



website. :

<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/JAMH>

Jurnal Abdi Masyarakat

Jurnal Abdi Masyarakat **Humanis**

ISSN (print) : 2686-1712 & ISSN (online) : 2686-5858

Vol. 1 • No. 2 • April 2020

Page (Hal.) : 119 – 126

ISSN (online) : 2686-5858

ISSN (print) : 2686-1712

© LPPM Universitas Pamulang

JL.Surya Kencana No.1 Pamulang, Tangerang Selatan – Banten

Telp. (021) 7412566, Fax (021) 7412491

Email : humanis.unpam@gmail.com

Implementasi Manajemen dalam Meningkatkan Minat Baca Warga Desa Cihambulu, Kec. Pabuaran, Kab. Subang, Jawa Barat

Human Resources Management implementation to Improve the Community Reading Interest at Desa Cihambulu, Kec. Pabuaran, Kab. Subang, Jawa Barat

Rosa Lesmana¹, Nardi Sunardi², Kartono³ Rudy⁴, Raden Yeti Sumiaty⁵

¹⁻⁵Universitas Pamulang, email : dosen01360@unpam.ac.id

Abstrak. Pengabdian ini Implementasi Manajemen SDM dalam Meningkatkan Minat Baca Masyarakat Cihambulu, Pabuaran, Subang, Jawa Barat. Kegiatan ini dengan tujuan mengupayakan penyediaan tempat atau wadah bagi anak – anak guna mengurangi ketergantungan anak – anak terhadap gadget serta menumbuhkan minat dan motivasi membaca bagi anak – anak, dalam upaya menyiapkan generasi masa depan yang cerdas berwawasan agama dan ilmu teknologi di desa Cihambulu, Pabuaran, Subang. Metode yang digunakan adalah metode survey dan penyampaian materi secara langsung serta simulasi dan diskusi mengenai manajemen untuk meningkatkan motivasi. Kesimpulan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah perlunya mengadakan pendampingan, pelatihan dan pengelolaan rumah baca dan tahfis quran untuk membangkitkan minat baca masyarakat khususnya anak – anak agar dapat mengurangi dampak ketergantungan anak – anak terhadap gadget dan menyiapkan generasi masa depan yang cerdas, berwawasan agama dan ilmu teknologi.

Kata Kunci : Implementasi Manajemen ; Motivasi ; Minat Baca

Abstract. The event title was Human Resources Management implementation to Improve the Community Reading Interest at Cihambulu, Pabuaran, Subang, West Java. The activity purposed to provide a place for children in reducing gadgets negative impact, to improve children's reading interest and to prepare future generations who has intelligent religious and technological knowledge at Cihambulu, Pabuaran, Subang, West Java. The method used is a survey and discussions as well as simulation. The conclusion of the activity is need to provide mentoring and management training for the reading house and tahfis quran in an effort to improve children's and community interest in reading, in order to reduce the negative impact of gadget on children's and prepare future generations who has intelligent, religious and technological knowledge.

Keywords: Management Iplementation; Motivation ; Reading Interest

PENDAHULUAN

Luasnya penggunaan gadget dewasa ini tentu memiliki dampak positif dan negatif bagi anak. Dampak negatif dari penggunaan gadget bagi anak sangat besar, karena mereka sangat mudah mengakses segala informasi yang ada dan belum tentu baik bagi mereka. Hasil penelitian dilakukan oleh (Mulyantari & Ramadhona, 2019) menunjukkan bahwa kebiasaan penggunaan gadget yang tidak sesuai dengan rekomendasi AAP pada anak dapat memberikan dampak negatif pada status mental emosional anak.

Bahkan baru – baru ini kita dikejutkan dengan berita bahwa rumah sakit jiwa di Jawa Barat kebanjiran pasien anak korban penggunaan gadget (Media, 2019), maka dari itu orang tua wajib untuk mengawasi kegiatan putra putrinya dalam menggunakan gadget serta membatasi waktu penggunaannya.

