

**DAMPAK PENYULUHAN BAHAYA NARKOBA, GADGET, PERGAULAN BEBAS
TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN SISWA
DI SMK PP NEGERI SAREE**

**Lensoni^{1*}, Rauzatul Zannah², Muhammad Rony Syahputra³, Erna Safitri⁴,
Noeroel Arham⁵**

^{1,2,3,4,5} Universitas Abulyatama, Aceh Besar

*Email Koresponden: soni@abulyatama.ac.id

**ABSTRACT: THE IMPACT OF COUNSELING ON THE DANGERS OF DRUGS,
GADGETS, FREE ASSOCIATIONS ON THE KNOWLEDGE LEVEL OF STUDENTS AT
SMK PP NEGERI SAREE**

Background: Gadget addiction can affect children's brain development because excessive production of the hormone dopamine interferes with the maturity of the prefrontal cortex functions, namely controlling emotions, self-control, responsibility, decision making and other moral values. Gadget addiction can cause attention deficit disorder and hyperactivity. Implementation of rehabilitation for children who abuse narcotics based on the mandate of the legislation on narcotics, narcotics addicts are required to undergo rehabilitation but this provision has never been implemented, more children are punished than rehabilitated.

Objective: It is known that the problem in this thesis is why the implementation of rehabilitation for children who abuse narcotics in the Kediri City Police Legal Area is very low.

Methods: This study used a pre-experimental design with a one group pretest-posttest design. The data obtained have been analyzed using paired simple t-test.

Results: The average level of student knowledge before being given counseling was 12.54 and after being given counseling was 14.08 which experienced a significant increase. which experienced a significant increase. Based on the results of data analysis using the paired sample t-test, the value of $p = .000 < 0.05$

Conclusion: In this study, there was an effect of counseling on the dangers of gadgets, drugs and promiscuity in SMK 1 PP SAREE.

Keywords: the dangers of gadgets, the dangers of drugs, promiscuity

**INTISARI: DAMPAK PENYULUHAN BAHAYA NARKOBA, GADGET, PERGAULAN
BEBAS TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN SISWA DI SMK PP NEGERI SAREE**

Pendahuluan: Kecanduan Gadget dapat mempengaruhi perkembangan otak anak karena produksi hormon dopamine yang berlebihan mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks yaitu mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Kecanduan gadget dapat menimbulkan gangguan pemusat perhatian dan hiperaktivitas. Penerapan rehabilitasi terhadap anak penyalah guna narkotika berdasarkan amanat peraturan perundang-undangan tentang narkotika, pecandu narkotika wajib

menjalani rehabilitas namun ketentuan ini tidak pernah diterapkan, lebih banyak anak dipidana daripada direhabilitasi.

Tujuan: Diketahui permasalahan dalam tesis ini adalah Mengapa penerapan rehabilitasi terhadap anak penyalah guna narkoba di Wilayah Hukum Kepolisian Resort Kediri Kota sangat rendah.

Metode: Penelitian ini menggunakan desain *pra experimental* dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Data yang diperoleh telah di analisa menggunakan *paired simple t- test*.

Hasil: Rerata tingkat pengetahuan siswa sebelum diberikan penyuluhan yaitu 12.54 dan sesudah diberikan penyuluhan yaitu 14.08 dimana mengalami peningkatan yang signifikan. dimana mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil analisis data dengan uji *paired sampel t-test* didapatkan nilai $p = .000 < 0.05$

Kesimpulan: Dalam penelitian ini, terdapat pengaruh penyuluhan bahaya gadget, narkoba dan pergaulan bebas di SMK 1 PP SAREE.

Kata Kunci: *bahaya gadget, bahaya narkoba, pergaulan bebas*

PENDAHULUAN

Gadget adalah sebuah istilah berasal dari bahasa Inggris yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet pc, video game dan juga telepon seluler atau smartphone. Meningkatnya jumlah penggunaan gadget akan meningkatkan angka kecanduan gadget. Kecanduan gadget akan meningkatkan prevalensi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas karena kecanduan gadget mempengaruhi pelepasan hormon dopamin yang berlebihan sehingga menyebabkan penurunan kematangan (Setianingsih dkk, 2018).

