

## **DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU BULLYING DI SEKOLAH SMA NEGERI 2 KABUPATEN SORONG**

Peter Manuputty<sup>1</sup>, Irwan Soullisa<sup>2</sup>, Juneth N. Wattimena<sup>3</sup>, Frenny S. Pormes<sup>4</sup>, Agustinus G. Gifelem<sup>5</sup>

Universitas Victory Sorong  
<sup>1</sup>[petermanuputty3@gmail.com](mailto:petermanuputty3@gmail.com)\*

### **ABSTRAK**

Gadget adalah alat canggih yang dibuat dan diciptakan dengan menambahkan aplikasi untuk media berita, hobi, hiburan, jejaring sosial, dan lainnya. Penggunaan gadget memberikan dampak positif dan negatif bagi penggunanya, khususnya kalangan muda. Dampak negatif yang diperoleh dari penggunaan gadget, salah satunya adalah membuat pengguna menjadi orang yang individualis dan dapat mengakses informasi – informasi bersifat bullying. Perilaku bullying dapat terjadi dalam berbagai kategori termasuk secara fisik, verbal, psikologis, dan cyber. Perilaku bullying memiliki kemungkinan dapat terjadi bagi siapapun, misalnya siswa di sekolah. Perilaku bullying yang sering terjadi pada lingkungan sekolah seperti adanya siswa yang mengejek, memukul, memfitnah, dan sebagainya. Hasil penelitian yaitu 1. Siswa dapat menggunakan gadget 2. Terdapat dampak positif maupun negatif dalam penggunaan gadget. 3. Terdapat perilaku bullying secara verbal maupun non verbal. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk dapat memberikan pemahaman terkait penggunaan gadget yang benar dan menghilangkan perilaku bullying di sekolah.

**Kata Kunci** : Pengabdian, Gadget, Bullying.

### **ABSTRACT**

*Gadgets are advanced tools that are made and created by adding applications for news media, hobbies, entertainment, social networking and more. The use of gadgets has positive and negative impacts on users, especially for young people. One of the negative impacts obtained from the use of gadgets is that it makes users become individualists and can access bullying information. Bullying behavior has a chance can happen to anyone, for example students at school. Bullying behavior that often occurs in the school environment such as students mock, hitting, slandering, and so on. The results of the research are 1. Students can use gadgets. 2. There are positive and negative impacts in using gadgets. 3. There are verbal and non bullying behavior. This Community Service activity aims to be able to give the comprehension regarding the correct use of gadgets and eliminate bullying behavior at schools.*

**Keywords:** Service, Gadgets, Bullying

## **1. PENDAHULUAN**

Gadget atau yang sering dikenal dalam istilah Bahasa Indonesia dengan sebutan gawai merupakan salah satu bagian yang sering digunakan saat ini. Gadget dapat diartikan sebagai salah satu teknologi yang memiliki beberapa fungsi khusus dan berkembang secara cepat. Gadget adalah alat canggih yang dibuat dan diciptakan dengan menambahkan aplikasi untuk media berita, hobi, hiburan, jejaring sosial, dan lainnya. Beberapa contoh gadget yang beredar saat ini seperti laptop, komputer, notebook, tablet, dan handphone (HP). Gadget bukan hanya dijadikan sebagai alat komunikasi dengan dunia luar, tapi dapat berperan teman untuk mengisi waktu luang, seperti penggunaan internet, permainan, serta media bagi tempat menyimpan kenangan lewat foto /video

(Fitriana, 2020).

Pengguna gadget hampir dimiliki oleh semua kalangan usia mulai dari anak-anak, muda, dan orang tua. Penggunaan gadget dianggap lebih lengkap dibandingkan dengan alat elektronik lainnya karena memiliki perbedaan dari fungsinya. Jumlah penggunaan gadget yang terus meningkat diakibatkan karena banyak jenis gadget berbasis android dipasarkan dengan harga murah. Selain itu, dengan menggunakan gadget maka pengguna dapat mengakses semua informasi yang dibutuhkan. Bagi dunia pendidikan, kebutuhan gadget dalam proses pembelajaran tidak dapat diabaikan (Mardiyah, 2023).