Kabupaten Pabuaran berada di provinsi Jawa Barat, dimana wilayah berbatasan langsung dengan tiga kabupaten yaitu Subang, Karawang dan Purwakarta dan hanya berjarak 10KM dari pusat kota Cikampek, Karawang, Jawa Barat. Letaknya yang berdekatan dengan kota menjadikan desa Cihambulu, tidak seperti desa umumnya meskipun wilayah pedesaan dengan mayoritas warga bekerja sebagai petani, buruh tani dan buruh pabrik, tetapi desa ini mulai tersentuh oleh budaya – budaya kota.

Kesibukan orang tua dalam bekerja dan mebiarkan anak – anak bermain gadget tanpa pengawasan akan memeberikan dampak negatif bagi anak. Dampak negatif tersebut antara lain terganggunya kesehatan mata, mental dan emosional dan hubungan sosial. Karena anak – anak dapat mengakses berbagai informasi, games, dan lain – lain dari gadget yang sangat tidak baik bagi perkembangan baik mental, social maupun emosional anak tersebut.

Berikut beberapa dampak negatif gadget terhadap perkembangan anak, anatara lain;

1. Penurunan perkembangan otak
2. Bahaya Radiasi
3. Penurunan kemampuan interaksi sosial
4. Obesitas
5. Merusak penglihatan
6. Kurang minat bermain di alam terbuka
7. Temperamental

Rumah Sakit Jiwa (RSJ) di Jawa Barat mencatat peningkatan jumlah pasien kecanduan video game yang mereka tangani. Selama November 2019 saja, RSJ Jawa Barat menangani 19 pasien kecanduan video game. Padahal dari Januari hingga Oktober 2019, ada 81 pasien kecanduan video game yang mereka tangani. Selama rentang waktu itu, rata-rata kurang dari 10 pasien yang ditangani setiap bulannya. "Yang ditangani remaja berusia 15-17 tahun, ada juga satu pasien yang berumur 3,5 tahun," kata Kepala Instalasi Kesehatan Jiwa dan Remaja Rumah Sakit Jiwa Jawa Barat Lina Budianti kepada Kompas.com, diduga, peningkatan jumlah pasien ini disebabkan semakin tingginya kesadaran masyarakat bahwa kecanduan video game merupakan salah satu gangguan kejiwaan. Khususnya bagi para orang tua yang memiliki anak gemar bermain video game. "Penggunaan gadget (gawai) yang berlebihan dapat menyebabkan dampak yang negatif, bahkan bisa sampai menyebabkan kecanduan gadget," ujar Elly. Salah satu dampak yang sering terjadi pada anak dan remaja, kata Elly, adalah sulitnya anak berkonsentrasi yang dapat mengganggu aktivitas belajar. Karena itu, ia pun mengimbau para orang tua agar lebih serius memantau penggunaan gawai oleh anak. "Dampak yang terjadi pada anak kecanduan gadget dapat berupa gangguan dalam perkembangan dan masalah emosi serta perilaku," jelasnya. Kasus kecanduan video game atau gaming disorder tak bisa lagi dianggap sepele. Sifat adiksi dari bermain game bisa berdampak



serius terhadap gangguan kejiwaan. Dari sejumlah pasien kecanduan game yang ditangani RSJ Jawa Barat, beberapa orang terpaksa menjalani rawat inap karena muncul gejala gangguan jiwa lain seperti depresi. Rawat inap dilakukan untuk memisahkan pasien dari gawai. (Ramdhani, 2019)

Begitu dahsyatnya dampak negatif gadget terhadap perkembangan mental dan emosional anak - anak dan remaja. bukan hanya di wilayah propinsi Jawa Barat bahkan seluruh dunia juga terpapar dampak negatif dari penggunaan gadget ini.

