

Pengaruh Pemberian Penyuluhan Tentang Bahaya Narkoba, Pergaulan Bebas dan Gadget Terhadap Pengetahuan Siswa MAN 1 Aceh Besar

Pasyamei Rembune Kala^{*1}, Putri Raisah¹, Taufiq Karma¹, Wildan Seni¹, Feri Saputra¹
Nurmila²,

- 1) Program Studi Keselamatan dan Kesehatan Kerja, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Abulyatama, Aceh Besar, Indonesia
- 2) Program Studi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Abulyatama, Aceh Besar, Indonesia

*Email korespondensi: pasamei_fkm@abulyatama.ac.id

Abstract: Humans are social creatures that always keep up with the times and technology in interacting and communicating. One of the most advanced communication tools today is a gadget where there are interesting features that make it easier for children to fall into promiscuity and drugs. The importance of monitoring children in using gadgets is supported by good parental knowledge about parenting for the future of their children. The use of gadgets in students can be prevented by counseling in the hope that students can stay away from drugs, promiscuity and manage time in using gadget. Design research with pre experimental design type One Group pretest-posttest design. A sample of 19 people. Sampling with simple total sampling. The data obtained was analyzed using the Paired Simple T-Test statistical test with a degree of meaning (0.05). The results of the study data collection of the majority of respondents' knowledge before counseling entered the high category as many as 10 students (52%), most of the respondents' knowledge after counseling entered the category increased by 19 students (94%). The results of univariate analysis showed p-value = 0.00, meaning that there is an influence between counseling knowledge to students about the dangers of gadgets, promiscuity and the dangers of drugs in MAN 1 Class XII Aceh Besar. Advice that can be recommended for researchers to examine the influence of parental guidance on the risks of using gadgets in children.

Keywords: Dangers of Gadget, Promiscuity, Drugs

Abstrak : Manusia merupakan makhluk sosial yang selalu mengikuti perkembangan zaman dan teknologi dalam berinteraksi dan berkomunikasi. Salah satu alat komunikasi tercanggih saat ini adalah *gadget* dimana terdapat fitur-fitur yang menarik yang memudahkan anak terjerumus kedalam pergaulan bebas dan juga narkoba. Pentingnya memonitoring anak dalam menggunakan gadget didukung dengan adanya pengetahuan orang tua yang baik mengenai pola asuh untuk masa depan anak-anaknya. Penggunaan Gadget pada siswa dapat dicegah dengan pemberian penyuluhan dengan harapan siswa bisa menjauhi narkoba, pergaulan bebas serta mengatur waktu dalam menggunakan gadget. Desain penyuluhan dengan *pra experimental design* jenis *One Group pretest-posttest design*. Sampel sebanyak 19 orang. Pengambilan sampel dengan *simple total sampling*. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji statistik *Paired Simple T-Test* dengan derajat kemaknaan (0,05). Hasil pengumpulan data penyuluhan mayoritas pengetahuan responden sebelum dilakukan penyuluhan masuk kategori tinggi sebanyak 10 siswa (52%), sebagian besar pengetahuan responden sesudah dilakukan penyuluhan masuk kategori semakin meningkat sebanyak 19 siswa (94%). Hasil analisis univariat menunjukkan $p\text{-value} = 0,00$, artinya ada pengaruh antara pemberian penyuluhan terhadap pengetahuan pada siswa tentang bahaya gadget, pergaulan bebas dan bahaya narkoba di MAN 1 Kelas XII Aceh Besar. Saran yang dapat direkomendasikan bagi peneliti untuk meneliti pengaruh bimbingan orang tua terhadap resiko menggunakan gadget pada anak.

Kata kunci: Bahaya Gadget, Pergaulan Bebas, Narkoba

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang selalu mengikuti perkembangan zaman dan teknologi dalam berinteraksi dan berkomunikasi (Marpaung, 2018). Alat komunikasi sudah mulai tercipta sejak tahun 1837 berupa telegram, tahun 1876 berupa telepon, telepon genggam pada tahun 1973 dan pada tahun 2015 alat komunikasi semakin modern sehingga manusia dapat dengan cepat mendapatkan informasi dan hiburan (Simamora *et al.*, 2016). Salah satu alat komunikasi tercanggih saat ini adalah *gadget*, namun saat ini *gadget* bukan hanya alat untuk berkomunikasi saja tetapi alat yang dapat menghibur seperti: video, musik, game serta sudah sewage *lifestyle* (gaya hidup), *prestise* dan tren (Marpaung, 2018). Pada *gadget* terdapat fitur-fitur yang menarik, yaitu: Kamera, Internet, *Video call*, *WiFi*, *Bluetooth*, *Games*, MP3, *Browser*, Email, serta Google (Simamora *et al.*, 2016). Gadget sangat berpengaruh besar bagi kehidupan manusia, baik berdampak positif maupun negatif, dampak negatifnya dapat menurunkan minat baca dan menulis masyarakat, merubah gaya hidup dan berkomunikasi dengan tatap muka, menurunkan konsentrasi belajar, kecanduan, gangguan kesehatan, perkembangan kognitif anak terhambat serta dapat mempengaruhi perilaku anak (Hendrastomo, 2008; Marpaung, 2018).

