

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KEGIATAN**

#### **3.1. Kegiatan 1 (Irwan Julius S.P)**

##### **3.1.1. Judul Kegiatan**

Pembuatan Website Desa di Pekon Suka Ratu, Kec. Pagelaran, Kab. Pringsewu.

##### **3.1.2 Latar Belakang Kegiatan**

Pembangunan dewasa ini tidak bisa dipisahkan dari perkembangan teknologi informasi. Pemanfaatan teknologi informasi yang saat ini berkembang pesat semakin meluas seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan ketersediaan informasi yang akurat dan cepat (Aditama, 2006). Kemajuan teknologi informasi saat ini ialah pemanfaatan jaringan internet yang memungkinkan setiap orang dapat mengakses atau memperoleh data-data yang tersedia secara bersama-sama melalui jaringan yang saling terhubung (Tri Warsono, 2011). Era teknologi dan globalisasi juga semakin mendorong timbulnya kebutuhan informasi yang cepat dan tepat. Hal itu dirasakan sangat vital bagi masyarakat saat ini di berbagai bidang (Hartanto, 2010). Keberhasilan sistem ini dapat diukur berdasarkan maksud pembuatannya, yaitu keserasian dan mutu data, pengorganisasian data dan tata cara penggunaannya (Tejoyuwono, 2000).

Tidak hanya di perkotaan, di wilayah pedesaan pun sudah dimasuki oleh perkembangan teknologi informasi. Penyebaran informasi desa dan potensi yang dimiliki oleh suatu desa dengan menggunakan teknologi yang sudah berkembang akan meningkatkan kualitas dan ketepatan data yang tersedia. Potensi alam maupun masyarakat yang beragam merupakan sumber penghasilan untuk wilayah tersebut, luasnya wilayah dan jauhnya desa dari pusat kota mengakibatkan informasi tentang desa ini kurang diketahui masyarakat dan perlunya pemetaan untuk melihat dan memperhitungkan kekayaan alam yang dimiliki suatu desa. Dalam membantu pembangunan dan

pengembangan desa dibutuhkan sebuah alat yang dapat mengelola informasi yang ada di desa tersebut sehingga menghasilkan data yang tertata dan mudah untuk didapatkan/ digunakan. Dengan demikian dapat membantu desa untuk mengembangkan dan memberikan informasi yang berada di desa itu.

Dari hasil survey lapangan atau observasi yang telah dilakukan oleh Mahasiswa PKPM IIB Darmajaya, diketahui Pekon Sukaratu terdapat temuan permasalahan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Masyarakat juga kurang fasilitas teknologi yang memadai dan sulitnya akses internet, hal tersebut yang membuat sulitnya teknologi informasi di Pekon Sukaratu. Sehingga menyebabkan keterlambatan desa menyerap informasi terbaru dalam menyesuaikan diri terhadap kemajuan-kemajuan teknologi. Alasan inilah yang kemudian menjadikan Mahasiswa IIB Darmajaya melalui program Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) membantu pemerintahan desa memperkenalkan Pekon Sukaratu kepada masyarakat luas melalui sebuah media elektronik, yaitu akan dibuatnya sebuah website desa. Sehingga di harapkan masyarakat akan mudah mendapatkan informasi mengenai Pekon Sukaratu, dan potensi Desa pun akan dapat dilihat oleh masyarakat Indonesia bahkan Dunia.

### **3.1.3 Perumusan Masalah**

Dari hasil observasi yang telah kami laksanakan mahasiswa PKPM IIB Darmajaya di Pekon Sukaratu, dapat dirumuskan masalah antara lain:

1. Keterlambatan desa dalam menyerap informasi.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi informasi dengan baik.
3. Tidak adanya media yang dimiliki Desa untuk mempublikasikan informasi, potensi, dan kegiatan yang ada di Desa itu sendiri.

### **3.1.4 Tujuan Kegiatan**

Tujuan diadakan kegiatan ini antara lain:

1. Untuk memberikan sosialisasi mengenai sistem informasi desa.
2. Memberikan pelatihan penggunaan teknologi informasi dalam hal penggunaan internet dengan baik dan positif.

