

Sosialisasi Pengaruh Gadget di Desa Kare Kecamatan Kare Kabupaten Madiun

Sukadi

Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Merdeka Madiun, Jl.Serayu No.79, Madiun, 63133

E-mail: sukadi@unmer-madiun.ac.id

Abstract— The current generation of millenials born between 1980 and 2000 is a generation that has its own characteristics, they were born when digital technology has become known and used by all levels of society. However, the millennial generation tends not to care about the environment or social conditions. They are more preoccupied with digital technology (mostly gadgets) in their hands. To achieve this, to reduce their tendency with digital technology, especially gadgets, socialization of gadget negative effects on adolescents and parents should be held, with the hope that teenagers and parents will be aware of the negative effects of digital technology, especially gadgets, and parents can control their children. their children use gadgets. Dissemination activities were carried out in Kare Village, Kare Subdistrict, Madiun District and the activities were held at the Kare Village Office. From the results of the socialization it is known that the socialization participants can understand the negative effects of gadgets and how to handle children who are addicted to gadgets.

Keywords—: Gadget Effect; Negative Impact Gadget; Desa Kare.

I. PENDAHULUAN

Di dalam era digital saat ini gadget sudah merupakan kebutuhan yang penting bagi setiap individu terutama smartphone, baik anak-anak, orang dewasa, maupun orang tua, semua membutuhkan smartphone untuk aktifitas setiap harinya.

Gadget selain mempunyai dampak positif yang sangat membantu manusia dalam aktifitasnya, juga mempunyai dampak negatif yang harusnya dapat kita hindari. Adapun dampak positif dari gadget diantaranya adalah : 1) mempermudah komunikasi, 2) mempermudah/ mempercepat dalam memperoleh informasi, 3) memperluas jaringan persahabatan, dan lain sebagainya. Sedangkan dampak negatif dari gadget diantaranya adalah : 1) interaksi dengan orang lain dan juga sosialisasi dengan lingkungan sekitar menjadi berkurang, 2) menumbuhkan sikap egosentris karena kurangnya interaksi secara langsung dengan orang lain, 3) jika sudah kecanduan gadget orang menjadi malas melakukan aktifitas yang lain, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan sosialisasi pengaruh gadget untuk mengurangi pengaruh negatif terhadap warga Desa Kare Kecamatan Kare Kabupaten Madiun. Dimana sosialisasi selain menjelaskan dampak positif dan negatif dari gadget juga dijelaskan bagaimana cara menangani anak supaya tidak kecanduan gadget atau pun menangani anak yang sudah kecanduan gadget.

A. Tujuan Kegiatan

Tujuan kegiatan sosialisasi adalah :

1. Memberikan pengertian kepada warga Desa Kare tentang pengaruh negatif dari gadget.
2. Memberikan gambaran kepada warga Desa Kare tentang bagaimana cara mengurangi pengaruh negatif dari gadget.
3. Memberikan pemahaman cara menangani anak yang kecanduan gadget kepada orang tua.

B. Manfaat Kegiatan

Manfaat kegiatan sosialisasi adalah :

1. Orang tua dan anak-anak memahami pengaruh atau dampak negatif dari gadget.
2. Orang tua mampu mengontrol anak-anaknya dalam mengakses gadget.
3. Orang tua mengetahui cara menangani anak yang kecanduan gadget
4. Menumbuhkan kembali rasa sosial di kalangan remaja.

C. Gambaran Umum Desa Kare

Desa Kare adalah sebuah desa yang terletak di Kecamatan Kare, Kabupaten Madiun, Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Desa Kare dibagi menjadi 4 dusun yaitu Dusun Gondosuli, Dusun Kare, Dusun Seweru, Dusun Kandangan. Desa Kare merupakan Daerah Pegunungan yang terletak di kaki Gunung Wilis dengan ketinggian 800 m sampai dengan 1.150 m di atas permukaan air laut.

