

MEDI Kons :

Jurnal Bimbingan dan Konseling

Vol 8, No 1, 2022

ISSN 2528-424X (Print)

ISSN 2686-651X(Online)

Tersedia Online di <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/mdk>

**PERAN GADGET TERHADAP
KREATIVITAS WARGA MASYARAKAT DI
DESA MAGERU KIDUL RT 02/RW 01 TAHUN
PELAJARAN 2021/2022**

Siti Nur Afifah¹, Hera Heru Sri², Sri Hartini³

Bimbingan Konseling, Universitas Slamet Riyadi Surakarta,

Email : momogiflowers@gmail.com No Hp. 0895330818979

***Abstract :** The purpose of this research was to find out how the community's creativity in using cell phones in the vilage of mageru Kidul RT 02 RW 01. This research was conducted in mageru Kidul vilage RT 02 RW 01 Plumbungan Karangmalang sragen. This research is a qualitative deskriptive research. Data collection techniques are through interviews, observasion, dokumentation,and home visits. In this study,the research subjek were 3 community members in mageru Kidul vilage. The validity of the data in the study is triangulation of sources and triangulation of data.qualitative data analysis has an inductive nature,such us based on the analysis of the data obtained and then the relasiionship pattern is developed through the following steps : data reduktion,data presentation,results or drawing conclusions. The result of the study exsplaind that creativity in the use of celluler phones in the modern era is very helpful and facilitates work, especially in the economic and education sectors .it is hoped that this can be an example for others to be wiser in using cell phones and also to be creative in utilizing this very sophisticated litle device.*

Keywords : creativity in using cell phones in the economic and educational sector

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kreativitas masyarakat dalam menggunakan gadget dan penggunaan gadget dalam sektor pendidikan di desa Mageru Kidul RT 02 RW 01. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Mageru Kidul RT 02 RW 01 Plumbungan Karangmalang Sragen, penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi dan kunjungan rumah. Dalam penelitian ini yang akan menjadi subjek adalah 3 warga masyarakat Desa Mageru Kidul. Keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan data. Analisis data kualitatif bersifat induktif, yaitu berdasarkan analisis data yang diperoleh, kemudian dikembangkan pola hubungan dengan langkah-langkah sebagai berikut : reduksi data, penyajian data, hasil atau penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa kreativitas dalam menggunakan gadget di era modern seperti ini sangat membantu mempermudah pekerjaan khususnya dalam sector ekonomi maupun pendidikan. Diharapkan dapat juga menjadi contoh untuk oranglain agar lebih bijak dalam menggunakan gadget dan juga dapat berkreativitas dalam memanfaatkan perangkat kecil yang saggat canggih ini.

Kata kunci : Kreativitas dalam menggunakan gadget dalam sektor ekonomi dan juga pendidikan

PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia sedang mengalami perkembangan teknologi yang sangat pesat dari tahun-tahun sebelumnya, tidak hanya dikalangan remaja dan dewasa saja tetapi hampir semua individu mengikuti perkembangan zaman yang terjadi di bangsa Indonesia. Dapat kita lihat bahwa di kehidupan sehari-hari, masyarakat zaman sekarang selalu menggunakan gadget untuk kebutuhan sehari harinya. Akan tetapi tidak hanya itu, masyarakat sekarang sebagian besar sudah bijak dalam menggunakan gadedged karena banyaknya sosialisasi penggunaan gadedged di era sekarang karena mengurangi efek kecanduan yang berlebihan.

Masyarakat sekarang sudah mulai kreatif dalam memanfaatkan gadget sebagai media yang menguntungkan sealain itu menambah banyak kenalan dengan cara berkomunikasi tidak hanya itu gadget juga mempermudah kita untuk membantu perekonomian sebagian

orang, membantu guru untuk mempermudah pengajaran daring di masa pandemi seperti ini dan masih banyak lagi hal positif dan juga hal kreatif yang bisa dilakukan menggunakan gadget, kita harus merubah pemikiran bahwa gadget tidak hanya hal negatif saja yang ada di dalamnya, banyak sekali hal positif yang bisa kita lakukan dalam menggunakan gadget