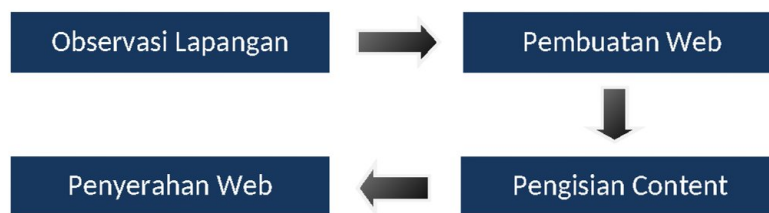
3. Membangun sistem informasi desa berupa Website Desa, sehingga masyarakat akan lebih mudah mendapatkan informasi mengenai Pekon Sukaratu.

### 3.1.5 Gambaran Umum dan Sasaran

Mayoritas pekerjaan masyarakat di Pekon Sukaratu adalah petani dan Perikanan juga perekonomian di pekon mayoritas dari kalangan menengah ke bawah sehingga sarana untuk mengetahui tentang perkembangan teknologi sangat minim, hal ini menyebabkan masyarakat pekon kurang mampu untuk mengikuti perkembangan di dunia teknologi. Mahasiswa IIB Darmajaya melalui Program Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) yang dilaksanakan di Balai Pekon, dan masyarakat ikut serta membantu kerjasama antara Aparatur Pekon dengan kampus IIB Darmajaya dalam merealisasikan program tersebut. Pada kesempatan ini salah satu desa yang menjadi sasaran Mahasiswa PKPM IIB Darmajaya adalah Pekon Sukaratu yang terletak di kecamatan Pagelaran, Kabupaten Pringsewu.

### 3.1.6 Metode Pelaksanaan

Dalam pelaksanaannya, pengenalan sistem informasi desa dalam hal ini adalah website desa. Tahapan dalam pembuatan website desa :

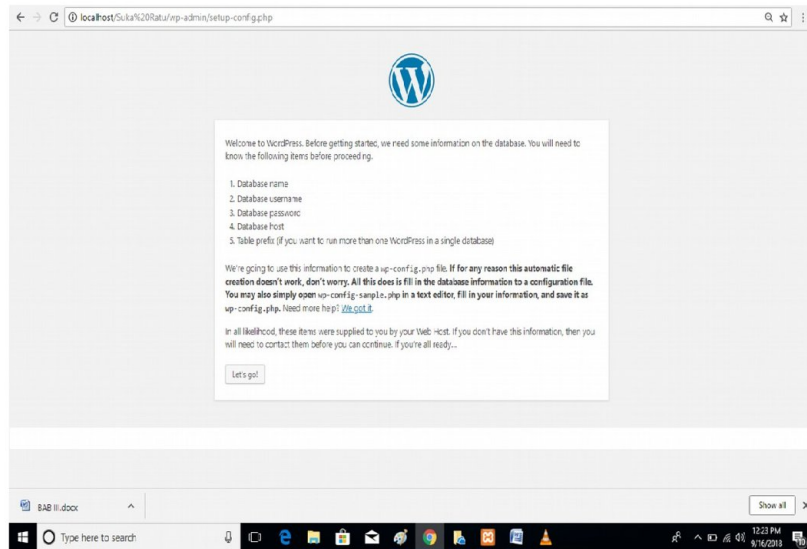


#### 1) Observasi Lapangan

Membuat suatu website diperlukan suatu observasi lapangan yang bertujuan untuk mengetahui apa yang diperlukan pada website yang akan dibuat. Data tersebut diperoleh dari perangkat Pekon Sukaratu, yaitu Bapak Ashari Zn selaku Kepala Pekon Sukaratu. Adapun dokumen yang didapatkan yaitu :