Gadget saat mudah dimiliki oleh semua golongan usia, tidak hanya dikalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau usia lanjut (usia 60 tahun keatas), tetapi dapat beredar

dikalangan anak usia 7-11 tahun, namun sangat ironis jika gadget bukan lagi menjadi barang asing untuk balita usia 3-6 tahun, dimana anak usia berikut belum layak menggunakan gadget (Novitasari & Khotimah, 2016). Menurut hasil penyuluhan yang dilakukan oleh Suwarsih (Musthafa, 2017) ada beberapa perilaku anak yang terkait dengan gadget, yaitu: 1) Anak akan kehilangan minat dalam kegiatan lainnya karena keasyikan bermain gadget, 2) anak lebih suka bermain gadget dari pada bergaul dan bermain diluar rumah dengan teman sebaya, 3) Anak menjadi pemarah dan membela diri ketika orang tua berusaha menghentikan anak bermain games, 4) Anak sudah mulai mencuri-curi waktu untuk bermain gadget, hal tersebut adalah tanda bahwa anak sedang membutuhkan bantuan untuk menghentikan dalam kecanduan bermain gadget.

Kemudahan dalam mengakses informasi sangat berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak, pentingnya memonitoring anak dalam menggunakan gadget didukung dengan adanya pengetahuan orang tua yang baik mengenai pola asuh untuk masa depan anak-anaknya, jangan sampai terlambat dalam mengikuti tumbuh kembang anak sesuai perkembangan usianya (Novitasari & Khotimah, 2016; Susilowati, 2019).

METODE PENYULUHAN

Penyuluhan ini menggunakan desain pra experimental jenis *one group pretest-posttest design*. Populasi pada penyuluhan ini adalah siswa yang bersekolah di MAN 1 Aceh Besar

kelas XII dengan jumlah populasi 19 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah total *sampling*. Pada penyuluhan ini variabel independen adalah pemberian penyuluhan kesehatan tentang pergaulan bebas, narkoba dan bahaya gadget sedangkan variabel dependen adalah pemberian penyuluhan kesehatan tentang bahaya gadget. Penyuluhan ini dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2021 di MAN 1 Aceh Besar KELAS XII Aceh Besar. Jenis instrumen yang digunakan dalam penyuluhan ini adalah kusioner.

Digunakan untuk meneliti tentang pengaruh pemberian penyuluhan terhadap pengetahuan pada siswa awal tentang bahaya narkoba di MAN 1 XII kelas 3 Aceh Besar. Uji instrument meliputi uji validitas dan uji reabilitas. Pada penyuluhan ini dilakukan analisis deskriptif dengan pengamatan terhadap pada frekuensi.

Kusioner ini terdiri dari soal dengan jawaban benar berikut nilai 1 dan jawaban salah diberi nilai 0, kemudian hasil dari perhitungan presentasi ini akan dikategorikan menurut skala *ordinal* menjadi 3 kategori yaitu rendah (0-5), sedang (6-10), dan tinggi (11-15).

Data yang diperoleh akan dianalisa menggunakan *paired simple t-test*. Untuk mengetahui dari kedua uji yang digunakan (sebelum dan sesudah penyuluhan), penyuluhan menggunakan program analisis statistik dengan tingkat kepercayaan 95% < 0,05 maka terdapat pengaruh pemberian penyuluhan terhadap pengetahuan pada siswa tentang pergaulan bebas, narkoba dan bahaya

gadget 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

NO	Jenis Kelamin	F	(%)
1	Perempuan	14	73.7
2	Laki-laki	5	26.3
Total		19	100.0

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa jenis kelamin paling banyak adalah perempuan sebanyak 14 responden (73.7%) sedangkan laki-laki sebanyak 5 responden (26.3%).

Deskripsi Variabel Penyuluhan

a. Pengetahuan Siswa Sebelum Diberikan Penyuluhan

Tabel 2. Pengetahuan Responden Sebelum diberikan Penyuluhan.

