ISSN. 2339-1820

TEXTURA

JURNAL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN ILMU-ILMU LINGUISTIK, SOSIAL & HUMANIORA

VOLUME V, NO 1, JUNI 2018

MEDICAL REGISTER UTTERANCE IN GREY'S ANATOMY SERIAL
SANTY CHRISTINAWATI

ONEMATOPE BAHASA SUNDA DAN TERJEMAHANNYA DALAM BAHASA INGGRIS
YAYA MULYA MANTRI

THE ROLE OF ENGLISH COMMUNICATION SKILL FOR THE GUEST SERVICE OFFICERS IN HANDLING THE FOREIGN GUESTS TO IMPROVE THE QUALITY OF HUMAN RESOURCE AT A HOTEL
JAENAL ARIFIN

KETENTUAN PEMBAYARAN UPAH DALAM ISLAM
FAUZI CHANIAGO

EFEKTIVITAS METODE COOPERATIVE LEARNING TIPE PAIRED STORY TELLING DALAM PEMBELAJARAN SAKUBUN (EKSPERIMEN TERHADAP MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA JEPANG TINGKAT TIGA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA)
NUKE DEWI UTAMI HAMID

MAKNA KATA MAKAN DAN KAKERU SEBAGAI POLISEMI (KAJIAN LINGUISTIK KOGNITIF)
NITA RUSTANTI

PENGEMBANGAN SUBJECT SPECIFIC PEDAGOGY (SSP) BERBASIS DOMAIN KREATIVITAS SAINS UNTUK MENANAMKAN KARAKTER SISWA SMP
JATI SUMARAH

DAMPAK GADGET DI KALANGAN PELAJAR
CICI NUGRAHENI

PRILAKU BERAGAMA DAN ETOS KERJA KAUM SANTRI
AHMAD SAEPUDIN

PENGARUH PERENCANAAN PENGGERAKAN PENGENDALIAN TERHADAP KINERJA PETUGAS PERAWAT KESEHATAN MASYARAKAT (PERKESMAS) PUSKESMAS KECAMATAN ADIMULYO KABUPATEN KEBUMEN
AHMAD SAEPUDIN

POLITEKNIK PIKSI GANESHA

JURNAL ILMIAH VOL.V NO.1 JANUARI - JUNI 2018

9 772339 182009

ISSN : 2339- 1820
Jadwal Penerbitan : Setahun 2 kali (Juni & Desember)

Pelindung:
Dr H. K. Prihartono AH, Drs, S.Sos., S.Kom., MM.
Penanggung Jawab:
Bisma Indrawan, S.E, M.M, MOS
Pemimpin Redaksi:
Neneng Yuniarty, SS., M.Hum.

Penyunting Ahli/ Mitra Bestari/ Reviewer
1) Prof. Racidon P Bernarte, Ph.D (Polytechnic University of the Philippines)
2) Prof. Basanta Kumar, M. Com., Ph.D (Xavier University)
3) Dr H. K. Prihartono AH, Drs, S.Sos., S.Kom., MM.
4) Dr. Heriyanto., M.Hum (Universitas Padjadjaran)
5) Dr. Anne Ratnasari., M.Si (UNISBA)
6) Dr. Nasirudin Latief.,M.Ag (STIKES Bhakti Kencana

Lay **Out Editor**
1) Wahyu Trimastuti, S.Pd., M.Pd
2) Ai Susi Susanti, S.ST., MM
3) Dwi Agustini, S.Ds

Desain Sampul/Cover design Editor
1) Dwi Agustini, S.Ds

Alamat Redaksi/Penerbit
POLITEKNIK PIKSI GANESHA
Jalan Jend Gatot Subroto no.301 Bandung 40274
Telp. 022 87340030 Fax. 022 87340086
Email: lppmpiksiganesha@gmail.com

DAFTAR ISI

TEXTURA

Volume 5, Nomor 1, Juni 2018

MEDICAL REGISTER UTTERANCE IN GREY'S ANATOMY SERIAL
SANTY CHRISTINAWATI ..... *1 - 13*

ONEMATOPE BAHASA SUNDA DAN TERJEMAHANNYA DALAM BAHASA INGGRIS
YAYA MULYA MANTRI ..... *14 - 21*

THE ROLE OF ENGLISH COMMUNICATION SKILL FOR THE GUEST SERVICE OFFICERS IN HANDLING THE FOREIGN GUESTS TO IMPROVE THE QUALITY OF HUMAN RESOURCE AT A HOTEL
JAENAL ARIFIN ..... *22 - 29*

KETENTUAN PEMBAYARAN UPAH DALAM ISLAM
FAUZI CHANIAGO ..... *30 - 37*

EFEKTIVITAS METODE COOPERATIVE LEARNING TIPE PAIRED STORY TELLING DALAM PEMBELAJARAN SAKUBUN (EKSPERIMEN TERHADAP MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA JEPANG TINGKAT TIGA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA)
NUKE DEWI UTAMI HAMID ..... *38 - 44*

MAKNA KATA MAKAN DAN KAKERU SEBAGAI POLISEMI (KAJIAN LINGUISTIK KOGNITIF)
NITA RUSTANTI ..... *45 - 53*

PENGEMBANGAN SUBJECT SPECIFIC PEDAGOGY (SSP) BERBASIS DOMAIN KREATIVITAS SAINS UNTUK MENANAMKAN KARAKTER SISWA SMP
JATI SUMARAH ..... *54 - 66*