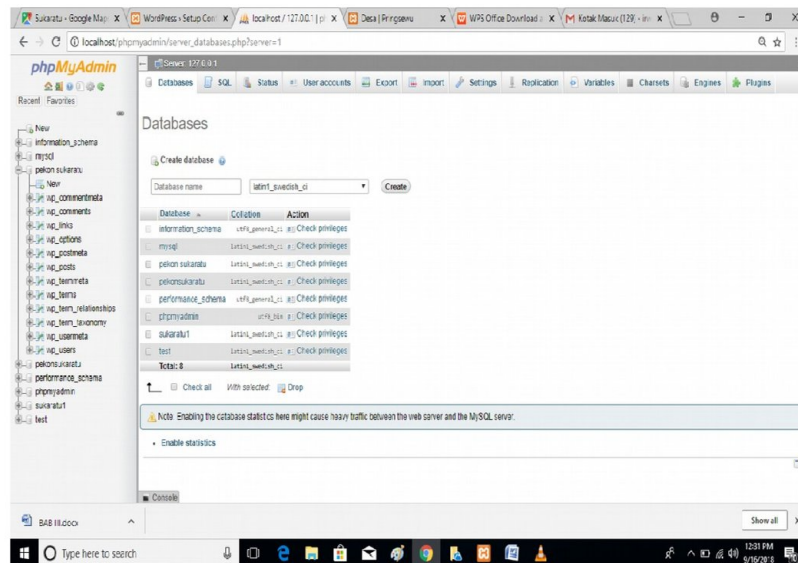
- a. Dokumen Sejarah Desa
  - b. Dokumen Struktur Pemerintahan Desa
  - c. Dokumen Potensi Desa
- 2) **Pembuatan Web**