Berdasarkan hasil wawancara dari 3 warga yang saya temui di daerah Mageru Kidul RT 02/RW 01, dalam berkeaktivitas dalam penggunaan gadget, terdapat 2 (Dua) warga yang tergantung dengan gadget, dan 1 (Satu) warga yang tidak terlalu tergantung dengan gadget tapi terkadang memainkan, data tersebut diperoleh dari hasil wawancara langsung dengan warga Desa Magerurt 02 rw 01 yang bersangkutan. Pada era yang modern seperti ini sendiri gadget menjadi kebutuhan utama atau bahkan sudah menjadi kebutuhan pokok setiap orang dalam berkomunikasi atau bersosialisasi dengan masyarakat yang lainya. Berdasarkan hasil penelitian Nuke Vigia Angela Rosi yang berjudul “ Peran layanan konseling individual dengan tehnik home work assigment untuk mengurangi perilaku penggunaan gadget siswa SMK Bina Patria Sukoharjo tahun pelajaran 2020/2021 ” menunjukkan hasilnya bahwa banyak siswa di SMK Bina Patria yang kecanduan gadget, dapat kita lihat bahwa sudah mengalami penurunan dalam menggunakan gadget secara berlebih.

Menurut Supriyadi dalam Yeni.Rahmawati.(2005:15) mengungkapkan bahwa kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, berupa ide atau karya nyata yang relatif berbed dengan apa yang sudah ada sebelumnya. Jadi dapat di artikan bahwa kreatifitas adalah menciptakan sesuatu baru yang lebih berekpresi, imajinatif yang nyata dan relative berbeda dengan yang sudah ada. Ngalimun dkk (2013:52) menyatakan bahwa kreatifitas sendiri bisa muncul melalui empat tahap sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan

Berisi tentang pengenalan masalah, pengumpulan data informasi yang relevan, melihat hubungan antara hipotesis dengan kaidah kaidah yang ada, tapi belum sampai menemukan sesuatu dan baru sekedar menjajaki kemungkinan kemungkinan.

2. Tahap Inkubasi

Masa inkubasi atau tahap istirahat masa menyimpan informasi yang sudah di kumpulkan lalu berhenti dan tidak lagi memusatkan diri atau merenungkanya.

3. Tahap Pencerahan

Tahap pencerahan yang di kenal luas sebagai pengalaman eureka “Aha”, yaitu saat inspirasi atau sebuah gagasan baru muncul dalam pikiran seakan dari ketiadaan untuk menjawab tantangan kreatif yang sedang dihadapi

4. Tahap Pelaksanaan atau Pembuktian

Di tahap ini titik di mana seseorang memberi bentuk pada ide atau gagasan baru, dan meyakinkan bahwa gagasan tersebut dapat di terapkan. Menurut Manumpil, (2015:1) “Gadget merupakan suatu teknologi modern zaman sekarang yang saat ini sangat berkembang pesat yang memiliki fungsi khusus diantaranya “smartphone, iphone, dan blackberry“. Perkembangan teknologi ini pun sangat populer di semua kalangan, baik dikalangan remaja, orangtua, dewasa maupun anak-anak mereka semua dapat menggunakannya dan juga sangat membantu dan mempermudah semuanya. Gadget memiliki jenis-jenisnya yaitu :

1. Handphone

Handphone merupakan salah satu jenis gadget yang paling populer di semua kalangan masyarakat bahkan pada anak-anak sekalipun. Fungsi utama dari handphone sendiri untuk alat komunikasi baik jarak dekat maupun jarak jauh.

2. Laptop

Laptop merupakan jenis gadget yang sering digunakan oleh orang dewasa untuk berbagai keperluan, terutama untuk pekerjaan, untuk membuat tugas, untuk membuat presentasi, membuat media, mengakses sosial media dan sebagainya. Dalam penggunaannya laptop sendiri membutuhkan operating system agar dapat berjalan, seperti window, mac, linux dan lainnya.

3. Tablet atau Ipad

Tablet merupakan sejenis handphone tetapi memiliki ukuran yang lebih besar daripada Handphone dan lebih nyaman dan biasanya digunakan untuk menonton, bermain game atau mencari sesuatu karena layarnya besar dan sangat nyaman juga mudah dibawa kemana mana.