Penggunaan gadget memberikan dampak positif dan negatif bagi penggunanya, khususnya kalangan muda. Dampak positif yang diperoleh dari penggunaan gadget, salah satunya adalah memberikan kemudahan dalam mencari informasi serta berkomunikasi dengan orang lain secara cepat tanpa harus bertemu langsung. Dampak negatif yang diperoleh dari penggunaan gadget, salah satunya adalah membuat pengguna menjadi orang yang individualis dan dapat mengakses informasi – informasi bersifat bullying. Hal lain yang merupakan dampak negatif yaitu cepat merasa emosi, menirukan tingkah laku yang dilihat pada internet, serta rasa ingin terus menerus memainkan gadget (Agasi, dkk 2022).

Bullying adalah perilaku berbahaya dengan penyalahgunaan kekuatan atau kekuasaan yang dilakukan kepada seseorang yang ditunjukkan dengan tujuan untuk menyakiti secara fisik. Perilaku bullying bersifat menyerang karena adanya ketidakseimbangan kekuatan antara pihak yang terlibat (Modecki, ddk 2014). Perilaku bullying memiliki kemungkinan dapat terjadi bagi siapapun, misalnya siswa di sekolah. Perilaku bullying dapat terjadi dalam berbagai kategori termasuk secara fisik, verbal, psikologis, dan cyber.

Beberapa faktor yang menjadi penyebab terjadinya perilaku bullying di sekolah adalah kurangnya pengawasan dalam menggunakan gadget, perbedaan sosial atau kultural, serta masalah psikologis. Perilaku bullying yang sering terjadi pada lingkungan sekolah seperti adanya siswa yang mengejek, memukul, memfitnah, dan sebagainya.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan pada SMA Negeri 2 Kabupaten sorong. Kegiatan PKM ini bertujuan untuk dapat memberikan pemahaman terkait penggunaan gadget yang benar dan menghilangkan perilaku bullying di sekolah.

## **2. MASALAH**

Permasalahan dalam Kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah kurangnya sosialisasi dan pemahaman tentang penggunaan gadget yang benar agar tidak disalahgunakan fungsinya untuk hal-hal yang berdampak negatif seperti pencarian informasi yang berujung pada bullying di Sekolah.

### 3. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan pada SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan PKM

#### a) Observasi Lapangan.

Tahap pertama dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah observasi lapangan. Observasi lapangan bertujuan untuk melakukan pendekatan pada pihak sekolah SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong terkait kegiatan PKM. Hal lain yang dilakukan pada tahap observasi lapangan adalah menyampaikan topik materi PKM dan meminta persetujuan dari pihak sekolah.

#### b) Persiapan Kegiatan.

Tahapan selanjutnya setelah observasi lapangan adalah persiapan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan persiapan dilakukan dengan menyiapkan materi secara teori dan beberapa permainan yang digunakan sebagai pengisi waktu saat pelaksanaan PKM. Materi yang akan disampaikan pada kegiatan PKM berkaitan dengan Dampak Penggunaan Gadget terhadap perilaku bullying di sekolah SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong.

#### c) Pelaksanaan Kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan PKM yang dilaksanakan pada hari Jumat, 28 Oktober 2023 yang bertempat pada SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong. Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan kegiatan perkenalan antara siswa – siswi kelas X dan anggota tim PKM. Kegiatan selanjutnya adalah pemateri yang merupakan salah satu anggota tim langsung menyampaikan materi dengan tema “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Bullying Di Sekolah”.

Materi yang disampaikan pada saat pelaksanaan kegiatan PKM diantaranya seperti; pengenalan gadget, jenis-jenis gadget, dampak positif dan negatif penggunaan gadget, serta tindakan bullying. Akhir dari penyampaian materi, akan dijelaskan kesimpulan dan sebuah

evaluasi berupa permainan yang bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta kegiatan dalam menyimak materi.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **A. Pelaksanaan Kegiatan**

Pelaksanaan kegiatan PKM tidak terlepas dari beberapa referensi jurnal pengabdian yang membahas tentang penggunaan gadget terhadap perilaku bullying, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga (Fitriana, dkk 2020).
- 2) Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Bullying Pada Remaja (Wirmando, dkk 2021).
- 3) Eksistensi Peranan Penguatan Pendidikan Karakter terhadap Bentuk Perilaku Bullying di Lingkungan Sekolah Dasar (Hijrawatil Aswat, dkk 2022).
- 4) Pengaruh Pemakaian Gadget pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Perkembangan Psikologinya (Diren Agasi, dkk 2022).
- 5) Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMP Negeri 5 Pinrang (Syahputri & Ahmad, 2022).
- 6) Dampak Cyberbullying di Media Sosial Pada Perilaku Reaktif Remaja Di Desa Sei Rotan (Rahmadani & Nursapia, 2023).
- 7) Dilema Keluarga di Era Digitalisasi: Antara Kecanduan Gadget, Gangguan Emosional, Perilaku Sosial pada Anak Usia Dini dan Tawaran Sekolah Alternatif (Mardiyah, 2023).