Pengetahuan Sebelum	f	(%)
Rendah	0	0
Sedang	9	47.4
Tinggi	10	52.6
Total	19	100.0

Berdasarkan tabel 2 diketahui Bahwa paling banyak Tingkat Pengetahuan Siswa adalah 52%.

b. Pengetahuan Siswa Sesudah Diberikan Penyuluhan

Tabel 3. Pengetahuan Sesudah Diberikan Penyuluhan

NO	Pengetahuan Sesudah	F	(%)
1	Rendah	0	0
2	Sedang	1	5.3
3	Tinggi	18	94.7
Total		19	100.0

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa terjadi peningkatan rata-rata pengetahuan pada siswa 94%

Tabel 4. Perbedaan tingkat pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan

No	Variabel	Mean	SD	Sig.
1	Pengetahuan sebelum penyuluhan	10.79	1.548	0.000
2	Pengetahuan sesudah penyuluhan	12.89	1.729	

* Uji Paired Simple T-Test

Berdasarkan tabel 4 yang diketahui bahwa penyuluhan tentang bahaya gadget sebelum dan sesudah siswa meningkat (12.89%) memiliki pengetahuan yang tinggi.

Pengetahuan Pada Siswa Sebelum Dilakukan Penyuluhan

Berdasarkan Tabel 2 tentang pengetahuan siswa sebelum dilakukan penyuluhan masuk katagori tinggi yaitu 52%. Sebelum dilakukan penyuluhan kepada siswa yang ingin diteliti ternyata pengetahuan setiap individu berbeda-beda. Sebelum dilakukan penyuluhan tentang bahaya gadget pengetahuan siswa dominan ke kategori tinggi dapat di pengaruhi oleh sebagian faktor yaitu pendidikan, pengalaman, umur dan informasi.

Pengetahuan Pada Siswa Sesudah Dilakukan Penyuluhan

Berdasarkan table 3 dapat dilihat sebagai besar pengetahuan pada siswa sesudah dilakukan penyuluhan siswa masuk kategori cukup tinggi atau semakin meningkat dari 52% menjadi 94%. Setelah dilakukan penyuluhan tentang bahaya gadget, dapat dilihat adanya peningkatan pengetahuan terhadap individu tersebut. Dari pengetahuan yang cukup menjadi baik. Penyuluhan ini memang dapat memberikan dampak yang positif bagi setiap individu. Apa lagi dalam usia remaja dini ini

saatnya untuk mencari tahu tentang pergaulan bebas, narkoba dan bahaya gadget. Pengetahuan individu juga dapat di pengaruhi oleh berbagai macam faktor tingkat pendidikan orang tua. Pengetahuan ialah hasil tahu dan terjadi setelah orang melakukan terhadap suatu obyek tertentu.

Pengaruh Pemberian Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Pada Siswa Tentang Bahaya Gadget

Berdasarkan hasil penyuluhan data sebagian besar pengetahuan siswa sebelum dilakukan penyuluhan masuk kategori sebanyak 52% dan sebagian besar pengetahuan siswa sesudah dilakukan penyuluhan masuk kategori cukup tinggi sebanyak 94%. Data yang telah didapat di analisis dengan menggunakan uji kolerasi Paired Simple T-Test dengan menggunakan bantuan SPSS versi 17 for Window, didapatp value = 0,00 < α (0,05) yang berarti H0 ditolak, sehingga ada hubungan antara pengaruh penyuluhan tentang bahaya gadget terhadap tingkat pengetahuan siswa di MAN 1 Aceh Besar.

Daftar Pustaka

Hendrastomo G., Representasi Telepon Seluler Dalam Relasi Sosial, *Jurnal Socia*, 2008;5:1-18.

Marpaung J., Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5 (2), 55–64, 2018.

Musthafa F.A.D., editor Upaya Mengatasi Kecanduan Anak Terhadap Gawai (Gadget) Melalui Model Komunikasi Interaktif Orang Tua dan Anak Berdasar

Al-Quran. Proceedings of Annual Conference for Muslim Scholars; 2017.

Novitasari W. & Khotimah N., Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun, *Paud Teratai*, 2016;5(3).

Simamora A.S.M.T., Suntoro I. & Nurmalisa Y., Persepsi Orangtua terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia

Pendidikan Dasar: Lampung University; 2016.

Susilowati I., editor Penyuluhan Penggunaan Gadget Yang Bijak dan Aman. Prosiding (SENIAS) Seminar Pengabdian Masyarakat; 2019.