Tampilan awal pembuatan website desa menggunakan wordpress

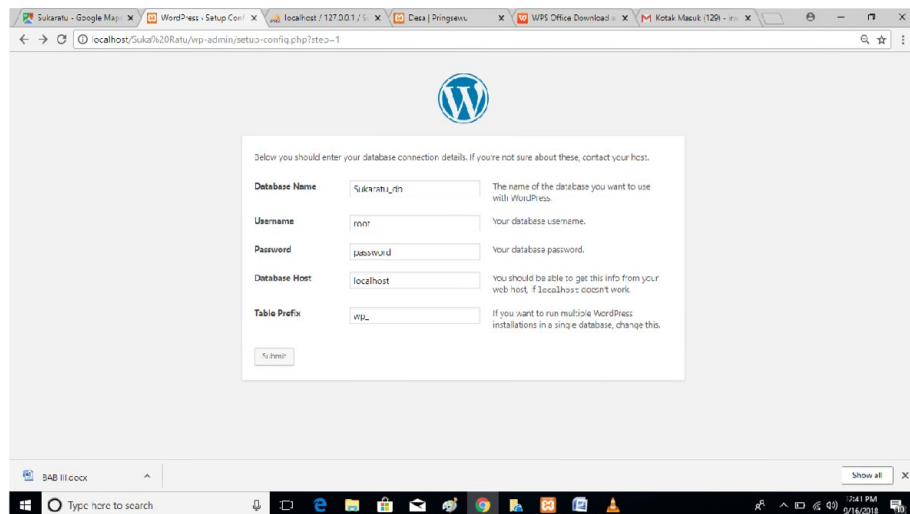


Klik let's go

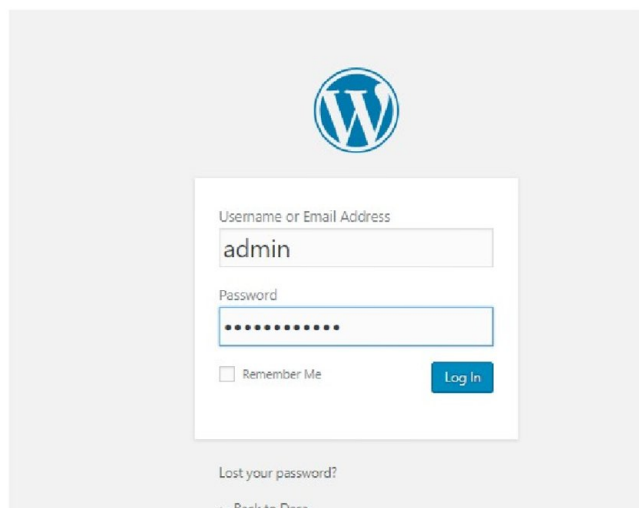
Gambar 3. Tampilan awal pembuatan web



Gambar 4. Pembuatan Database



Gambar 5. Isikan database dan username

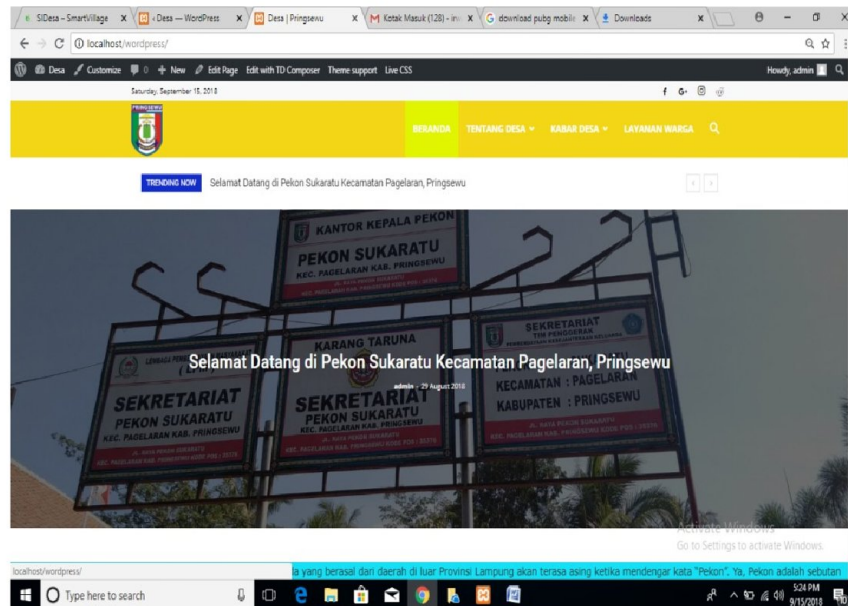


Gambar 6. Halaman Login

Pembuatan website Pekon Suka Ratu telah berhasil dibuat dalam bentuk offline.

### 3) Pengisian Content

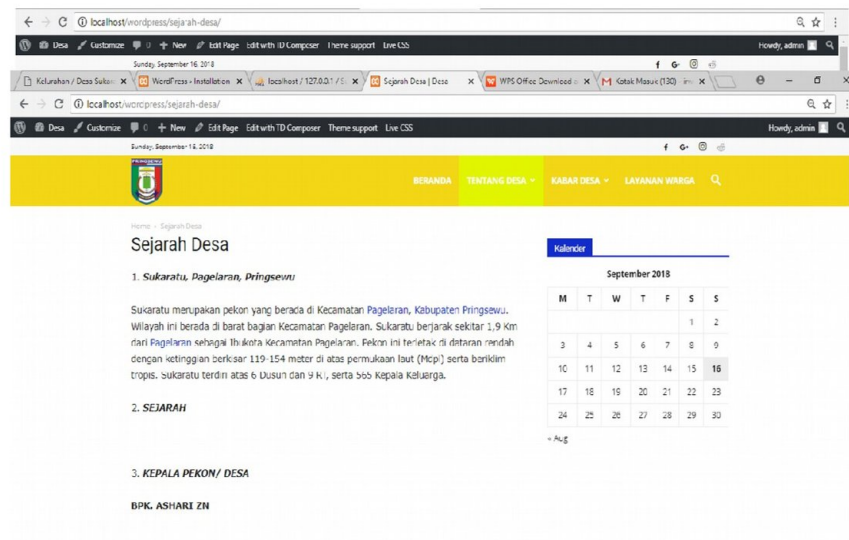
Setelah tahap observasi lapangan dan pembuatan web dan mengatur tampilan dari website, langkah selanjutnya yaitu pengisian content.



