). Pola interaksi sosial siswa pengguna gadget di SMA N 1 Semarang. *JESS (Journal of Educational Social Studies)*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/10.15294/jess.v4i1.6859>
- Jannah, N. (2018). *Gadget sebagai Sumber Pendidikan*. Geotimes.
- Manumpil, B., Ismanto, A., & Onibala, F. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, 3(2), 112721.
- Mediasyifa. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja*. Institut Pertanian Bogor.
- Müller, J. (2019). *Share of population owning a mobile phone in Indonesia from 2010 to 2018*. Statista.
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan gadget pada anak: tantangan baru orang tua milenial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Novitasari, N. (2019). Strategi pendampingan orang tua terhadap intensitas penggunaan gadget pada anak. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 167–188. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>
- Nurrachmawati. (2014). *Pengaruh System Operasi Mobile Android pada Anak Usia Dini*.
- Prianggoro, H. (2012, November). *Mendampingi Anak Generasi Gadget*. Kompas.Com.

- Publikasi dan Media Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2018). *Proteksi Dini Anak terhadap Bahaya Internet*. Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak.
- Pusat Data Republika. (2016). *Mengenal Generasi Millennial*. Republika.Co.Id.
- Puspa, A. K., Loebis, R., & Nuswantoro, D. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap penurunan kualitas penglihatan siswa sekolah dasar. *Global Medical and Health Communication*, 6(47), 28–33. <https://doi.org/10.29313/gmhc.v6i1.2471>
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>
- Sudarsana, I. K., Nakayanti, A. R., Saptia, A., Haimah, Satria, E., Saddhono, K., Achmad Daengs, G. S., Putut, E., Helda, T., & Mursalin, M. (2019). Technology application in education and learning process. *Journal of Physics: Conference Series*, 1363(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1363/1/012061>
- Suryati, N. (2020). Optimalisasi peran orang tua dalam meminimalisir penggunaan gawai bagi anak. *TAUJIHAT: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1, 47–65.
- Widyaningrum, G. L. (2020). *Studi: Penggunaan Smartphone Sebabkan Perubahan Pada Struktur Otak*. National Geographic Indonesia.
- 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>
- Yayasan Bangun Kecerdasan Bangsa. (2019). *Dampak Positif dan Negatif Smartphone dalam Dunia Pendidikan*. Yayasan Bangun Kecerdasan Bangsa.