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi

seperti gadget dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial. Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iPhone dan BlackBerry, serta netbook perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet (Pebriana, 2017).

Kecanduan gadget maupun internet merupakan penggunaan secara berlebihan yang mengganggu kehidupan sehari-hari penggunaannya, biasanya mengakibatkan keasyikan dan cenderung apatis terhadap sekitar dan sering kali marah apabila ada seseorang yang menggangukannya. Kecanduan gadget dan internet tidak hanya terjadi di

Indonesia tetapi di seluruh dunia. Kecanduan internet juga dapat menimbulkan permasalahan fisik seperti mata kering, nyeri punggung dikarenakan terlalu lama duduk di depan komputer, kebersihan yang terabaikan dan gangguan pola tidur. masalah psikologis dan sosial seperti: penurunan daya ingat, euforia saat online, waktu berinternet berlebihan, menarik diri dari lingkungan sosial, merasa cemas dan depresi bila offline (Rini dan Huriah, 2020).

Indonesia saat ini sedang memasuki era revolusi industri 4.0, dimana terjadi pengembangan teknologi yang semakin canggih. Seluruh elemen bangsa Indonesia tanpa terkecuali merasakan dampak positif dari terciptanya teknologi-teknologi baru yang bertujuan untuk mempermudah segala aktivitas manusia dan menjadi penikmat teknologi (Anggrain dan Maulidya, 2020).

Narkoba adalah singkatan dari Narkotika dan obat berbahaya, merupakan satu jenis obat penghilang rasa sakit yang sudah dikenal sejak 50.000 tahun yang lalu, terbuat dari sari bunga opium (Papauor Samnifertium) oleh bangsa Sumeria digunakan untuk membantu orang yang sulit tidur dan meredakan rasa sakit. Dalam perkembangannya Tahun 1898 narkoba diproduksi secara masal oleh produsen obat ternama Jerman. Pengguna atau pecandu narkoba di sisi lain merupakan pelaku tindak pidana, namun di satu sisi merupakan korban. Pada kenyataannya penjatuhan vonis oleh hakim dalam perkara narkoba masih belum efektif pelaksanaannya (Prasetyo, 2020).

Pergaulan bebas adalah salah satu bentuk perilaku menyimpang, yang mana "bebas" yang dimaksud adalah melewati batas-batas norma ketimuran yang ada. Masalah

pergaulan bebas ini sering kita dengar baik di lingkungan maupun dari media massa. Remaja adalah individu labil yang emosinnya rentan tidak terkontrol oleh pengendalian diri yang benar. Masalah keluarga, kekecewaan, pengetahuan yang minim, dan ajakan teman-teman yang bergaul bebas membuat makin berkurangnya potensi generasi muda Indonesia dalam kemajuan bangsa. Pergaulan bebas adalah salah satu kebutuhan hidup dari makhluk manusia sebab manusia adalah makhluk sosial yang dalam kesehariannya membutuhkan orang lain, dan hubungan antar manusia dibina melalui suatu pergaulan (Tirang dan ladamay, 2019).

Pergaulan bebas di kalangan remaja sangat mengkhawatirkan. Remaja mempunyai rasa keingintahuan yang besar, menyukai petualangan dan tantangan serta cenderung berani mengambil risiko atas perbuatannya tanpa didahului oleh pertimbangan matang. Rasa ingin tahu tersebut dihadapkan pada ketersediaan sarana disekitarnya yang dapat memenuhi keingintahuannya (Paezal dkk, 2020).