Gambar 7. Tampilan beranda website Pekon Sukaratu

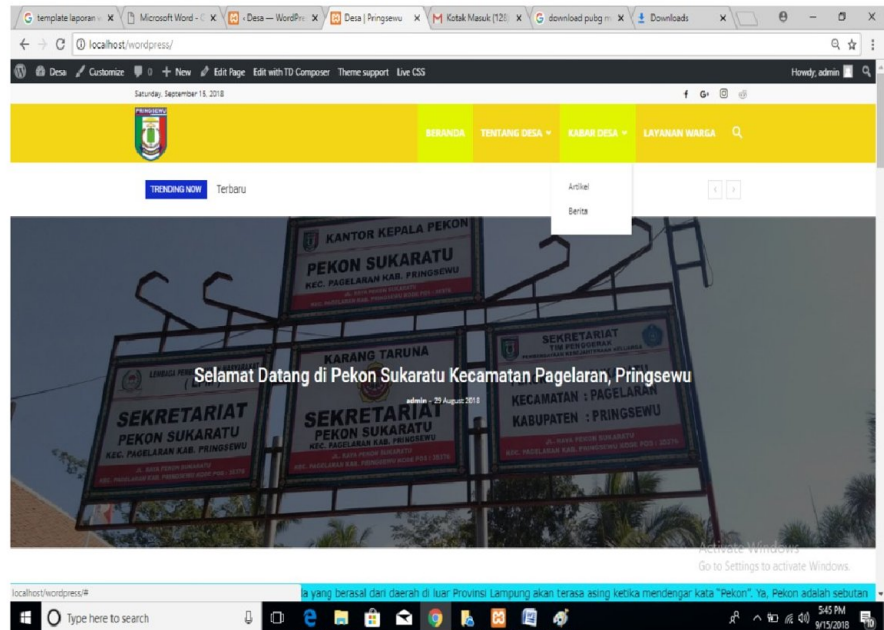
Terdapat beberapa menu utama, yaitu :

- Tentang Desa, yang berisikan :
  - a. Sejarah Desa
  - b. Geografis
  - c. Wilayah
  - d. Struktur Pemerintahan



