

SOSIALISASI PENGGUNAAN GADGET YANG BAIK DI PONDOK PESANTREN NAFIDATUNNAJAH

**Muhammad Nur Imam¹, Eki Anggoro Putro², Fadillah Ahmad³, Gita Putri Ishanty⁴,
Muhammad Wira Trisnadin⁵, Saka Bayu Laksono⁶, A. Nurul Anwar⁷**

¹⁻⁷Universitas Pamulang; Jl. Raya Puspitek No. 46 buaran, serpong, Kota Tangerang Selatan. Provinsi Banten 15310. (021) 741-2566 atau 7470 9855

¹⁻⁷Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

e-mail: ¹imamnak7@gmail.com, ²ekianggoroputro@gmail.com, ³faadilvk@gmail.com, ⁴gitaputrii820@gmail.com, ⁵sakapkl015@gmail.com, ⁶mwiratrisnadin03@gmail.com

Abstrak

Pengabdian masyarakat merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk membantu masyarakat yang berupa aktivitas dalam bentuk apapun. Kegiatan Pengabdian Masyarakat merupakan salah satu bagian dari Universitas Pamulang. Penulis melakukan kegiatan PKM ini dengan judul “Sosialisasi Mengenai Penggunaan Gadget yang Baik di Pondok Pesantren Nafidatunnajah”. Kegiatan ini dilaksanakan untuk memberikan ilmu serta semangat kepada para santri di pondok pesantren untuk dapat lebih paham dan tidak salah dalam penggunaan gadget mereka. Metode yang digunakan dalam upaya mencapai target atau tujuan yang telah direncanakan adalah pengenalan, praktik dan tanya jawab. Kegiatan yang telah dilaksanakan dilakukan evaluasi. Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan, pelatihan sosialisasi yang telah dilaksanakan di pondok pesantren tersebut berjalan dengan lancar sesuai diharapkan. Pada kenyataannya, kegiatan ini mendapatkan respon positif, baik dari pihak sekolah maupun dari peserta yang telah mengikuti. Kesimpulan yang dapat penulis ambil yaitu baik atau buruk nya penggunaan suatu gadget itu semua tergantung dari kesadaran seseorang dalam penggunaan nya.

Kata kunci: PKM, Penggunaan Gadget, Dampak

I. PENDAHULUAN

Pengabdian masyarakat merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk membantu masyarakat yang berupa aktivitas tanpa mengharapkan imbalan dalam bentuk apapun. Secara umum kegiatan ini dirancang oleh berbagai universitas atau institut yang ada di Indonesia untuk memberikan kontribusi nyata bagi bangsa Indonesia, khususnya dalam mengembangkan kesejahteraan dan kemajuan bangsa Indonesia. Kegiatan Pengabdian Masyarakat merupakan salah satu bagian dari Universitas Pamulang.

Perkembangan teknologi berbanding lurus dengan perkembangan dan tingkat kebutuhan manusia untuk keberlangsungan hidupnya. Salah satu bentuk teknologi dalam beberapa dekade terakhir yang mengalami

perkembangan pesat adalah teknologi informasi. Hal ini tidak terlepas dari kebutuhan manusia terhadap komunikasi karena hakikatnya perilaku manusia adalah untuk berkomunikasi.

Hampir setiap teknologi mempunyai dampak positif dan dampak negatif. Demikian pula halnya dengan perkembangan teknologi komunikasi. Berdampak positif karena teknologi informasi dapat mendorong lahirnya berbagai inovasi baru yang mempermudah hidup manusia. Berdampak negatif karena teknologi komunikasi memberikan dampak pada kehidupan social, dimana norma-norma yang berlaku seringkali diabaikan serta seringnya terjadi kejahatan teknologi yang merugikan masyarakat.

Teknologi berasal kata Latin “texere” yang berarti to weave (menenun) atau to construct (membangun). Sebuah teknologi biasanya terdiri dari aspek hardware

(perangkat keras) dan software (perangkat lunak). Salah satu jenis teknologi adalah teknologi komunikasi, yaitu perangkat keras, struktur-struktur organisasional, dan nilai-nilai sosial yang dikoleksi, diproses serta menjadi pertukaran informasi individu dengan individu lainnya.

Salah satu teknologi yang sering digunakan yaitu gadget. Gadget adalah sebuah perangkat teknologi komunikasi yang sangat banyak digunakan oleh setiap orang dan dalam berbagai umur. Gadget memiliki banyak dampak positif serta dampak negatif.

Menurut Ma'ruf (2015) menyatakan bahwa, "Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru" (Suparman. Putriyani S, 2020)

Selain itu menurut Arifin, Larasati Aurora dan Rahmadi, Farid Agung (2017) mengemukakan bahwa, "Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai acang atau gawai. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah adanya unsur "kebaruan" (Asro & Sidik, 2020).