4. Kamera Digital

Kamera digital merupakan jenis gadget yang digunakan untuk mengambil gambar suatu objek, baik dalam bentuk gambar maupun video terdapat beberapa update juga yang dilakukan seperti penyedia lensa yang semakin canggih dan modern bahkan mulai terdapat kemunculan istilah action cam di era sekarang ini.

5. Headset/Headphone

Headset atau eadphone merupakan gadget yang sering di gunakan untuk mendengarkan music dengan relax adanya bantuan dari alat ini penguna dapat menikmati suara music/ video dengan jelas tanpa mengganggu orang lain yang ada di sekitar mereka. Gadget memiliki fungsi untuk mempermudah kehidupan manusia. Secara umum fungsi dari gadget yaitu :

Sebagi media komunikasi, fungsi gadget yang.paling bermanfaat.bagi.manusia adalah.segi.media komunikasi karena gadget diciptakan untuk mempermudah manusia dalam berkominaksi baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akses informasi selain sebagai media informasi dan komunikasi gadget juga berfungsi baik sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat.di.internet karena itu juga dapat memnambah wawasan dan juga pengetahuan

Media hiburan, Beberapa jenis gadget di buat secara khusus untuk media hiburan ketika lagi suntuk gadget dapat meberikan fitur fitur yang menarik dan juga menghibur seperti berbagai sosial media tiktk, ig,wa dll. Gaya hidup, gadget sudah menjadi bagian penting kehidupan manusia saat ini karena sudah dapat dikatan menjadi bahan pokok gadget di era modern ini digunakan dari semua kalangan seperti anak anak, remaja dan orang tua mengunaan perangkat lunak kecil yang modren dan canggih ini.

Menambah wawasan, dari berbagai fungsi gadget yang sangat mumpuni dan juga di sebutakn diatas maka hal tersebut.akan.membuat.para pengun.gadget.akan.semakin bertambah wawsanya dan juga pengetauanya.

Sanjaya & Wibowo 2011 jumlah penggunaan gadget di era modern ini mengalami peningkatan yang sangat pesat selain karena fitur atau sajian aplikasi yang menarik, selain mudah di dapat gadget juga semakin terjangkau harganya dari yang murah sampai yang mahal dari ponel cerdas ini atau sangat di kenal dengan istilah gadget tersebut.

Kita semua sudah tidak asing dengan kata gadget tidak hanya dapak negative saja yang ada pada gadget, kita dapat menggunakan gadget untuk berkreatif dalam penggunaanya denagan memanfaatkan banyak fitur atau aplikasi yang ada di

dalamnya dan mempermudah semua orang untuk mengakses semua apa yang mereka butuhkan hanya dengan menekan aplikasi yang ada di dalam gadget tersebut.

Azhar.Arsyad.(2010:15) Mendefinisikan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membantu membangkitkan keinginan dan minat yang baru, dapat juga meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Gadget sangat berperan penting dalam bidang pendidikan terutama pada masa pandemi seperti ini siswa melaksanakan pembelajaran daring dengan bantuan gadget agar terciptanya pembelajaran yang kondusif, tidak hanya pada siswa pada guru juga demikian guru dapat membuat media pembelajaran melalui gadget untuk siswanya agar pembelajaran mudah di pahami.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Desa Mageru Kidul RT 02/RW 01, Plumbungan, Kecamatan Karangmalang, Kabupaten Sragen pada bulan September hingga Oktober 2021. Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan strategi penelitian menggunakan studi lapangan. Data yang diambil dalam penelitian ini bersumber dari pelaku sendiri atau disebut sebagai data primer dan sumber data pendukung yaitu gadget sebagai benda yang digunakan. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengguna gadget yang menjadi narasumber/informan dan objek pada penelitian ini adalah kreativitas masyarakat dalam menggunakan gadget. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah menggunakan wawancara untuk menggali informasi dari narasumber, observasi digunakan untuk melihat secara langsung kondisi yang sebenarnya, dan dokumentasi untuk mengambil data berupa bentuk fisik dan sebagai penunjang dalam memperkuat data yang didapatkan. Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan triangulasi dan analisis data yang digunakan adalah deksriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh di lapangan dalam bentuk analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melihat kreativitas masyarakat mageru dalam menggunakan gadget