Desa Kare masuk dalam wilayah Kecamatan Kare Kabupaten Madiun, dengan batas wilayah :

- a. Sebelah Utara : Desa Randualas

- b. Sebelah Selatan : Desa Ngebel Kabupaten Ponorogo
 - c. Sebelah Timur : Desa Cermo
 - d. Sebelah Barat : Desa Kepel
- Desa Kare mempunyai luas wilayah seluruhnya 4160,171 Ha terdiri dari :
- a. Sawah = 100 Ha
 - b. Pekarangan atau pemukiman :
 - Pemukiman Umum = 350 Ha
 - Perkantoran / Sekolah = 3,5 Ha
 - Lapangan = 1 Ha
 - Tempat ibadah = 1,5 Ha
 - Tegalan = 460 Ha
 - Jalan umum = 2 Ha
 - Makam umum = 6 Ha
 - c. Hutan Negara = 2500 Ha
 - d. Lainnya = 10 Ha

D. Tinjauan Pustaka

1) Gadget

Menurut Kamus Besar bahasa Indonesia Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Online, Gadget adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. Macam-macam gadget antara lain :

a) Smartphone (Handphone)

Smartphone merupakan salah satu gadget yang paling populer saat ini, berbagai macam tipe smartphone selalu muncul hampir setiap bulan. Selain berfungsi untuk menelpon dan SMS, smartphone juga bisa menghasilkan foto yang berkualitas tinggi, merekam video, berinternet, dimana itu yang menjadi daya tarik smartphone bagi penggunaannya.

b) Tablet PC

Tablet PC adalah komputer portable dengan ukuran yang cukup kecil yang hampir seluruh bagian depannya adalah layar, menggunakan teknologi layar sentuh.

c) iPad All Series

iPad merupakan perkembangan teknologi yang cukup sempurna, karena iPad adalah perpaduan dari Komputer dan Tablet. Semua aktifitas yang dilakukan pada komputer, bisa dilakukan menggunakan iPad.

d) Camera Digital

Camera digital memiliki fungsi utama untuk melakukan potret ke objek yang diinginkan. Terdapat beberapa upgrade juga yang dilakukan seperti penyediaan lensa yang semakin canggih.

e) Media Player (MP3/MP4/Ipod)

Selain Handphone dan laptop yang digunakan untuk memutar lagu dan video, media player digunakan untuk memutar lagu dan video. Ukurannya sangat kecil dan mudah dibawa kemana-mana. Sehingga kita bisa dengan nyaman saat mendengarkan musik.

2) Sosial

Sosial yaitu berkenaan dengan masyarakat, suka memperhatikan kepentingan umum. Sedangkan kesosialan adalah sifat-sifat kemasyarakatan (sifat suka memperhatikan umum, suka menolong, dan sebagainya)

Sedangkan menurut penelitian yang dilakukan oleh Aisyah A dan Hendrizal (2018) Kehidupan sosial adalah kehidupan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur sosial/kemasyarakatan. Sebuah kehidupan disebut sebagai kehidupan sosial jika di sana ada interaksi antara individu satu dengan individu lainnya, dan dengannya terjadi komunikasi yang kemudian berkembang menjadi saling membutuhkan kepada sesama. Dalam hal yang terjadi di lapangan, kehidupan sosial sangat erat kaitannya dengan bagaimana bentuk kehidupan itu berjalan. Dalam hal ini, ada dua kehidupan sosial yang secara umum tampak, yaitu kehidupan sosial di pedesaan dan kehidupan sosial di perkotaan.

II. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian atau Pengabdian ini berupa penyuluhan atau sosialisasi yang dilaksanakan pada Bulan Agustus 2018 di Kantor Desa Kare Kecamatan Kare Kabupaten Madiun. Sosialisasi dihadiri orang tua dan juga remaja Desa Kare.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi yang disampaikan adalah tentang dampak positif gadget, dampak negatif gadget, dan juga cara mengatasi anak yang kecanduan gadget. Dari ketiga materi tersebut yang sangat ditekankan adalah mengenai dampak negatif gadget dan juga cara mengatasi anak yang kecanduan gadget.