Melihat seriusnya permasalahan tersebut, maka sebagai dosen tenaga pendidik dari Universitas Pamulang, sekaligus sebagai orang tua yang memiliki anak usia beranjak remaja maka Bapak Dr. Nardi Sunardi, Ibu Rosa Lesmana dan beberapa rekan rekan dosen dari prodi manajemen Universitas Pamulang terpanggil untuk dapat berkontribusi dalam mengatasi permasalahan tersebut diatas melalui kegiatan tridarma perguruan tinggi dalam bentuk Pengabdian Kepada Masyarakat dengan cara mendirikan rumah baca dan tahfis quran di Desa Cihambulu, Pabuaran, Subang, Jawa Barat.

Rumah baca dan tahfis quran ARROSA diharapkan dapat memberikan wadah atau tempat bagi anak – anak agar dapat menumbuhkan serta memotivasi minat baca pada anak, dan mengurangi ketergantungan anak pada gadget. Sehingga dapat membentuk generasi masa depan yang berkualitas yang gemar membaca, sehat secara mental dan emosional dan berwawasan agama.

Pendirian rumah baca Arroza juga merupakan kelanjutan dari Pengabdian Kepada Masyarakat sebelumnya tepat pada Desember 2019, dimana banyak warga desa Cihambulu meminta bantuan kepada para dosen agar dapat mewujudkan mimpi warga desa agar memiliki rumah baca dan tahfis quran di desa mereka.

Pendirian rumah baca tersebut pada sebuah rumah milik salah satu dosen Universitas Pamulang yaitu Bapak Dr. Nardi Sunardi, SE., ST., MM yang terletak di Jl. Kartayuda, Desa Cihambulu, Pabuaran, Subang. Datas sebidang tanah seluas kurang lebih 250M. Dengan bangunan tua yang terbuat dari kayu. Sedangkan penyediaan buku – buku dan perlengkapan lainnya para dosen bahu membahu dan mengumpulkan dana secara swadaya, demi berdirinya rumah baca dan tahfis quran Arroza.

Dengan perencanaan yang berkelanjutan diharapkan rumah baca dan tahfis quran tersebut dapat berdiri dan dapat memberikan mafaat bagi masyarakat desa Cihambulu dan sekitarnya.

Oleh karena beberapa hal yang telah dipaparkan diatas maka sebagai dosen dari Universitas Pamulang kami termotivasi untuk mengimplementasikan ilmu manajemen dalam bentuk Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema Implementasi Ilmu Manajemen Dalam Meningkatkan Motivasi Membaca Anak- Anak Warga Desa Cihambulu, Pabuaran, Subang. Dengan cara mendirikan rumah baca dan tahfis quran ARROSA. Diharapkan rumah baca dan Tahfis quran ARROSA mengatasi kecanduan anak terhadap gadget, dengan menyiapkan Rumah Baca dan Tahfis Quran ARROSA, Rumah baca ini berdiri diatas lahan seluas 300 M, yang berada di Jl. Karta Yuda, Cihambulu, Pabuaran, Subang. Diharapkan Rumah Baca ini dapat menjadi tempat bagi anak – anak warga Cihambulu menghabiskan waktu bermainnya sambil membaca dan belajar al quran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kami dari Tim Program Pengabdian Masyarakat (PKM) Universitas Pamulang (UNPAM) mengambil judul PKM: **“Implementasi Manajemen SDM dalam Meningkatkan Minat Baca Masyarakat Cihambulu, pabuaran, Subang, Jawa Barat”**. Tujuan umum dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah mengupayakan penyediaan tempat atau wadah bagi anak – anak guna mengurangi



ketergantungan anak – anak terhadap gadget serta menumbuhkan minat dan motivasi membaca bagi anak – anak, dalam upaya menyiapkan generasi masa depan yang cerdas berwawasan agama dan ilmu teknologi di desa Cihambulu, Pabuaran, Subang.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini antara lain adalah : pelatihan, diskusi dan simulasi kepada masyarakat dan anak – anak di desa Cihambulu, Pabuaran, Subang, Jawa Barat yang berhubungan dengan ilmu manajemen SDM, selanjutnya mereka dibimbing dalam simulasi praktek nyata. Melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan yang dilakukan meliputi :

- Survei awal, pada tahap ini dilakukan survei
- Pemantapan dan penentuan lokasi dan sasaran. Setelah survei maka ditentukan lokasi pelaksanaan dan sasaran peserta kegiatan.
- Menyusun materi, bahan, pelatihan antara lain : berupa slide, makalah untuk kegiatan pelatihan ilmu manajemen.