KAJIAN PUSTAKA

Gedget

Gadget merupakan salah satu produk dari kecanggihan teknologi abad 21 yang memiliki berbagai macam bentuk, misalnya smartphone, tablet, laptop, kamera, Iphone, dan lain sebagainya. Pengguna gadget dari segi usia, anak usia dini dan remaja menduduki tempat yang cukup tinggi yaitu 79.9%. Pada tahun 2014, Kementerian Informasi dan UNICEF melakukan survey yang menghasilkan data bahwa anak pengguna gadget sebagian besar untuk informasi, hiburan, serta menjalin relasi sosial. Sedangkan pada tahun 2013,

Indonesia Hottest Insight telah melakukan survey dan data yang dihasilkan menunjukkan 40% anak Indonesia sudah melek teknologi atau active internet user, (Pangastuti, 2017).

Narkoba

Narkoba adalah singkatan dari narkotika, psikotropika dan bahan adiktif lainnya. Narkoba adalah obat, bahan, atau zat dan bukan tergolong makanan jika diminum, diisap, dihirup, ditelan atau disuntikkan, berpengaruh terutama pada kerja otak (susunan syaraf pusat), dan sering menyebabkan ketergantungan. Akibatnya kerja otak berubah (meningkat atau menurun), demikian juga fungsi vital organ tubuh lain jantung, peredaran darah, pernapasan dan lainnya (Hariyanto, 2018).

Pergaulan bebas

Pergaulan bebas adalah salah satu bentuk perilaku menyimpang yang mana "bebas" yang dimaksud adalah melewati batas norma-norma. 1 Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa pergaulan bebas adalah perilaku manusia yang menyimpang yang melanggar norma-norma agama dan tidak ada batasannya. Pergaulan bebas dan dampak negatifnya ditinjau dari pendidikan Islam adalah tatacara pergaulan antara manusia dengan sesama manusia terutama dengan lawan jenisnya yang mengarah kepada pelaksanaan hubungan seks di luar nikah yang mempunyai konsekuensi destruktif, dan juga bertentangan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan Islam (Nadirah, 2017).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain *pra experimental* dengan

rancangan *one group pretest-posttest design*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas SMK PP Negeri Saree yang berjumlah 24 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *total sampling*. Pada penelitian ini variabel independen adalah pemberian penyuluhan kesehatan tentang bahaya pergaulan bebas, narkoba dan gadget sedangkan variabel dependen adalah pengetahuan pada remaja tentang bahaya pergaulan bebas, narkoba, dan gadget. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2021 di SMK PP Negeri Saree. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk melihat pengaruh pemberian penyuluhan terhadap pengetahuan siswa di SMK PP Negeri Saree. Uji instrumen meliputi uji validitas dan uji reabilitas.

Koesioner ini terdiri dari 15 soal dengan jawaban benar diberikan nilai 1 dan jawaban salah diberi nilai 0, kemudian hasil dari perhitungan presentasi ini akan dikategorikan menurut skala ordinal menjadi 3 kategori yaitu; Rendah lebih ≤ 5 , Sedang lebih ≤ 10 , dan tinggi lebih ≤ 15 . Data yang diperoleh akan di analisa menggunakan *paired simple t- test*. Untuk mengetahui dari kedua uji yang digunakan (sebelum dan sesudah penyuluhan bahaya Pergaulan bebas, Narkoba, dan gedjet.

Peneliti menggunakan program analisis statistik dengan tingkat kepercayaan $95\% < 0.05$. Apabila diperoleh hasil $p < 0,05$ maka terdapat pengaruh pemberian penyuluhan terhadap tingkat pengetahuan pada siswa tentang bahaya pergaulan bebas, narkoba dan gedjet sehingga dapat di simpulkan bahwa H_a diterima jika $p < 0,05$, H_o ditolak jika $p > 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN**1. Karakteristik subjek penelitian**

Tabel 1. Jenis kelamin subjek penelitian

Jenis kelamin	F	(%)
Laki-laki	2	8.3
Perempuan	22	91.7
Total	24	100,0

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa jenis kelamin laki-laki terdapat 2 siswa dan jenis kelamin perempuan terdapat 22 siswa dan jenis kelamin terbanyak adalah perempuan (92%).