Menurut Anggraeni & Hendrizal, (2018) menyatakan bahwa: "Dampak positif dari gadget adalah mempermudah mencari informasi dan alat komunikasi yang handal. Dampak negatifnya adalah menghambat proses interaksi siswa terhadap sesama, berakibat buruk pada perilaku sosial dan sikap siswa, serta mengabaikan lingkungan sekitar. Solusi yang ditawarkan adalah pembatasan serta arahan dalam penggunaan gadget" (Lensoni et al., 2019)

Menurut Andika (2018) menyatakan bahwa: "Ada beberapa dampak negatif dari penggunaan teknologi informasi. Orang tua kerap memfasilitasi anak-anak mereka yang masih belia dengan gadget atau barang-barang berbau teknologi lainnya seperti komputer dan handphone untuk memanjakan anak-anak mereka. Namun orang tua patut waspada terhadap fasilitas teknologi canggih yang diberikannya kepada anak-anak mereka, karena ternyata teknologi mampu membawa dampak negatif bagi anak-anak" (Nurnawati & Sutanta, 2018).

Hal ini pula dapat dikemukakan bahwa Pengasuhan dalam keluarga menjadi hal yang sangat penting dalam membentengi anak-anak menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0. Keluarga adalah kelompok inti yang diharapkan memberi bekal yang bersifat alamiah dalam mengarahkan, memotivasi, dan memberi dukungan pada anak agar memiliki kecakapan intelektual dan sikap yang sesuai dengan perkembangan zaman (Az Zahra, dkk.,2019) (Rahmawati et al., 2020).

Pondok Pesantren Nafidatunnajah berdiri sejak tahun 2015 dan diasuh oleh KH. Munawir SQ. Pesantren Nafidatunnajah terletak di perbatasan wilayah

Tangerang Selatan dan Bogor, tepatnya di Gg. Kamboja RT.02 RW.06 Pondok Miri Poncol Rawakalong, Gunung Sindur, Kab. Bogor. Lokasi ini menjadi sangat strategis bagi setiap orang tua yang ingin memasukan putra-putrinya ke sana. Suasannya sangat sejuk dan sunyi. Kobong ini sengaja dibangun tak terlalu dekat dengan pemukiman penduduk. Supaya konsentrasi santri tak terganggu. Alasan penulis mengambil ide penggunaan gadget yang baik ini bahwa beberapa santri pesantren ketika liburan mereka terlalu sering menggunakan gadget mereka, bahkan sampai ada yang tidak ingin kembali ke pesantren lagi dikarenakan tidak bisa menggunakan gadget mereka di wilayah pondok pesantren. Lokasi Pondok Pesantren Nafidatunnajah termasuk wilayah yang cukup strategis, dekat dengan pemukiman warga sehingga ketika kegiatan PKM selesai, target dapat memanfaatkan ilmu yang telah dipelajari untuk diterapkan pada lingkungan sekitar.

Sumber daya manusia di pesantren ini cukup tinggi, penggunaan gadget mereka pun saat liburan cukup tinggi sehingga mengakibatkan protes dari pihak orang tua, hal ini disebabkan sang anak menjadi tidak mau kembali ke pondok pesantren, dan juga ada anak yang memberikan syarat kepada orang tua mereka agar mereka mau kembali lagi ke pondok pesantren, hal ini dapat kita artikan bahwa sang anak sudah mulai mengalami kecanduan dalam penggunaan gadget.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dari itu kami ingin mengadakan pelatihan dan sosialisasi dengan tema "Sosialisasi Mengenai Penggunaan Gadget yang Baik di Pondok Pesantren Nafidatunnajah".

II. METODE PELAKSANAAN

Sosialisasi penggunaan gadget yang baik ini di laksanakan pada hari Minggu, tanggal 14 November 2021 di Pondok Pesantren Nafidatunnajah.

Materi sosialisasi mencakup pengertian tentang gadget, fungsi gadget, sejarah gadget, contoh gadget dalam kehidupan sehari-hari, dampak positif, serta dampak negatif penggunaan gadget.

Metode yang dilakukan untuk kegiatan PKM ini adalah penyampaian secara langsung serta dilanjutkan dengan metode diskusi. Metode yang kami lakukan adalah metode Ekspositori, dimana metode ini adalah metode pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal.

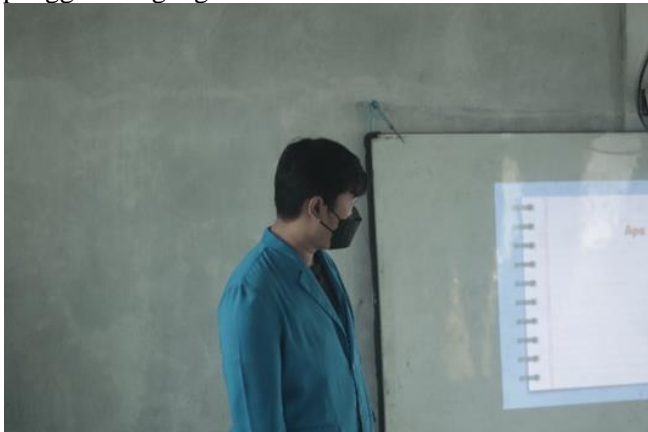
Untuk mengetahui keberhasilan program kegiatan yang telah dilaksanakan, maka dilakukan evaluasi.