DAMPAK GADGET DI KALANGAN PELAJAR
CICI NUGRAHENI ..... *67 - 76*

PRILAKU BERAGAMA DAN ETOS KERJA KAUM SANTRI
AHMAD SAEPUDIN ..... *77 - 91*

PENGARUH PERENCANAAN PENGGERAKAN PENGENDALIAN TERHADAP KINERJA PETUGAS PERAWAT KESEHATAN MASYARAKAT (PERKESMAS) PUSKESMAS KECAMATAN ADIMULYO KABUPATEN KEBUMEN
AHMAD SAEPUDIN ..... *92 - 100*

DAMPAK GADGET DI KALANGAN PELAJAR

CICI NUGRAHENI, S.IP, MA
POLITEKNIK DHARMA PATRIA
cicinugraheni@yahoo.co.id

Abstrak

Kehidupan manusia dewasa ini tidak terlepas dari teknologi informasi yang mempunyai fungsi khusus. Perangkat *gadget* ini pun juga sudah menjamur di lingkungan kita bahkan pengguna usia anak-anak pun sudah bisa mengaksesnya. *Gadget* sangat berperan penting bagi kehidupan manusia untuk berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan, maupun bisnis. Namun disisi lain terjadi hal yang berlawanan disebabkan oleh faktor keteledoran pemakainya atau kekurang tepatan dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya, dalam hal ini di kalangan pelajar.

Dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah, pelajar mendapatkan informasi dan komunikasi dengan mudah dan tidak gaptek. Namun, dampak negatifnya yaitu mengganggu belajar siswa, berakibat buruk pada perilaku, kesehatan, dan sikap siswa, serta mengakibatkan pemborosan. Untuk itu sangat diperlukan pembatasan serta arahan dari orang tua dalam menggunakan *gadget*.

Penulisan ini dilakukan dengan metode studi pustaka, yaitu dilakukan dengan cara menggali informasi dan berbagai sumber pustaka seperti buku dan internet. Adapun teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara kuisioner, yaitu memberikan/menyebarkan sejumlah lembar kertas yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh para responden.

Kata kunci : dampak, gadget, pelajar

A. PENDAHULUAN

Manusia yang hidup di jaman sekarang ini berada pada masa yang serba canggih, banyak informasi dari belahan dunia manapun bisa di akses dengan mudah hanya dengan alat atau barang elektronik yang mempunyai fungsi khusus. Sangat menguntungkan memang bisa melakukan aktivitas seperti *browsing-browsing* atau berselancar di dunia maya hanya dengan sebuah perangkat canggih yang bisa dengan mudah kita operasikan. Perangkat *gadget* ini pun juga sudah menjamur di lingkungan kita bahkan pengguna usia anak-anak pun sudah bisa mengaksesnya.

Dalam kehidupan sehari-hari tentunya kita melihat bermacam-macam jenis *gadget* yang hampir digunakan oleh semua kaum remaja. *Gadget* sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan, maupun bisnis. Namun disisi lain terjadi hal yang berlawanan disebabkan oleh faktor keteledoran pemakainya atau kekurang tepatan dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya.

Remaja pada zaman modern tentunya tidak ingin disebut sebagai orang *gaptek,* yang terlihat biasanya remaja kini membawa *gadget* kemanapun mereka pergi. Bahkan murid-murid sekolah terlambat masuk sekolah gara-gara main *game online*, menghilangkan stress, galau, kebosanan dengan *gadget.* Karena menurut mereka, *gadget* bisa dibilang sudah menjadi gaya hidup mereka sehari-hari, *statement* yang biasanya mereka bilang "*Nggak* bisa hidup dan terlepas dari *gadget*, rasanya berat kalau gak ada *gadget* yang di genggam."

1. Identifikasi Masalah

a. Remaja selalu menggunakan *gadget* dalam keseharian mereka.
b. Pelajar memiliki banyak alasan dalam menggunakan *gadget* di keseharian mereka.
c. *Gadget* dapat berpengaruh terhadap remaja.
d. *Gadget* mempunyai dampak-dampak positif maupun negatif terhadap remaja.
e. Terdapat banyak penyalahgunaan *gadget* oleh remaja.

2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut, ada beberapa rumusan masalah yang ingin penulis kemukakan yaitu :

1. Apa yang dimaksud *gadget* itu?
2. Bagaimanakah sejarah *gadget*?

3. Bagaimanakah perkembangan *gadget*?
4. Aplikasi apa saja yang ada dalam *gadget*?
5. Apa saja kegunaan dari *gadget* dalam kehidupan?
6. Apa dampak *gadget* bagi remaja?
7. Bagaimana cara mengatasi persoalan *gadge*t tersebut?

3. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan ini adalah :

a. Untuk mengetahui apa yang dimaksud *gadget* itu!
b. Untuk mengetahui sejarah *gadget*!
c. Untuk memahami perkembangan *gadget*!
d. Untuk mengetahui aplikasi apa saja yang ada dalam *gadget*!
e. Untuk mengetahui kegunaan dari *gadget* dalam kehidupan?
f. Untuk mengetahui dampak dari penggunaan *gadget*!
g. Untuk dapat mengatasi persoalan *gadget*!