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Selanjutnya akan diberikan penjelasan tentang ilmu manajemen SDM, sesi ini menitikberatkan pada pemberian penjelasan mengenai bagaimana memmanage waktu, menumbuhkan minat baca dan lain – lain

3. Tahap Pelatihan

Dalam pelaksanaan Kegiatan ini digunakan beberapa metode pelatihan, yaitu :

a. Metode Ceramah

Melalui cara ceramah untuk menyampaikan penjelasan tentang ilmu manajemen SDM, minat baca, dan bahaya atau dampak negative dari gadget

b. Metode Tanya Jawab

Melalui cara tanya jawab memberikan kesempatan kepada peserta pelatihan untuk mendapatkan penjelasan dan ilmu sebanyak mungkin

c. Metode Simulasi

Simulasi diberikan kepada peserta agar peserta memiliki kesempatan untuk mempraktekkan apa yang telah mereka pelajari.



Team PKM dosen Pasasarjana dan Manajemen S1, berpose di depan Rumah Baca Arroza Desa Cihambulu, Pabuaran, Subang, Jawa Barat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan di rumah baca dan tahfis quran Arroza desa Cihambulu, Pabuaran, Subang, Jawa Barat, berjalan dengan baik dan lancar yang diselenggarakan oleh Tim Dosen Universitas Pamulang Tangerang. Universitas Pamulang (UNPAM) merupakan kampus yang berdiri di bawah naungan Yayasan Sasmita Jaya yang beralamat di Jl. Surya Kencana No. 1 Pamulang.

Pertama kali kami melakukan survey lokasi yang akan dijadikan tempat untuk pengabdian kepada masyarakat.

Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan proposal pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Implementasi Manajemen SDM dalam Meningkatkan Minat

Bac Masyarakat Cihambulu, Pabuaran, Subang, Jawa Barat”.

Setelah proposal disetujui, kami melakukan persiapan materi dan bahan-bahan yang akan digunakan dalam kegiatan ini. Persiapan ini dilakukan agar peserta dapat dengan mudah memahami materi yang kami berikan.

Melihat kondisi masyarakat yang sebagian besar bekerja baik sebagai petani maupun buruh pabrik dan lebih sering meninggalkan anak – anak tanpa pengawasan dalam bermain gadget.

Anak – anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, hingga dapat mengakses berbagai informasi dari gadget tanpa batas merupakan bahaya yang mengintai bagi anak – anak



Pengarahan dari Ibu Rosa Lesmana, SE.,MM. sebagai narasumber sekaligus ketua Team PKM dosen Manajemen S1.

Upaya dalam Mengurangi Dampak Negatif Gadget

Seperti diketahui, penggunaan internet dan gadget bagaikan dua mata pisau disatu sisi memberikan manfaat yang sangat besar bila digunakan dengan bijaksana namun apabila penggunaan tanpa batas pada anak – anak dibawah umur maka hal ini menjadi akan memberikan dampak yang negative, antara lain : Penurunan perkembangan otak, Bahaya Radiasi, Penurunan kemampuan interaksi sosial, Obesitas, Merusak penglihatan, Kurang minat bermain di alam terbuka, Temperamental.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Mulyantari & Romadhona, 2019) menunjukkan terdapat hubungan antara kebiasaan mempergunakan gadget berdasar atas durasi dan status mental emosional. Pada usia prasekolah terjadi perkembangan aktivitas jasmani dan peningkatan keterampilan juga proses berpikir. Cara belajar pada masa ini adalah dengan bermain, biasanya anak sudah ingin mulai bermain di luar rumahnya. Penggunaan gadget dengan durasi yang lama dapat membatasi aktivitas fisik anak untuk bermain sehingga anak itu kurang mendapat stimulus untuk dapat mengembangkan motorik dan sosial. Namun, di lain pihak penggunaan gadget untuk menonton program atau permainan yang direkomendasikan oleh AAP juga dapat meningkatkan kognisi, bahasa, dan sosial anak