Evaluasi dilakukan dengan cara memberikan sesi tanya jawab kepada anak-anak Pondok Pesantren Nafidatunnajah untuk mengetahui tingkat pemahaman anak-anak Pondok Pesantren Nafidatunnajah terkait materi dan pelatihan yang telah diberikan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Sosialisasi Mengenai Penggunaan Gadget Yang Baik ini dihadiri oleh 12 orang siswa/i Pondok Pesantren Nafidatunnajah. Pada kegiatan ini juga dihadiri oleh 1 orang tenaga pengajar yang ditugaskan untuk mengawasi jalannya kegiatan agar berjalan dengan lancar. Kegiatan ini diawali dengan pengenalan dari kami sebagai panitia pelaksana kegiatan serta penyampaian tujuan pengabdian.

Para santri pondok pesantren di berikan teori mengenai penggunaan gadget yang baik. Materi yang di sampaikan adalah Pengertian gadget, fungsi gadget, sejarah tentang gadget, contoh gadget dalam kehidupan sehari hari, dampak positif, serta dampak negatif penggunaan gadget.



Gambar 3. 1 Penyampaian materi oleh pemateri



Gambar 3. 2 Penyampaian materi oleh pemateri



Gambar 3. 3 Sesi tanya jawab

Setelah dilakukan penjelasan materi tentang penggunaan gadget yang baik, dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu sesi tanya jawab. Disini pemateri mempersilahkan peserta mengajukan pertanyaan terhadap hal hal yang masih kurang di pahami tentang materi. Di sini peserta pelatihan mengikuti kegiatan dengan antusias. Meskipun dengan keterbatasan waktu dan tempat yang ada, mereka tetap mengikuti kegiatan yang kami laksanakan dengan baik.

Di akhir kegiatan ini juga diadakan sesi pemberian doorprize. Pada sesi ini peserta diberikan 5 buah kesempatan untuk bertanya kepada pemateri. Hadiah diberikan kepada peserta yang memberikan pertanyaan menarik.



Gambar 3. 4 Pemberian dorprize kepada peserta



Gambar 3. 5 Pemberian dorprize kepada peserta



Gambar 3. 6 Pemberian dorprize kepada peserta

Kegiatan PKM ini diakhiri dengan pemberian cinderamata kepada sekolah sebagai tanda terima kasih telah memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan PKM ini di sekolah tersebut.



Gambar 3. 7 Penyerahan cinderamata kepada pihak sekolah

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan, sosialisasi mengenai penggunaan gadget yang baik ini secara garis besar sudah berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada kenyataannya, kegiatan ini mendapatkan respon positif, baik dari pihak pondok pesantren maupun dari peserta yang telah mengikuti.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diadakan di pondok pesantren nafidatunnajah, kesimpulan dari kegiatan ini adalah: Baik atau buruk nya penggunaan suatu gadget itu semua tergantung dari kesadaran seseorang dalam penggunaannya. Dan untuk pengguna gadget dibawah umur, lebih di sarankan dengan pengawasan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Asro, M., & Sidik, D. M. (2020). Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Bagi Peserta Anak Didik Pada Sosialisasi Pengaruh Gadget. *Al-Khidmat*, 3(1), 39–43. <https://doi.org/10.15575/jak.v3i1.5944>
- Lensoni, L., Lidiawati, M., Arham, N., Savitri, E., & Rahmawati, C. (2019). PKM Sosialisasi Dampak Gadget, Bahaya Penyalahgunaan Narkoba dan Pergaulan Bebas. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 227–233. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v2i2.5857>
- Nurnawati, E. K., & Sutanta, E. (2018). Sosialisasi Manfaat dan Bahaya Pemakaian Teknologi Informasi di Kalangan Anak-anak di dusun Karet Bantul Yogyakarta. *Jurnal Dharma Bakti-LPPM IST Akprindo Yogyakarta*, 1(2), 123–132. <https://journal.akprind.ac.id/index.php/dharma/article/view/304/211>
- Rahmawati, D., Ismah, & Lestari, F. W. (2020). Sosialisasi Bahaya Kecanduan Gadget Socialization the Harmful Effects of Gadgets Addiction. *Journal of Community Services*, 1(3), 159–164. ejournal.umm.ac.id/index.php/altruism
- Suparman. Putriyani S. (2020). SOSIALISASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ANAK DI DESA BUNTU PEMA KECAMATAN CURIO KABUPATEN ENREKANG. 1, 40–50. <https://ummaspul.e-journal.id/pengabdian/article/view/792/367>