4. Manfaat

Adapun manfaat dari penulisan ini, yaitu :

a. Dapat menambah wawasan penulis dan khalayak tentang hal-hal yang berhubungan dengan pengaruh *gadget* terhadap pelajar.
b. Sebagai bahan referensi untuk pembaca.
c. Dapat melatih siswa pada umumnya dan penulis khususnya dalam mengembangkan wawasan diri untuk menyusun buah pikiran secara sistematis.

B. METODE PENELITIAN

1. Pendekatan Masalah

a. Pendekatan yang digunakan dalam penulisan ini adalah peran remaja, yakni menelaah permasalahan berdasarkan pengaruh gadget bagi pelajar.
b. Studi Pustaka

   Penelitian ini dilakukan dengan metode studi pustaka, yaitu dilakukan dengan cara menggali informasi dan berbagai sumber pustaka seperti buku dan internet.
c. Teknik Pengumpulan Data

   Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara kuisioner, yaitu memberikan/menyebarkan sejumlah lembar kertas yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh para responden.
d. Analisis Data

   Setelah data terkumpul dan diolah kemudian dianalisis dengan menggunakan deskriptif. Analisis ini dilakukan dengan menjelaskan atau menggambarkan secara umum data sebagaimana diperoleh dalam penelitian.

C. PEMBAHASAN

1. Pengertian *Gadget*

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring perkembangan pengertian *Gadge*t pun menjadi berkembang yang sering kali menganggap smartphone adalah sebuah gadget dan juga teknologi komputer ataupun laptop bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai *gadge*t.

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Contoh-contoh dari *gadget* di antaranya telepon pintar (smartphone) seperti iphone dan blackberry, serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).

2. Sejarah *Gadget*

Nama *gadget* sendiri sebenarnya berasal dari lelucon. Di abad 19, bukti Anekdot dari asal mula penggunaan istilah *gadget* terdapat dalam Kamus Inggris Oxford. Istilah *gadget* ini digunakan sebagai istilah pengganti untuk menyebutkan sebuah benda yang digunakan oleh seseorang dengan daya ingat rendah pada 1850-an.

Secara etimologi, kata *gadget* ini artinya sengketa. Menurut cerita, asal usul nama *gadget* juga diciptakan ketika tiga orang sedang melakukan sebuah pembangunan besar. Mereka adalah Gaget, Gauthier, dan Cie. Pembangunan besar yang mereka lakukan adalah pembangunan patung Liberty pada tahun 1886.

Versi lain kemudian banyak bermunculan. Cerita lain mengenai asal usul kata *gadget* datang dari peristiwa Perang Dunia I. *Gadget* digunakan dalam bahasa kemiliteran terutama bagi angkatan laut.

Kata *gadget* sering muncul dalam buku yang ditulis oleh Vivian Drake berjudul "Above the Battle" yang diterbitkan pada 1918. Dalam buku itu tertulis sebuah kutipan seperti ini "Our ennui was occasionally relieved by new *gadget*s. *Gadget* is the Flyng slang for invention! Some *gadget*s were good, some comic and some extraordinary". Pada saat ini istilah *gadget* berkonotasi sebuah kekompakan dan mobilitas.

Sumber lain mengutip derivasi dari Perancis *gâchette* yang telah diterapkan pada berbagai potongan mekanisme menembak, atau *gagée* Perancis, alat kecil atau aksesori.

Pada Oktober 1918 isu Catatan dan Pertanyaan berisi entri multi-artikel tentang "*gadget*" kata (12 S. iv. 187). H. Tapley-Soper dari Perpustakaan Kota, Exeter, menulis:

Sebuah diskusi muncul pada pertemuan Plymouth dari Asosiasi Devonshire pada tahun 1916 ketika ia menyarankan bahwa kata ini harus dicatat dalam daftar provincialisms lisan setempat. Beberapa anggota berbeda pendapat dari dimasukkannya dengan alasan bahwa itu adalah umum digunakan di seluruh negeri, dan seorang perwira angkatan laut yang hadir mengatakan bahwa telah bertahun-tahun menjadi ekspresi populer di layanan untuk alat atau melaksanakan, nama yang tepat dari yang tidak diketahui atau telah untuk sementara dilupakan. Saya juga sering mendengarnya diterapkan dengan menggunakan sepeda motor teman untuk koleksi perlengkapan untuk dilihat pada sepeda motor. 'Nya pegangan-bar disiram *gadget*' mengacu pada hal-hal seperti spedometer, cermin, tuas, lencana, maskot, yang melekat pada kemudi. Menangani 'menyulap' atau pendek sisanya digunakan dalam biliar juga sering disebut '*gadget*', dan nama telah diterapkan oleh platelayers lokal ke 'mengukur' digunakan untuk menguji akurasi dari pekerjaan mereka. Bahkan, meminjam dari masa kini Tentara gaul, '*gadget*' diaplikasikan untuk 'hal lama.'

Hingga 1956 istilah *gadget* terus diperbincangkan. Sebuah esai berjudul "The Great Gizmo" yang ditulis oleh seorang kritikus arsitektur bernama Reyner Banham, mendefinisikan istilah *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya.

Fungsi *gadget* adalah untuk mengubah sesuatu menjadi hal yang dibutuhkan oleh manusia. Masih menurut esai tersebut, *gadget* hanya bisa digunakan dengan kemampuan instalansi dan penggunaan yang handal.