2. Deskripsi variabel penelitian**a. Pengetahuan sebelum memberikan penyuluhan**

Tabel 2. Pengetahuan siswa sebelum diberikan penyuluhan

Pengetahuan Sebelum penyuluhan	F	(%)
Rendah	0	0
Sedang	3	12.5
Tinggi	21	87.5

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa sebagian besar responden (87.5%) memiliki pengetahuan yang tinggi yaitu sebanyak 21 responden.

b. Pengetahuan siswa sesudah memberikan penyuluhan

Tabel 3 pengetahuan siswa sesudah diberikan penyuluhan.

Pengetahuan sebelum penyuluhan	F	(%)
Rendah	0	0
Sedang	3	12.5
Tinggi	24	100.0

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa sebagian besar responden (100.0%) memiliki pengetahuan yang tinggi yaitu sebanyak 24 responden.

3. Perbedaan tingkat pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan

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

No.	Variabel	Mean	Sd	Sig
1	Pengetahuan sebelum penyuluhan	12.54	1.351	0,000
2	Pengetahuan sesudah penyuluhan	14.08	1.060	

*Uji *paired sampel T-test*

Rerata tingkat pengetahuan siswa sebelum diberikan penyuluhan yaitu 12.54 dan sesudah diberikan penyuluhan yaitu 14.08 dimana mengalami peningkatan yang signifikan. dimana mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil analisis data dengan uji *paired sampel t-test* didapatkan nilai $p = .000 < 0.05$ artinya ada peningkatan yang signifikan pengetahuan siswa tentang bahaya pergaulan bebas, narkoba dan gadget sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan.

Pengetahuan siswa sebelum diberikan penyuluhan

Berdasarkan Tabel 2 pengetahuan remaja awal sebelum dilakukan penyuluhan, di dapat bahwa sebagian besar pengetahuan responden sebelum dilakukan penyuluhan masuk kategori Sedang sebanyak 24 orang. Sebelum dilakukan penyuluhan kepada responden yang ingin diteliti ternyata pengetahuan setiap individu berbeda-beda. Sebelum dilakukan penyuluhan tentang bahaya pergaulan bebas, narkoba dan gadget, pengetahuan responden dominan ke kategori sedang. Pengetahuan yang sedang dapat di pengaruhi oleh berbagai faktor yaitu pendidikan, pengalaman, umur, dan informasi. Informasi yang didapat saat usia dini ini sangatlah sedikit, pengetahuan yang sedikit

menyebabkan ketidak tahuan tentang bahayanya pergaulan bebas, narkoba dan penggunaan gadget. Jika individu tidak tahu akan bahaya pergaulan bebas, narkoba, dan gadget maka individu akan ingin mencoba. Jadi individu yang penasaran dengan pergaulan bebas, narkoba dan gadget maka akan terjadi penyalahgunaan. Hal ini sejalan dengan Novitasari (2016) menyatakan bahwa media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya. Gadget menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.

Pengetahuan siswa sesudah diberikan penyuluhan

Berdasarkan Tabel 3 dapat di lihat sebagian besar pengetahuan sesudah dilakukan edukasi/penyuluhan responden masuk kategori tinggi sebanyak 24 orang. Setelah dilakukan penyuluhan tentang gadget, narkoba dan pergaulan bebas dapat dilihat adanya peningkatan pengetahuan terhadap individu tersebut dari pengetahuan yang sedang menjadi tinggi. Penyuluhan ini memang dapat memberikan dampak yang positif bagi setiap individu. Hal ini sejalan dengan Rini dan Huriah, (2020) menyatakan adanya kerentanan terhadap kecanduan internet pada mahasiswa yang berada di India. Berbeda dengan yang terjadi di negara-negara maju, prevalensi kecanduan internet tidak seekstrim yang terjadi di negara berkembang, dikarenakan pemerintah pada negara tersebut sudah mulai sadar akan bahaya internet sehingga dapat memfilter dan mengontrol penggunaan internet. Pada artikel yang telah

direview, terdapat dampak negatif yang timbul akibat kecanduan gadget dan internet. Dampak yang timbul baik secara fisik maupun psikologi. Dampak secara fisik seperti obesitas, dikarenakan teknologi yang semakin canggih mempermudah seseorang dalam melakukan segala hal yang dapat menimbulkan kurangnya aktivitas fisik, sehingga beresiko mengalami obesitas. Penelitian yang dilakukan oleh menjelaskan kaitan antara kecanduan internet dan obesitas pada anak usia sekolah.