##### **B. Materi Pengenalan Gadget, Dampak Penggunaannya, Gambaran Umum terkait Perilaku Bullying di Sekolah**

###### **1. Pengenalan Gadget**

Gadget atau yang sering dikenal dalam istilah Bahasa Indonesia dengan sebutan gawai merupakan salah satu bagian yang sering digunakan saat ini. Gadget dapat diartikan sebagai salah satu teknologi yang memiliki beberapa fungsi khusus dan berkembang secara cepat. Gadget adalah alat canggih yang dibuat dan diciptakan dengan menambahkan aplikasi untuk media berita, hobi, hiburan, jejaring sosial, dan lainnya. Beberapa contoh gadget yang beredar saat ini seperti laptop, komputer, notebook, tablet, dan handphone (HP). Gadget bukan hanya dijadikan sebagai alat komunikasi dengan dunia luar, tapi dapat berperan teman untuk mengisi waktu luang, seperti penggunaan internet, permainan, serta media bagi tempat menyimpan kenangan lewat foto /video. Gadget yang sering digunakan siswa siswi di sekolah sma negeri 2 kabupaten sorong dalam membantu proses belajar mengajar adalah handphone dan laptop.

## 2. Dampak Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget memberikan dampak positif dan negatif bagi penggunanya, khususnya kalangan muda atau siswa siswi sma negeri 2 kabupaten sorong. Dampak positif yang diperoleh dari penggunaan gadget, salah satunya adalah memberikan kemudahan dalam mencari informasi, salah satunya ilmu pengetahuan serta berkomunikasi dengan orang lain secara cepat tanpa harus bertemu langsung. Dampak negatif yang diperoleh dari penggunaan gadget, salah satunya adalah membuat pengguna menjadi orang yang individualis dan dapat mengakses informasi – informasi bersifat bullying. Hal lain yang merupakan dampak negatif yaitu cepat merasa emosi, menirukan tingkah laku yang dilihat pada internet, serta rasa ingin terus menerus memainkan gadget.

## 3. Gambaran Umum terkait Perilaku Bullying di Sekolah

Beberapa faktor yang menjadi penyebab terjadinya perilaku bullying di sekolah adalah kurangnya pengawasan dalam menggunakan gadget oleh para guru, perbedaan sosial atau kultural, serta masalah psikologis. Perilaku bullying yang sering terjadi pada lingkungan sekolah seperti adanya siswa yang mengejek, memukul, memfitnah, dan sebagainya. Perilaku bullying juga tidak terlepas dari kurang adanya pengawasan orang tua di rumah kepada anak dalam penggunaan gadget dan kurang pengawasan terkait pergaulan dari anak-anak.

## Pembahasan

Tim pelaksana PKM di SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong melakukan persiapan terlebih dahulu, sebelum kegiatan dimulai. Beberapa hal yang disiapkan seperti penyediaan laptop, infokus, serta pemasangan spanduk kegiatan. Kegiatan PKM diawali dengan berdoa dan melakukan proses perkenalan serta mengisi daftar hadir. Peserta dalam kegiatan PKM adalah siswa-siswi kelas X pada SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong. Sedangkan tim pelaksana PKM adalah gabungan antara dosen dengan mahasiswa dari Universitas Victory Sorong.



Gambar 2. Foto Tim PKM dan Peserta

Kegiatan selanjutnya setelah perkenalan yaitu penyampaian materi. Materi yang disampaikan berkaitan dengan pengenalan gadget Gadget. Gadget yang sering digunakan siswa siswi di sekolah sma negeri 2 kabupaten sorong dalam membantu proses belajar mengajar adalah