3. Kegunaan Dari *Gadget*

a. Audio *Gadget*,

Gadget yang membantu Anda mendengarkan musik favorit Anda di manapun, bentuknya sangat kecil, ringan dan merupakan perangkat cerdas yang dapat memutar semua jenis musik dalam semua format, mp3, wav, wma, dll. Audio *gadget* bisa berbentuk mp3 player dengan beberapa jenis memori flash dengan aneka kapasitas, ada 256 Mb, 512 Mb, 1Gb, 2 Gb, bahkan mungkin bisa mencapai 20 GB, sesuai dengan kebutuhan. Bentuk MP3 player lainnya bisa berupa kaca mata , sangat praktis bagi orang-orang yang mempunyai gaya hidup yang aktif. *Gadget* ini juga mungkin dapat disertakan pada jam tangan, dan kamera digital.

2. Ipods,

Merupakan *gadget* yang sempurna untuk keperluan pribadi, mereka sangat cocok kalau disandingkan dengan musik dan perekaman, *gadget* itu memiliki opsi lain seperti radio FM, pembaca E-book (ebook reader), perekaman suara.Alat ini pun dapat memutar semua jenis musik, dalam beberapa model, mereka dapat memainkan video dan menampilkan gambar.

3. *Gadget* video,

Dengan *gadget* ini Anda dapat menonton video favorit anda dan menampilkan / berbagi foto pribadi Anda. MP4 player adalah salah satu *gadget* yang memungkinkan anda untuk menonton film , klip video, rekaman pribadi dan bahkan bisa digunakan untuk bermain game. *Gadget* ini selain harus dapat mendukung semua fungsi video dan file foto, juga harus memiliki layar resolusi tinggi untuk menampilkan gambar yang bagus.

4. *Gadget* kamera,

Seperti kamera *Wireless Internet*, kamera pengintai, kamera berbentuk kacamata hitam, dll. Dengan beberapa model kamera internet nirkabel, anda dapat mengakses kamera dari mana saja, kapan saja dengan menggunakan IP Adress.

4. Perkembangan Gadget dan Persebaran Konsumen

Perkembangan teknologi TI yang begitu luar biasa membuat angka-angka di atas sangat mungkin meningkat tiap waktunya. Tak bisa dipungkuri dunia telah memasuki era baru, era digital yang segala sesuatunya terkoneksi lewat internet.

Sebagian besar alasan orangtua memberikan telepon genggam pada anak-anaknya adalah agar ia mudah dihubungi atau tahu dimana keberadaan si anak. Tapi seringkali orangtua tidak menyadari hal-hal lain yang mungkin timbul saat anak diberikan *gadget*.

Menurut data yang di nukil dari *theultralinx.com* dalam satu dasa warsa terakhir pengguna internet dunia meningkat 7% atau sekitar 2,1 miliar pengguna. Perkembangan teknologi gadget dan nirkabel menjadi pemicu utama melesatnya jumlah pengguna internet di dunia. (Inilah.com, 2012)

Permasalahan tidak berhenti disitu. Sebagian besar pengguna internet di Indonesia adalah kalangan remaja. Dirjen Sumber Daya Perangkat Pos dan Informatika (SDPP) Kemenkominfo Budi Setiawan mengatakan bahwa kebanyakan yang mengakses internet di Indonesia berusia antara 15-20 tahun. Selain itu usia 10-14 tahun adalah yang paling dominan. (BeritaTeknologi, 2012)

Hasil survey terhadap lebih dari 1000 orang tua pengguna facebook anak-anak di Amerika. Sebuah survey terbaru menunjukkan, bahwa 38 persen dari anak-anak yang memiliki akun di Facebook, merupakan hal yang tidak sesuai dengan aturan usia Facebook. Pada kenyataannya, kebanyakan dari pemilik akun tersebut masih berusia 12 tahun atau bahkan lebih muda. Hal tersebut diketahui lewat sebuah survey yang dilakukan oleh sebuah perusahaan bernama *Minor Minority*. (BeritaSatu, 2012)

Menurut penelitian Nielsen, Indonesia juga masuk sebagai pengguna perangkat mobile tertinggi yaitu sebanyak 48 persen. Selain itu dari segi usia pengguna di dominasi kalangan anak muda, mulai dari usia 15-20 tahun dan 10-14 tahun. Jumlah anak muda itu meningkat signifikan dari waktu ke waktu.

Sebanyak 40% anak usia 0-8 tahun sudah mengenal gadget seperti smartphone, iPod, atau iPad. Alasannya sederhana, agar si anak punya keasyikan sendiri saat orang tua mereka sibuk. Apakah gadget-gadget tersebut dapat mengganti peran orang tua atau pengasuh? Tentu tidak. Namun, sebanyak 77% orang tua berpikir bahwa komputer tablet seperti iPad sangat berguna bagi anak-anak mereka. Angka serupa menyatakan bahwa tablet dapat membuat anak-anak kreatif. Untuk membuat anak-anak tertarik bermain tablet, sebanyak 25% orang tua sengaja mengunduh aplikasi yang menarik buat mereka. Aplikasi tersebut 46% adalah games atau teka-teki yang menyenangkan, 42% yang mengandung unsur edukasi, dan 28% yang dianggap dapat memancing kreativitas anak. (Internet Sehat, 2012)

Survey tersebut dibuat oleh Bloger dan diikuti oleh 1.000 wanita. Dari ribuan responden itu terungkap, 1 dari 4 ibu mengaku anak-anak mereka mulai bermain-main dengan *gadget* di usia dua tahun. Seperti dikutip dari NY Daily News, begitu menginjak empat tahun, 32% anak sudah mengenal dan memakai smartphone. 25% anak usia empat tahun dan lebih muda juga sudah memakai iPod.