Pengaruh pemberian penyuluhan terhadap pengetahuan siswa tentang gededget, narkoba dan pergaulan bebas

Berdasarkan hasil penelitian didapat data sebagai berikut: sebagian besar pengetahuan responden sebelum dilakukan penyuluhan masuk kategori sedang sebanyak 24 orang. sebagian besar pengetahuan responden sesudah dilakukan penyuluhan masuk kategori tinggi sebanyak 24 orang. Data yang telah didapat di analisis dengan menggunakan uji kolerasi *Peired Simple T-Test* dengan menggunakan program analisis statistik, didapat p -value = $0.00 < \alpha (0.05)$ yang berarti H_0 ditolak, sehingga ada hubungan antara "Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Pada Remaja Awal Tentang Bahaya Pengaulan bebas, Narkoba dan gadget di SMK 1 PP SAREE. Hal ini sejalan dengan Setianingsih dkk, (2018) Tingkat pendidikan orang tua yang rendah merupakan resiko untuk terjadinya keterlambatan perkembangan anak. Hal ini disebabkan pengetahuan dan kemampuan dalam memberikan stimulasi kurang dibandingkan ibu dengan tingkat pendidikan yang tinggi. Tingkat pendidikan orang tua terutama ibu sangat mempengaruhi pola asuh kepada anaknya, perilaku hidup sehat, pendidikannya dan

sebagainya. mengontrol waktu dan meningkatkan efisiensi pencarian visual dan impulsif. Apabila anakanak bermain game online terus menerus selama 10 hari akan meningkatkan koordinasi motorik dan kemampuan deteksi obyek yang menyerupai gejala GPPH, seperti gelisah dan sering berkeliaran. Internet dan bermain game online menyebabkan pelepasan neurotransmitter dopamin yang lebih mengarah ke GPPH.

KESIMPULAN

Pengetahuan responden sebelum dilakukan penyuluhan sebagian besar masuk kategori tinggi sebanyak 21 orang (87.5%). Sedangkan pengetahuan responden sesudah dilakukan penyuluhan sebagian besar masuk kategori tinggi sebanyak 24 orang (10.0%). Dalam penelitian ini, terdapat pengaruh penyuluhan bahaya gadget, narkoba dan pergaulan bebas di SMK 1 PP SAREE.

DAFTAR PUSTAKA

- Setianingsih, Ardani. A., W. Khayati, F., N. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Jurnal GASTER*. XVI (2). 193-205.
- Pebriana, H.P, (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (1), 1-11.
- Rini, K., M. Huriah, T. (2020). Prevalensi dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*. 5 (1). 186-194.
- Anggraini, T. Maulidya, E., N. (2020). Dampak Paparan Pornografi Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*. 3 (1). 46-55.
- Prasetyo, A. (2020). Penerapan Rehabilitasi Anak Penyalahgunaan Narkoba. *Jurnal Ilmu Hukum*. 9(2). 191-195.
- Tirang, Y. Iadamay, I. (2019). *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Bagi Guru dan Dosen*. 3. 44-49.
- Paezal, M. Husen, M., S. Haerani, B. (2020) Analisa Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Tentang Pergaulan Bebas Pada Remaja Di Sma Nurul Falah Perina. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*. 1(3). 190-198.
- Pangastuti, R. (2017). Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini. *Islamic Early Childhood Education*, 2 (2), 165-174.
- Hariyanto, P., B. (2018) Pencegahan Dan Pemberantasan Peredaran Narkoba Di Indonesia Bayu Puji Hariyanto. *Jurnal Daulat Hukum*, 1 (1), 201-210.
- Nadirah, S. (2017) Peranan Pendidikan Dalam Menghindari Pergaulan Bebas Anak Usia Remaja. *Jurnal Musawa*, 9 (2).