Oleh karena itu, perlu dibangun tempat atau wadah bagi anak yaitu rumah baca dan tahfis quran Arroza yang dapat menjadi wadah atau tempat yang nyaman dan menyenangkan yang dapat menjadi tempat bermain bagi anak sekaligus membaca, menggambar dan berkreatifitas untuk menumbuhkan motivasi bagi anak – anak dalam mengurangi intensitas mereka bermain dengan gadget. Untuk menarik minat baca anak – anak harus disediakan buku – buku yang menarik, alat – alat menggambar dengan tempat yang nyaman dan menyenangkan, serta disediakan permainan – permainan yang menarik.



Pengarahan dari Ibu Kartono, SE.,MM. sebagai narasumber sekaligus peserta PKM dosen Manajemen S1.

2. Upaya Meningkatkan Minat Baca

Pengertian minat baca menurut Farida Rahim dalam (Zohriah, 2016) ialah “keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca”. Sedangkan menurut Darmono dalam (Zohriah, 2016) “minat baca adalah kecenderungan jiwa yang mendorong seseorang berbuat sesuatu terhadap Minat ditandai dengan rasa suka dan terikat pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh”.

Cara menumbuhkan minat menurut Rahmawan dalam (Suwanto, 2017) mengungkapkan ada 8 cara untuk menumbuhkan minat baca, yaitu:

1. Mengalokasikan Waktu Khusus untuk Membaca, meyiapkan waktu 10-15 menit secara konsisten
2. Membeli Buku Setiap Minggu
Dengan membeli buku-buku berkualitas atau recommended setiap pekannya, baik dibaca atau tidak, mau tidak mau masyarakat akan ‘dipaksa’ untuk membaca, karena kalau tidak dibaca akan merasa sayang.
3. Manfaatkan Waktu Menunggu
Memanfaatkan waktu saat – saat menunggu untuk menumbuhkan kebiasaan membaca.
4. Rekomendasi dan List Bukku Populer .
5. Belajar membaca efektif
6. Membaca Saat Istirahat atau Sebelum Tidur
Hal ini juga bisa dilakukan jika ternyata selama waktu Anda sangat sibuk dan penuh dengan aktivitas. Gunakan waktu istirahat Anda dengan membaca, atau rutinkan membaca buku walaupun sedikit sebelum Anda tidur.
7. Membuat Target Membaca
8. Bergabung dalam Komunitas diskusi
- 9.



Pengarahan dari Ibu Rudy, SE.,MM. sebagai narasumber sekaligus peserta PKM dosen Akuntansi S1.

KESIMPULAN

Pengabdian masyarakat ini belum sepenuhnya mampu mencapai tujuan sesuai dengan yang ditetapkan, tetapi kegiatan penyuluhan ini telah memberikan kontribusi positif bagi upaya memberikan pengarahan ilmu manajemen dalam meningkatkan minat Baca Warga Desa Cihambulu, Kec. Pabuaran, Kab. Subang, Jawa Barat

A. Kesimpulan

Untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget dibangun rumah baca dan tafis quran Arroza yang dapat menjadi wadah atau tempat yang nyaman dan menyenangkan untuk bermain, berkreaitifitas bagi anak sekaligus membaca, dan menggambar untuk menumbuhkan motivasi bagi anak – anak dalam mengurangi intensitas mereka bermain dengan gadget. Untuk menarik minat baca anak – anak harus disediakan buku – buku yang menarik, alat – alat menggambar dengan tempat yang nyaman dan menyenangkan, serta disediakan permainan – permainan yang menarik. Selanjutnya harus disediakan pendampingan, pelatihan manajemen secara berkala dalam pengabdian – pengabdian masyarakat selanjutnya.