Masih menurut survey tersebut, 60% anak saat berusia empat tahun sudah tahu bagaimana memakai komputer. Sementara 14% anak berusia empat tahun suka menghabiskan waktunya bermain-main dengan tablet (iPad dan sejenisnya). Ketertarikan anak pada handphone itu sepertinya dipengaruhi oleh orangtua mereka. Dari survey itu terungkap, 71% ibu tidak bisa menghabiskan hari mereka tanpa menggunakan internet. Sementara 40% ibu mengaku hanya bisa bertahan beberapa jam tanpa melihat *gadget* mereka.

Malah 23% ibu yang disurvey mengaku mereka menggunakan *gadget* sebagai mainan untuk mengalihkan perhatian anak-anak mereka. Meski begitu, sikap para ibu tersebut tetap tidak mengubah pendirian mereka soal

kapan waktu yang tepat membelikan anak *gadget*. Dari polling itu diketahui, ibu-ibu akan mengizinkan anak mereka memiliki *gadget* di usia 13 tahun.

Satu dari empat anak-anak mengatakan mereka sangat menginginkan hadiah natal berupa iPhone 4, iPad, atau pemutar media iPod. Permintaan anak-anak terhadap kehadiran gadget semakin besar, 66% anak berusia 13-16 tahun menaruh produk elektronik canggih pada list hadiah natalnya, sementara 50% anak 9-12 tahun dan 17% anak 5-8 tahun melakukan hal yang sama.

Seperti yang kita ketahui, perkembangan *gadget* pada masa sekarang cukup pesat. Mulai dari alat untuk mendengarkan lagu, mengambil foto, komunikasi, sampai komputer.

Contoh *gadget* untuk mendengarkan lagu :

- radio tape
- walkman
- MP4
- Ipod

Contoh *gadget* untuk mengambil foto :

- kamera manual
- kamera digital
- kamera SLR

Contoh untuk komunikasi :

- Symbian
- Blackberry
- Android

Contoh dalam hal komputer :

- Windows XP
- Windows Vista
- Windows 7

dengan berbagai merk.

5. Dampak Gadget

a. Dampak Positif :
   1) Mempermudah komunikasi.
   2) Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi.
   3) Memperluas jaringan persahabatan.

b. Dampak Negatif :

Walau memberi begitu banyak keuntungan bagi pemakainya, jika tidak bijak dalam penggunakannya, gadget bisa memberi kerugian. Diantaranya adalah ;

1. Mengganggu Perkembangan Anak

Dengan canggihnya fitur-fitur yang tersedia di *gadget* seperti : kamera, permainan (games) akan mengganggu siswa dalam menerima pelajaran di sekolah? Tidak jarang mereka disibukkan dengan menerima panggilan, sms, miscall dari teman mereka bahkan dari keluarga mereka sendiri. Lebih parah lagi ada yang menggunakan *gadget* untuk mencontek (curang) dalam ulangan. Bermain game saat guru menjelaskan pelajaran dan sebagainya. Kalau hal tersebut dibiarkan, maka generasi yang kita harapkan akan menjadi budak teknologi.

Salah satu tanggung jawab anak adalah belajar dan sekolah, tapi jika anak terlalu bebas menggunakan *gadgetnya* maka ia cenderung mengabaikan kewajibannya ini. Kondisi ini tak urung bisa membuat prestasi anak jadi menurun.Untuk itu beberapa ahli tidak menyarankan orangtua memberikan *gadget* canggih sebagai hadiah atas prestasi anak.

2. Bahaya kesehatan terutama anak usia di bawah 12 tahun

Anak bukanlah orang dewasa yang bertubuh kecil, jadi seharusnya memang tidak menggunakan *gadget* sebelum usia 12 tahun. Hal ini karena sistem kekebalan tubuh anak masih berkembang dan ia lebih sensitif terhadap hal-hal seperti ultraviolet atau radiasi dari *gadget*.

Studi yang dilakukan peneliti Imperial College London mendapatkan anak berusia di bawah 12 tahun yang dibekali *gadget* oleh orangtuanya paling rentan terhadap semua dampak negatif dari penggunaan *gadget* tersebut.

3. Rawan terhadap tindak kejahatan

   Ingat, pelajar merupakan salah satu target utama dari pada penjahat.

4. Perubahan Perilaku

   Salah satu kebutuhan anak dalam memenuhi proses perkembangan dan pertumbuhannya adalah bermain dan sosialisasi dengan anak lain. Tapi anak yang sudah kecanduan *gadget* cenderung lebih senang bermain dengan gadgetnya dibanding dengan anak-anak lain.