Gambar 1. Kegiatan sosialisasi pengaruh gadget di Desa Kare

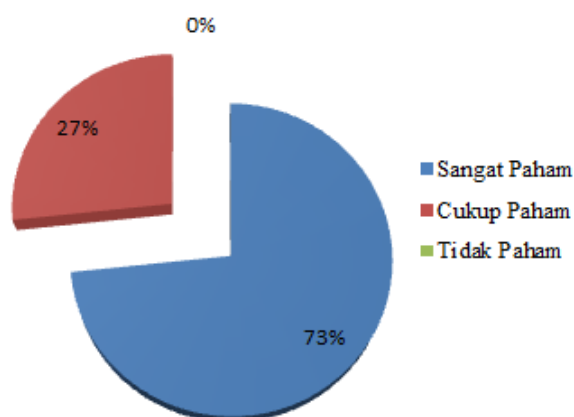
Adapun cara mengatasi anak yang kecanduan gadget adalah :

1. Luangkan waktu untuk bermain dan berdiskusi dengan anak
2. Berikan alternative mainan untuk anak
3. Biarkan anak bermain di luar
4. Sibukkan waktu kegiatan anak
5. Ajak anak untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya
6. Berikan batasan waktu bermain gadget
7. Berikan batasan pemakaian internet
8. Jangan menggunakan nada tinggi ketika mendapati anak sudah terlanjur kecanduan gadget, usahakan untuk menggunakan nada netral
9. Jangan sekali-sekali memberi contoh negatif tentang penggunaan gadget pada anak

Sedangkan saran bagi para remaja dan orang tua adalah :

- a. Bagi Remaja :
Hendaknya dapat mengurangi kehidupannya dengan gadget supaya dapat meningkatkan kualitas belajarnya, berkonsentrasi serta bersosialisasi dengan baik.
- b. Bagi orang tua atau masyarakat umum
Teknologi semakin maju hendaknya kita menjadi pengguna yang pintar dan tidak menjadi pengguna yang dikendalikan oleh teknologi

Hasil dari sosialisasi pengaruh gadget di Desa Kare Kecamatan Kare Kabupaten Madiun menunjukkan bahwa 73% peserta sangat paham, 27% cukup paham. Dan diharapkan mampu mengurangi kecenderungan remaja Desa Kare dalam menggunakan gadget, serta orang tua mampu mengontrol anak-anak mereka dalam menggunakan gadget.



Gambar 2. Tingkat pemahaman peserta sosialisasi pengaruh gadget di Desa Kare

IV. KESIMPULAN

Sosialisasi tentang pengaruh penggunaan gadget di Desa Kare Kecamatan Kare Kabupaten Madiun cukup memberikan pemahaman kepada peserta sosialisasi akan dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan, di samping itu orang tua juga dapat mengerti apa yang harus dilakukan jika anak sangat ketergantungan pada gadget.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni A., Hendrizal, 2018, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA*, Jurnal PPKn & Hukum Vol. 13 No. 1 April 2018
- H. Rofiaty dkk, 2012, *Pengaruh Teknologi Gadget terhadap Perkembangan Mental Anak-anak Indonesia*, Universitas Airlangga
- <http://rumahmillennials.com/siapa-itu-generasi-millennials/#.W5-r5fUxXDc>
- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gadget>
- <https://www.dowithgadget.com/pengertian-gadget/>
- <http://teknikinformatika-esti.blogspot.com/2011/07/pengertian-tablet-pc.html>
- <https://kbbi.web.id/sosial>
- <https://www.wendyandriyan.info/2017/05/macam-macam-gadget-jenis-gadget-dan.html>
- <https://www.nesabamedia.com/pengertian-gadget/>
- <https://hijapedia.com/dampak-buruk-gadget/>
- <https://dosenpsikologi.com/dampak-psikologis-penggunaan-gadget>