Berdasarkan informasi yang didapatkan oleh peneliti dapat di simpulkan bahwa masyarakat sudah mulai mengikuti perkembangan zaman di era yang serba moderen, Masyarakat juga sudah mulai memahami bahwa gadget memberi banyak dampak positif dan juga banyak membantu warga dalam mempermudah pekerjaan, selain itu masyarakat dapat juga merasakan kemudahan dari berbagai hal, misalnya : ketika tidak sempat memasak kita dapat dengan mudah memesan makanan melalui gadget dan makanan sampai dengan rumah, selain itu juga ketika kita ingin membeli barang yang jaraknya jauh dengan hanya menekan aplikasi yang ada di gadget barang yang berada di jauh dapat kita beli tanpa perlu harus repot-repot datang ke tokonya barang akan datang sampai rumah dengan diantar oleh kurir. Oleh karena itu masyarakat sangat terbantu dan merasa puas dengan perkembangan zaman apapun yang akan semakin memudahkan pekerjaan. Melihat penggunaan gadget dari sektor pendidikan

Berdasarkan informasi yang di teliti oleh peneliti dapat di simpulkan bahwa gadget sangat membantu dalam sektor pendidikan apalagi di masa pandemi covid 19 ini, dikarenakan ada kebijakan pemerintah yang mengharuskan dilakukanya pembelajaran daring, dengan adanya gadget meskipun pembelajaran dilakukan secara daring proses belajar mengajar masih tetap dapat dilaksanakan dengan melalui bantuan gadget guru akan tetap dapat memberikan ilmunya kepada siswanya agar para siswa tidak ketinggalan pelajaran, guru juga dapat membuat media pembelajaran untuk di sampaikan kepada siswa agar mudah dipelajari dan mudah di mengerti dan siswa siswi tersebut tetap mendapat pembelajran.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas dalam menggunakan gadget sangat penting di era yang serba modern ini dan apa apa yang serba online, dengan adanya gadget masyarakat lebih terbantu dan lebih memudahkannya dalam setiap kegiatan yang dilakukanya. Masyarakat merasa puas dengan adanya gadget karenda dapat digunakan sebagai sarana promosi barang ataupun jasa yang ditawarkan sehingga dapat membantu menaikkan omzet penjualan. Gadget dapat membantu pendidik dalam memberikan

pembelajaran hingga membuat media pembelajaran. Sehingga pembelajaran dapat terlaksana meskipun tidak dilakukan secara luring.

SARAN

Saran yang dapat diberikan oleh peneliti kepada pengguna gadget yaitu Kepada Orang Tua. Selalu mengontrol anak dan mengawasinya dalam menggunakan gadget dengan tepat dan mengarahkannya ke hal yang positif. Tetap selalu memberi semangat dan dukungan kepada anak agar dapat meningkatkan kreativitasnya. Memberikan dan memenuhi kebutuhan subjek Kepada Warga Masyarakat Selalu mengontrol subjek berdasarkan asas sosial masyarakat. Mendukung dan saling mendukung dalam berkreaitivitas. Membantu mengembangkan usaha atau juga dapat mengikuti jejak subjek agar dapat berkreaitivitas dalam menggunakan gadget. Kepada Peneliti Selanjutnya Untuk meneliti kreaitivitas dalam bidang yang berbeda. Untuk mengembangkn penelitian ke tahap yang lebih luas. Memberikan inspirasi baru dalam penggunaan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryad Azhar. 2010. Metode Pembelajaran. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Manumpil,B. ,Ismanto,Y. & Anlibala,F. 2013. Hubungan Penggunaan Gadget Dan Tingkat Prestasi Siswa di SMA N 9 Manado, E Journal Keperawatan
- Nuke Virginia Angela Rosi. 2021. Peran Layanan Konselig Individual Dengan Tehnik Home Work Asignment Untuk Mengurangi Penggunaan Gadget Siswa SMK Bina Patria 1 Sukoharjo. Sukoharjo : Universitas Slamet Riyadi Surakarta.
- Sanjaya. 2011. Model Model Pembelajaran. Jakarta : Bumi Aksara
- Supriyadi. 2010. Dalam Yeni Rahmawati. Jakarta : Kencana.