   Bermain gadget dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang anti sosial. Ini terjadi karena anak-anak ini tidak diperkenalkan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Ambil contoh dua orang anak usia 5 tahun yang sama-sama tengah menunggu penerbangan bersama orangtua mereka. Salah seorang anak memegang tablet terbaru, sementara yang satunya menghabiskan waktu menunggu jadwal terbang dengan berkeliling di ruang tunggu, berkomunikasi dengan orang baru di sebelahnya, dan mengamati sekitarnya. Dari sini bisa kita lihat, anak yang tidak memegang tablet akan mendapat lebih banyak pembelajaran secara konkret.

5. Pemborosan

   Kondisi ini dialami oleh remaja belia berusia 12 tahun, Oscar Rushen yang sedang tergila-gila menelepon pacarnya hingga membuat tagihan telepon ayahnya membengkak sampai Rp 25 juta. Hal ini tentu saja membuat sang ayah kewalahan membayar tagihan telepon sendiri, dan sang anak pun dilarang menggunakan *gadget*.

   Jika memang orangtua ingin memberikan *gadget* untuk anaknya agar mudah dipantau atau dihubungi, sebaiknya berikan limit tertentu untuk pulsanya seperti prabayar sehingga bisa diatur penggunaan pulsanya.

6. Solusi Permasalahan

a. Nilai-nilai Ketuhanan

   Memberikan nilai-nilai ketuhanan bukan berarti mendoktrin anak-anak untuk menjadi pribadi yang fanatik dalam agama tertentu. Melainkan berikan pengertian sederhana bahwa kita hidup ada yang mengawasi. Tidak sendiri, dan bebas semau kita. Segala apa yang kita lakukan yang kita ucapkan yang kita refleksikan sekecil apapun itu akan dimintai pertanggung jawaban. Dengan demikian, ketika mengakrabi teknologi dan segala tetek-bengeknya, anakpun akan berpikir dua kali jika ia hendak melakukan perilaku atau tindakan yang menyimpang dan membahayakan. Mengembangkan nilai-nilai ketuhanan pada anak dapat membantu orang tua untuk mempersiapkan perspektif agamis anak dalam memandang kehidupan dalam memilah-milah pergaulan dan pemanfaatan teknologi.

2. Pendidikan karakter

   Apa itu pendidikan karakter? Menurut David Elkind & Freddy Sweet Ph.D. (2004), pendidikan karakter dimaknai sebagai berikut: *"character education is the deliberate effort to help people understand, care about, and act upon core ethical values. When we think about the kind of character we want for our children, it is clear that we want them to be able to judge what is right, care deeply about what is right, and then do what they believe to be right, even in the face of pressure from without and temptation from within".*

   Dalam hal ini jelas apa yang diungkapkan oleh David dan Freddy bahwa kita sebagai orang tua hendaknya melibatkan diri, memahami dan memberi perhatian penuh mendukung anak untuk bertindak dan berlaku berdasarkan nilai-nilai etika yang terkontrol dan bertanggung jawab. Mengarahkan mereka untuk bisa menilai mana yang benar , dan mampu konsisten dengan kebenaran itu sendiri walau banyak godaan dan terpaan dari budaya lokal yang terkontaminasi maupun budaya asing.

   Pendidikan karakter menjadi hal yang paling mendasar dalam mendidik anak. Kontrol orang tua terhadap anak sangat penting dalam pembentukan karakter anak ke arah positif. Orang tua dalam hal ini harus memberi contoh yang baik dan nyata untuk anak. Saya masih ingat ketika kecil dulu, orang tua selalu wanti-

wanti untuk melarang kami anaka-anaknya melihat tontonan televisi yang hanya layak dikomsumsi orang dewasa. Dan mereka memang tidak sekedar melarang saja, karena sepanjang saya menapaki usia hingga beranjak dewasa pun, belum pernah sekalipun saya mendapati mereka menonton acara televisi yang banyak mendatangkan *mudlorot*nya ketimbang manfaatnya.

7. Rules : do's and don't's

a. DO'S (Yang harus dilakukan)

1) Memberikan gambaran positif dan negatif tentang dampak teknologi pada anak.

Dalam sesi ini orang tua hendaknya memperhatikan *daily mood* anak kita. Ini penting karena ada kalanya ketika kita hendak membicarakan sesuatu atau sekedar memberi pengertian atau saran tapi anak-anak cenderung merasa tak nyaman dan dihakimi. Tapi ketika kita paham kapan waktu yang tepat di situlah kita biasanya mengambil kesempatan untuk berbicara.

2) Jika memungkinkan, sediakan akses internet di rumah yang tentunya bisa digunakan bersama.

Ketika anak mengakses internet dirumah maka kita lebih mudah mengawasinya. Buatlah suasana keluarga senyaman mungkin. Jadikan rumah sebagai *space* yang membetahkan mereka untuk beristirahat dari aktivitas dan kegiatan seharian mereka. *Home sweet home* istilah lumrahnya. Sehingga mereka tidak mencari pelarian diluar rumah dan lebih betah di warnet atau tempat *PS*. Miris sekali ketika ada siswa SD yang keranjingan game hingga menginap di warnet yang memang bisa di akses 24 jam.