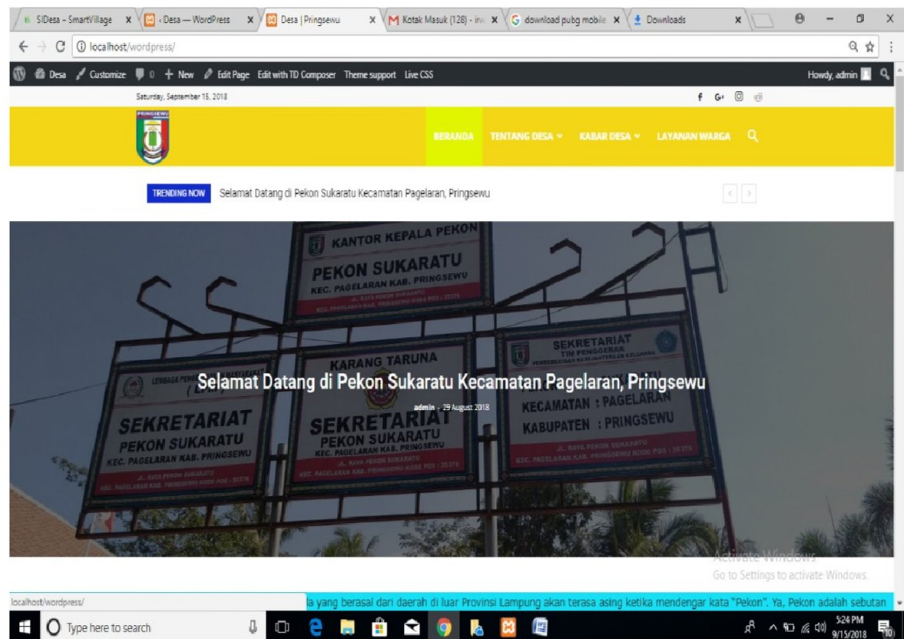
Gambar 8. Halaman Sejarah Desa

- Kabar Desa, yang berisikan :
  - a. Artikel
  - b. Berita



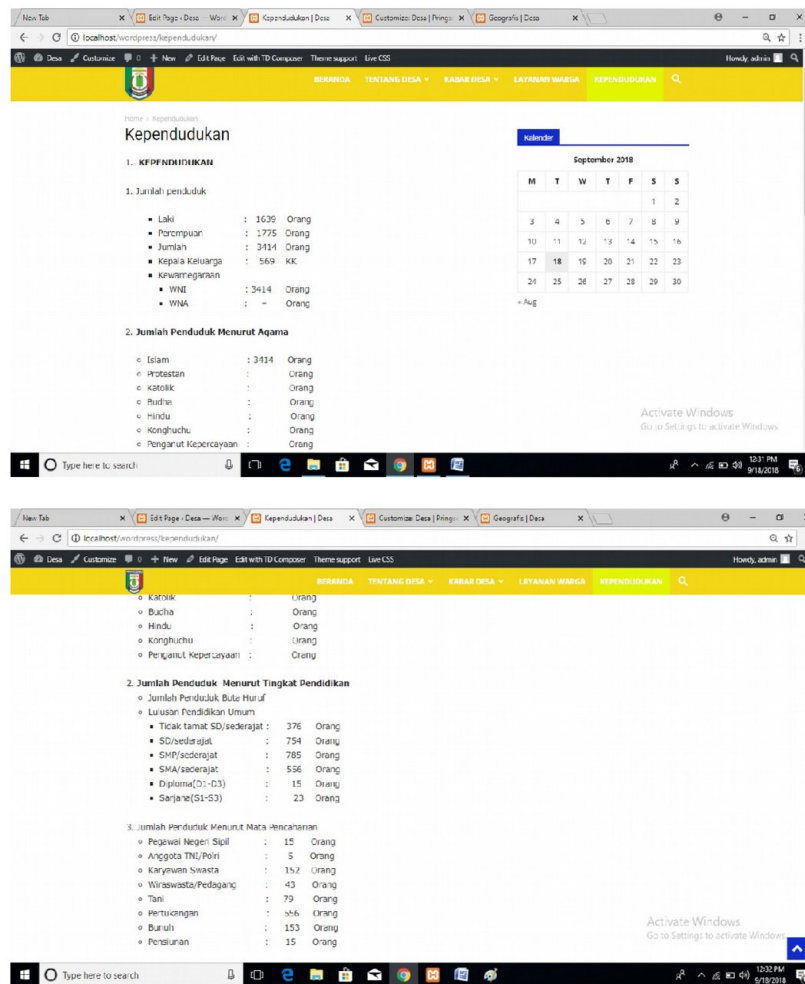
Gambar 9. Tampilan sub menu Kabar Desa

- Layanan Warga, yang berisikan :



Gambar 10. Halaman Layanan Warga

- Kependudukan, yang berisikan :
  - a. Jumlah Penduduk
  - b. Jumlah Penduduk Menurut Agama
  - c. Jumlah Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan
  - d. Jumlah Penduduk Menurut Mata Pencaharian



Gambar 11. Halaman Kependudukan



#### 4) Penyerahan Web

Tahap terakhir ini kami laksanakan dengan menyerahkan website kepada Sekretaris Desa tetapi masih dalam bentuk website offline dikarenakan pihak aparaturnya belum menginginkan website untuk di upload menjadi website online.



Gambar 12. Penyerahan Web

### 3.2 Kegiatan 2 (Heri Triyatmanto)

#### 3.2.1 Judul Kegiatan 2 (Harga Pokok Penjualan)

##### a. Harga pokok Produksi

Harga pokok produksi adalah penjumlahan seluruh pengorbanan sumber ekonomi yang digunakan untuk mengubah bahan baku menjadi produk. Perhitungan harga pokok produk dapat digunakan untuk menentukan harga yang akan diberikan kepada pelanggan sesuai dengan biaya-biaya yang dikeluarkan dalam proses produksi.

##### • Komponen Biaya Harga Pokok Produksi

Biaya produksi terdiri dari dua yakni biaya komersial dan biaya manufaktur, biaya manufaktur adalah biaya pabrik yakni jumlah dari elemen-elemen biaya diantaranya Biaya bahan baku, biaya tenaga kerja langsung dan biaya overhead pabrik. Dari penjelasan disamping 'biaya bahan baku' disebut juga biaya utama sedangkan 'biaya tenaga kerja' dan 'biaya overhead pabrik' disebut juga biaya konversi. Sedangkan biaya

komersial adalah biaya yang timbul atau yang terjadi dikarenakan kegiatan diluar dari proses produksi seperti pemasaran dan biaya administrasi umum.

Penjelasan mengenai biaya ‘bahan baku, biaya tenaga kerjalangsung dan biaya overhead pabrik’ :

### **1) Biaya Bahan Baku**

Terjadi karena adanya pemakaian bahan baku. Biaya bahan baku merupakan harga pokok bahan baku yang dipakai dalam produksi untuk membuat barang atau produk, biasanya 100% bahan baku merupakan masuk dalam produk yang telah jadi.

### **2) Biaya Tenaga Kerja Langsung**

Biaya ini timbul ketika pemakaian biaya berupa tenaga kerja yang dilakukan untuk mengolah bahan menjadi barang jadi, biaya tenaga kerja langsung merupakan gaji dan upah yang diberikan kepada tenaga kerja yang langsung terlibat dalam pengolahan bahan menjadi produk.