handphone dan laptop. Penggunaan gadget ini ternyata tidak hanya dipakai siswa siswi dalam membantu mengakses informasi ilmu pengetahuan tetapi digunakan juga dalam menonton atau mencari informasi yang berhubungan dengan hal-hal negatif, salah satunya terkait bullying/intimidasi ini. Dampak penggunaan dari gadget terbagi atas dampak positif yang diperoleh dari penggunaan gadget, salah satunya adalah memberikan kemudahan dalam mencari informasi, contohnya mengakses ilmu pengetahuan serta berkomunikasi dengan orang lain secara cepat tanpa harus bertemu langsung. Dampak negatif yang diperoleh dari penggunaan gadget, salah satunya adalah membuat pengguna menjadi orang yang individualis dan dapat mengakses informasi - informasi bersifat bullying. Gambaran umum terkait perilaku bullying di sekolah adalah kurangnya pengawasan dalam menggunakan gadget oleh para guru. Siswa siswi bebas dalam membawa serta mengakses apapun melalui handphone sehingga hal-hal yang tidak baikpun dinonton dan dipelajari. Perbedaan sosial atau kultural, perbedaan ini mempengaruhi adanya bullying dikarenakan terkadang orang yang kaya sering merendahkan orang yang miskin dengan kata-kata yang tidak sopan, terkadang juga menggunakan fisik karena merasa dia orang yang memiliki segalanya. Perbedaan budaya juga sering dipakai dalam penghinaan, contoh siswa yang sebagai pendatang dari luar kota biasanya dibully dengan warna kulit/bentuk rambut dan sebagainya. Masalah psikologis juga berpengaruh menimbulkan adanya bullying di sekolah, contoh seorang murid yang tidak diperhatikan di rumah oleh orang tua biasanya di sekolah menjadi anak yang nakal, contoh tidak buat pr dan tugas lainnya, sehingga teman-teman yang rajin biasa membullynya dengan anak malas, anak nakal dan sebagainya.. Perilaku bullying yang sering terjadi pada lingkungan sekolah seperti adanya siswa yang mengejek, memukul, memfitnah, dan sebagainya. Perilaku bullying juga tidak terlepas dari kurang adanya pengawasan orang tua di rumah kepada anak dalam penggunaan gadget dan kurang pengawasan terkait pergaulan dari anak-anak.



Gambar 3. Situasi Penyampaian Materi

Bagian terakhir dari pelaksanaan kegiatan PKM pada SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong adalah diadakan beberapa permainan yang merupakan bentuk evaluasi dari materi yang disampaikan. Selain permainan, pemateri akan menyampaikan kesimpulan dari secara keseluruhan terkait materi dan

permainan yang sudah dilaksanakan.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan pada SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Peserta sangat antusias pada saat penyampaian materi dan permainan.
- 2) Pengetahuan tambahan tentang penggunaan gadget pada siswa-siswi khususnya tingkatan SMA sangat diperlukan karena dapat membantu mengarahkan ke hal-hal yang positif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agasi, D. ., Oktarina, R. ., Desyandri, D., & Murni, I. . (2022). *Pengaruh Pemakaian Gadget pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Perkembangan Psikologinya*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10763–10768.
- Aswat, Hijrawatil., Mitra, K. L. O. Onde., Beti, Ayda. 2022. *Eksistensi Peranan Penguatan Pendidikan Karakter terhadap Bentuk Perilaku Bullying di Lingkungan Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9105-9117.
- Fitriani., Anizar Ahmad., Fitria. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga*. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, 5(2), 182-194.
- Mardiyah, Sjafiatul. (2023). *Dilema Keluarga di Era Digitalisasi: Antara Kecanduan Gadget, Gangguan Emosional, Perilaku Sosial pada Anak Usia Dini dan Tawaran Sekolah Alternatif*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 661-673.
- Modecki KL, Minchin J, Harbaugh AG, Guerra NG, Runions KC. *Bullying Prevalence Across Contexts: A Meta-analysis Measuring*. *J Adolesc Heal*. 2014;55(5):602–1.
- Rahmadani, T.A., Nursapia, Harahap. 2023. *Dampak Cyberbullying di Media Sosial Pada Perilaku Reaktif Remaja di Desa Sei Rotan*. *Jurnal Noken*, 8(2), 214-227.
- Syahputri, Wita, D. F., Ridwan, Said, Ahmad. 2022. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMP Negeri 5 Pinrang*. *Jurnal Sosialisasi*, 9(3), 102-109.
- Wirmando, W., Anita, F. ., Hurat, V. S., & Korompis, V. V. N. (2021). *Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Bullying Pada Remaja*. *Nursing Care and Health Technology Journal (NCHAT)*, 1(3), 117-122