3) Untuk menghindari anak tersesat di situs-situs orang dewasa, berikan informasi situs-situs yang cocok dengan usianya. Diantaranya adalah situs Thinkquest (www.thinkquest.org). Situs ini merupakan situs kompetisi internet terbesar di dunia bagi siswa 12 sampai 19 tahun. Lalu ada Kids Web (www.npac.syr.edu/textbook/kidsweb) yang merupakan situs perpustakaan digital bagi siswa yang berisi *link-link* berdasarkan subjek ke situs-situs yang menarik. Dan yang tak kalah menarik adalah *Internet Kids Discussions* dengan alamat situsnya www.KIDLINK.org. KIDLINK merupakan situs internasional untuk membentuk dialog di antara anak-anak muda yang berusia sekitar 10 sampai dengan 15 tahun. Dengan tujuh bahasa yang berbeda , seperti bahasa Inggris, Spanyol dan Jepang, pengunjung-pengunjung situs ini dapat mengirim *e-mail* kepada anak-anak di seluruh dunia atau bekerja sama pada projek-projek tertentu.

d. Jadwalkan kegiatan anak dalam menggunakan internet dengan memberi batasan tertentu sehingga mereka tidak tenggelam berjibaku seharian di depan *gadget*-nya. Dengan begitu aktivitas dunia maya dan nyatanya seimbang dan pembentukan karakter mereka sebagai individu sosial tetap dapat terealisasi.

b. DON'T'S (Jangan dilakukan)

1) Jangan pernah menggurui anak ataupun turut campur dengan aktifitas berselancarnya di dunia maya ataupun dalam penggunaan teknologi.

Posisikan kita sebagai temannya ketimbang sebagai orang dewasa yang sok bijak dan sok tau dimatanya. Dengan begitu, anak akan merasa nyaman dan terbuka ketika dia menghadapi masalah maka tak sungkan-sungkan dia akan memposisikan kita sebagai teman berbagi bukannya untuk dihindari dan ditakuti.

b. Jangan menggunakan nada tinggi ketika mendapati mereka sudah terlanjur kecanduan teknologi, jika bisa diusahakan untuk menggunakan nada netral.

Jangan pernah merepet panjang lebar. Kita sendiri tidak suka jika harus mendengarkan hal serupa, bukan? Anak cenderung lebih menurut pada tegoran yang singkat padat dan jelas daripada yang terus di ulang-ulang dan menyudutkan mereka hingga merasa menjadi anak yang paling durhaka.

c. Jangan sekali-sekali memberi contoh negatif tentang pemanfaatan teknologi pada anak.

Ketika sedang menghabiskan waktu bersama misalnya, usahakan penggunaan *gadget* diminimalisir dengan tetap mengedepankan kehangatan dan komunikasi verbal secara harmonis. Bukannya masing-masing anggota keluarga sibuk sendiri dengan piranti *gadget*-nya.

Penggunaan Gadget Di Kalangan Remaja

Penggunaan gadget bukanlah hal baru lagi di kehidupan remaja. Gadget bukan hanya dijadikan pembantu kehidupan ataupun alat komunikasi dengan dunia luar, tapi juga bisa dijadikan teman untuk mengisi waktu luang,

seperti penggunaan internet, bermain game, mendengar musik/radio, menyimpan kenangan lewat foto/video. Namun tak jarang penggunaan gadget berdampak negatif seperti menyimpan foto/video yang tidak senonoh, melupakan waktu belajar, bahkan hingga menukar jawaban ujian.

Terdapat 70% pelajar yang menyatakan bahwa mereka memiliki *gadget* karena ingin mengikuti kemajuan teknologi. 10% pelajar lainnya memiliki *gadget* karena diberi oleh orangtua mereka. Selain itu, pelajar memiliki *gadget* karena ingin mendapatkan kemudahan dalam komunikasi.

Berdasarkan penelitian, mereka tidak hanya menggunakan *gadget* untuk hiburan, namun mereka juga menggunakan *gadget* untuk mengerjakan tugas sekolah. Mereka menggunakan aplikasi *gadget* dalam belajar, seperti kalkulator dan internet.

Hampir seluruh pelajar memiliki *gadget*, dimana yang memiliki *gadget* selalu membawa barang tersebut ke sekolah. Tidak jarang mereka menggunakan *gadget* saat jam pelajaran. Penggunaan *gadget* untuk menghitung, internet, bahkan untuk sms, *game*, dan membuka jejaring sosial seperti facebook ataupun twitter sering dilakukan pelajar ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung.

8. Alasan Pelajar Selalu Menggunakan *Gadget*

Lebih dari 90% pelajar selalu menggunakan *gadget* dalam keseharian mereka. Terdapat 50% pelajar menyatakan bahwa mereka tidak mungkin untuk tidak menggunakan *gadget* dalam sehari. Para pelajar sulit menjalani aktivitas mereka tanpa menggunakan *gadget.* Mereka telah bergantung pada *gadget.* Di era globalisasi ini mereka sudah kecanduan terhadap *gadget.* Sehingga sulit bagi mereka untuk tidak menggunakan *gadget* dalam aktivitas apapun.

Gadget selalu digunakan oleh kalangan pelajar. Ada banyak alasan pelajar yang selalu menggunakan *gadget*, diantaranya adalah :

a. *Gadget* adalah alat komunikasi yang sangat mudah.
b. *Gadget* adalah media yang paling mudah dalam mendapatkan informasi serta hiburan.
c. *Gadget* merupakan alat yang memiliki banyak kegunaan dalam keseharian mereka.
d. *Gadget* salah satu alat yang penting, simpel, praktis, dan cepat.