Biaya overhead pabrik timbul akibat pemakaian fasilitas-fasilitas yang digunakan untuk mengolah bahan seperti mesin, alat-alat, tempat kerja dan sebagainya. Dan yang lebih jelasnya lagi adalah biaya overhead pabrik terdiri dari biaya diluar biaya bahan baku.

<b>BAHAN BAKU</b>	<b>JUMLAH</b>	<b>BIAYA</b>
Lele	7 kg	Rp 20.000
Bumbu Dapur	-	Rp 86.000
Minyak Goreng	1 kg	Rp 12.000
<b>TOTAL BIAYA BAHAN BAKU</b>		<b>Rp 238.000,00</b>
<b>BIAYA BAHAN PENOLONG</b>	<b>JUMLAH</b>	<b>BIAYA</b>
Gas	1 Buah	Rp 23.000
Plastik Kemasan	1 Pak	Rp. 10.000
Merk Kemasan	2 gulung	Rp. 40.000
Lilin	4 buah	Rp. 4.000
<b>TOTAL BIAYA BAHAN PENOLONG</b>		<b>0</b>
<b>BIAYA OVERHEAD PABRIK</b>	<b>JUMLAH</b>	<b>BIAYA</b>
Bensin	2 lt	Rp 15.000
<b>TOTAL BIAYA OVERHEAD PABRIK</b>		<b>0</b>
<b>TOTAL BIAYA PEMBUATAN ABON</b>		<b>Rp 330.000,00</b>
<b>LELE</b>		

Tabel 3. Perhitungan Besaran Biaya Bahan Baku

Jadi dari setiap 7 Kg lele yang diolah dari pemasakan hingga pengemasan dengan ukuran 100 gram bisa menghasilkan 35bungkus abon lele, dengan jumlah harga pokok produksi yang dibutuhkan adalah sebesar Rp. 330.000,00

#### 1. Perhitungan Laba/Rugi

Laporan Laba/Rugi merupakan laporan untuk mengukur keberhasilan operasional perusahaan selama jangka waktu tertentu. Pelaksanaan pelatihan perhitungan harga jual dan laba kotor yang kami laksanakan menggunakan perhitungan yang sederhana sehingga para ibu-ibu dapat mudah memahaminya, sebelum melaksanakan perhitungan kami terlebih dahulu menjelaskan mengenai pengertian dan tujuannya perhitungan harga pokok produksi, keuntungan, penjualan dll.

UNSUR BIAYA BAHAN BAKU	TOTAL BIAYA	UNIT EKUIVALENSI	BIAYA PER UNIT
BIAYA BAHAN BAKU	Rp. 238.000,00	35	Rp 6.800
BIAYA BAHAN PENOLONG	0	35	Rp 2.200
BIAYA OVERHEAD PABRIK	0	35	Rp 300
<b>JUMLAH</b>	<b>Rp 330.000,00</b>		<b>0</b>

Tabel 4. Total Harga Pokok Produksi untuk kemasan 100gram

- Keuntungan per unit = harga jual – Harga pokok penjualan  
= Rp 15.000 – Rp 9.300  
= Rp5.700
- Harga jual produk perunit = HPP + laba per unit yang diharapkan  
= Rp 9.300 + Rp 5.700  
= Rp 15.000
- Penjualan jumlah perunit = harga jual perunit x jumlah unit produksi  
= Rp 15.000 x unit 35  
= Rp 525.000

Dari pembukuan sederhana yang telah dibuat seperti diatas diharapkan mampu menjadi untuk mengetahui besaran pengeluaran dana dalam sekali produksi dan besaran laba yang dapat di terima dalam sekali produksi dan tolak ukur bisnis pembuatan abon lele. Abon lele merupakan salah satu rencana Usaha yang akan dikembangkan pada saat kami melaksanakan sosialisasi praktek kerja di Pekon Sukaratu.

### 3.3 Kegiatan 3 (Nurhasna)

#### 3.3.1 Judul Kegiatan

Laporan kegiatan Pelatihan Pembuatan Laporan Keuangan Sederhana untuk Usaha Budidaya Lele Bapak Daryono.