B. Saran

1. Agar pemerintah atau dinas terkait maupun masyarakat kampus dapat memberikan bantuan kepada rumah baca dan tahfis quran Arrosa baik berupa buku, maupun sarana prasarana lainnya yang dibutuhkan oleh masyarakat
2. Agar seluruh elemen desa dapat bekerjasama dalam membangun sarana dan prasarana bagi anak – anak guna menanggulangi ketergantungan anak terhadap gadget
3. Agar para petani mendapatkan perhatian yang lebih pemerintah maka harus dibuat kelompok – kelompok tani yang lebih terorganisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah, S., Andriani, J., Lesmana, R., Sunardi, N., & Furyanah, A. (2019). Manajemen Pengelolaan Desa Wisata Pada Desa Cimanggu, Kecamatan Cislak, Kabupaten Subang, Provinsi Jawa Barat (Studi Kasus pada Curug Paok dan Bukit Pasir Jaka). *Jurnal Abdi Masyarakat Humanis*, 1(1).
- Kadim, A., Sunardi, N., Lesmana, R., & Sutarman, A. (2019). Revitalisasi Fungsi Masjid Sebagai Pusat Penguatan Manajemen Peternak Sapi Rakyat melalui Lembaga Pemberdayaan Masyarakat Terpadu (LEMPERMADU). (Studi Kasus di Masjid Ainul Yaqin Kel. Jontlak, Kec. Praya, Kab. Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat). *Jurnal Abdi Masyarakat Humanis*, 1(1).
- Lesmana, R., & Sunardi, N. (2019). Manajemen Alokasi Dana Desa dalam Upaya dan Strategi Mewujudkan Desa Sejahtera Mandiri di Desa Cihambulu, Kec. Pabuaran, Kab. Subang, Jawa Barat. *Jurnal Abdi Masyarakat HUMANIS* Vol. 1 No. 1 , 57 - 65.
- Media, B. (2019). RS Jiwa Jabar Kebanjiran Anak-anak Korban Kecanduan Gadget. Bekasi: <https://bekasimedia.com/>.
- Mulyantari, A. I., & Ramadhona, N. (2019). Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget dengan Status Mental Emosional pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Integrasi Kesehatan & Sains (JKS)* Vol. 1 No. 1 , 10 - 15.
- Ramdhani, D. (2019). Pasien Kecanduan Game di RSJ Jabar Terus Bertambah. Bandung: Kompas.com.
- Sardiman, AM. 1996. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Pedoman bagi Guru dan Calon Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman, A.M. 2005. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Grafindo.
- Siti Suprihatin (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Jurnal Promosi, Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, ISSN: 2442-9449 Vol.3.No.1 (2015) 73-82
- Sukadi, (2006) Guru Powerful Guru Masa Depan. Bandung



- Sunardi, N. (2019). Relevansi Intellectual Capital terhadap Harga dan Retun Saham di Industri Perbankan Pemerintah di Indonesia. *JIMF (Jurnal Ilmiah Manajemen Forkamma)*, 3(1).
- Sunardi, N., Lesmana, R., Tumanggor, M., & Kadim, A. (2019). Implementasi Ilmu Manajemen dalam Mewujudkan Pembangunan Masjid Raya Abdul Kadim, Yayasan Ar-Rohim, Kab. Musi Banyuasin, Propinsi Sumatra Selatan. *Jurnal Abdi Masyarakat Humanis*, 1(1).
- Suwanto, S. A. (2017). Pengelolaan TBM Sebagai Sarana Meningkatkan Minat Baca. *ANUVA Volume 1*, 19-32.
- Wuitt,W.(2001). Motivation To Learn. An Overview. Educational Psychology Interactive. Valdosta: Saldosta State University
- Zohriah, A. (2016). Manajemen Perpustakaan Dalam Mieningkatkan Minat Baca Siswa. *TARBAWI Volume 2. No. 01*.Sardiman, AM.1996. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Pedoman bagi Guru dan Calon Guru. Jakarta: Rajawali Pers. Sardiman,A.M. 2001. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Grafindo. Sardirman,A.M. 2005. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Grafindo.