9. Manfaat *Gadget* bagi Pelajar

Dari penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa manfaat dari *gadget* bagi pelajar, diantaranya adalah :

a. Dapat mempermudah komunikasi.
b. Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi.
c. Dapat mempermudah dalam mencari informasi.
d. Dapat mempermudah dalam mencari hiburan.

10.Dampak penggunaan *Gadget* bagi Pelajar

Penggunaan *gadget* yang terus menerus tidak hanya berdampak positif terhadap pelajar, namun juga dapat berdampak negatif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah, pelajar dapat mendapatkan informasi dan komunikasi yang mudah.

Namun, penggunaan *gadget* saat pelajaran dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa. Sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Beberapa pelajar juga menyatakan bahwa penggunaan *gadget* mereka menyebabkan pemborosan. Dalam membuka internet, dan berkomunikasi lewat *gadget* pasti membutuhkan biaya. Pelajar sering membuka internet serta berkomunikasi untuk hal-hal yang kurang bermanfaat. Sehingga hal tersebut menjadi faktor utama pemborosan.

11.Tindakan yang Dilakukan untuk Menghindari Penyalahgunaan *Gadget*

Gadget yang selalu digunakan oleh pelajar dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Hal tersebut dapat terjadi jika pelajar tidak bisa menghindari penyalahgunaan *gadget*. Maka dari itu, pelajar melakukan tindakan untuk menghindari penyalahgunaan *gadget*. Tindakan tersebut diantaranya adalah:

a. Menolak ajakan teman untuk menyimpan maupun melihat hal-hal yang meyangkut pornoaksi dan pornografi.
b. Tidak membawa *gadget* ke sekolah atau mematikan *gadget* saat pelajaran berlangsung agar tidak mengganggu konsentrasi belajar.
c. Ketika berada dirumah, mengatur waktu sebaik-baiknya antara belajar dan memanfaatkan *gadget*.
d. Membatasi penggunaan *gadget*.
e. Menghindari mengakses situs porno atau mendownload konten-konten porno.
f. Memanfaatkan *gadget* seperlunya.
g. Meminta orangtua untuk mengontrol penggunaan *gadget*.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Pelajar zaman sekarang sudah tidak asing lagi dengan *gadget*. Mereka menggunakan *gadget* untuk komunikasi, internet, *game*, mendengarkan musik,dan melihat gambar ataupun video. Alasan pelajar selalu menggunakan *gadget* dalam aktivitasnya adalah karena *gadget* merupakan alat komunikasi maupun alat pencari informasi yang paling mudah, praktis, dan cepat. Manfaat *gadget* bagi pelajar adalah untuk mempermudah komunikasi, mendapatkan informasi, mencari hiburan serta mempermudah dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah.

Gadget telah menjadi bagian dari kehidupan pelajar, sehingga keberadaan *gadget* menyebabkan adanya dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari *gadget* adalah mempermudah dalam pencarian informasi dan komunikasi, selain itu, dapat menjadikan pelajar tidak gagap teknologi. Adapun dampak negatifnya, yaitu mengganggu belajar siswa, berakibat buruk pada perilaku, kesehatan, dan sikap siswa, serta mengakibatkan pemborosan. Untuk itu sangat diperlukan pembatasan serta arahan dari orang tua dalam menggunakan *gadget*.

2. Saran

a. Diharapkan kepada pelajar untuk menggunakan nalar dan pikirannya dalam memanfaatkan *handphone*.
b. Sebaiknya pelajar menggunakan *gadget* seperlunya dan penggunaannya sesuai dengan kondisi agar dampak buruk dari *gadget* tidak terjadi.
c. Pihak orangtua sebaiknya selalu mengontrol anaknya dalam menggunakan *gadget.*
d. Pihak guru sebaiknya tidak mengijinkan murid menggunakan *gadget* saat jam pelajaran.
e. Pihak sekolah hendaknya tidak mengijinkan siswanya menghidupkan *gadget* saat jam belajar.

E. DAFTAR PUSTAKA

Fitriah, Sarinah. 2013. *Pengaruh Perkembangan Teknologi Komputer Terhadap Anak Usia Dini,* 06 Januari 2013

Handoko Athalia, 2013. *Dampak Negatif Penggunaan Gadget Anak Usia 3-6 tahun.* Universitas Katholik Soegijapranata. Semarang

Hidayat Aziz Alimul, 2007. *Metodologi Penelitian Kesehatan.* Jakarta: Bineka

Iswidharmanjaya, 2013, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, Surabaya Beranda Agency

Keraf, Gorrys. 1970. *Komposisi*. Jakarta: Nusa Indah.

Kementrian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2012, *Profil Anak Indonesia*, Jakarta: CV. Miftahur Rizky

Mubashiroh. 2013, *Gadget, Penggunaan dan Dampak pada Anak-anak*, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negri Semarang.

Pramesti Bernadet, 2013, *Bahaya Gadget bagi Anak Usia 3-8 tahun di Jakarta*, Universitas Multimedia Nusantara Jakarta

Riwidikdo Handoko, 2012, *Statistik Kesehatan* Yogyakarta: Nuha Medika.

Suyadnya, I Wayan, 2008, *Anak-anak Kita dan Genggaman Teknologi*, 10 Juni 2008