### **3.3.2. Latar Belakang**

Laporan keuangan adalah suatu media informasi yang digunakan oleh suatu usaha untuk melaporkan keadaan posisi keuangan usahanya yang bermanfaat bagi pemilik usaha dalam pengambilan keputusan secara ekonomi. Sebagaimana yang telah diketahui tujuan laporan keuangan menyediakan informasi menyangkut posisi keuangan dan hasil operasi yang telah dicapai suatu usaha.

Berdasarkan survei yang telah didapatkan pemilik usaha (Bapak Daryono) tidak memahami mengenai pentingnya akuntansi dan laporan keuangan dalam usahanya, mereka menganggap bahwa akuntansi dan laporan keuangan adalah hal yang rumit, susah, merepotkan dan menghabiskan waktu

### **3.3.3. Rumusan Masalah**

- 1) Apakah pemilik usaha membuat Laporan Keuangan untuk usahanya?
- 2) Apakah hambatan dalam membuat Laporan Keuangan bagi si pemilik usaha?
- 3) Bagaimana Pemilik usaha dapat membuat laporan keuangan secara berkala?

### **3.3.4. Tujuan Pelatihan**

Untuk memberikan pemahaman mengenai pentingnya Akuntansi dan Laporan Keuangan agar si pemilik usaha dapat membuat laporan keuangan. Sehingga dapat mengetahui jumlah modal yang telah mereka keluarkan dan asset apa saja yang telah mereka peroleh atas usahanya.

### **3.3.5. Sasaran Objek**

Sasaran Objek dalam program kegiatan ini ditujukan pada usaha abon lele Bapak Daryono di Desa Sukaratu, Kecamatan Pergelaran, Kabupaten Pringsewu dalam pelatihan pembuatan Laporan Keuangan.

### **3.3.6. Pelaksanaan Pelatihan Laporan Keuangan**

Pelaksanaan berjalan dengan lancar. Materi pertama yang diberikan adalah pengenalan atau pendahuluan mengenai akuntansi dengan memberikan pentingnya akuntansi terutama laporan keuangan bagi sebuah usaha. Pemilik Usaha sendiri belum mengerti fungsi dari laporan keuangan bahkan pemilik usaha sendiri menganggap bahwa akuntansi adalah bidang yang rumit, susah, merepotkan dan menghabiskan waktu. Oleh karena itu, si pemilik sendiri tidak membuat laporan keuangan tentang usahanya. Si pemilik sendiri tidak tau berapa modal yang dikeluarkan dan berapa laba atau rugi yang dia peroleh selama ini.

Oleh karena itu, supaya si pemilik usaha lebih memahami tentang akuntansi materi pertama ini diisi dengan penguatan pentingnya laporan keuangan bagi pemilik usaha ataupun UKM. Materi kedua mengenai transaksi-transaksi akuntansi. Pada sesi ini diminta menjelaskan aktivitas operasi masing masing usaha mereka. Berdasarkan aktifitas ekonomi yang telah teridentifikasi tersebut diawali dari aktifitas memulai usaha (investasi awal), transaksi pembelian bahan baku, pembelanjaan/pengeluaran, pemasukan/penerimaan dan lain lain.

Setelah mencatat transaksi bisnis berdasarkan usaha mereka jika ada. Pada sesi awal si pemilik usaha bertanya mengenai transaksi dan pencatatan yang telah mereka buat. Pada sesi ini cukup menyita waktu karena pencatatan dilakukan satu-satu. Setelah semua menyelesaikan pencatatan transaksi akuntansi dan dilanjutkan dengan membahas penyusunan laporan keuangan, peserta di ajarkan untuk menyusun laporan keuangan atas transaksi yang telah dia lakukan. laporan keuangan atas transaksi yang telah dia lakukan.



**Gambar 13 Pengenalan Akuntansi dan Pentingnya Laporan Keuangan**



**Gambar 14 kolam ikan milik Bapak Daryono**



**Gambar 15 Lokasi pemijahan bibit Lele**

**Berikut adalah Laporan usaha petani lele :**

### 1) Menentukan Biaya Pembelian Benih Lele Per unit

- Total Harga Lele = Rp 1.000.000 dengan jumlah 5.000 bibit lele
- Harga per lele = Rp 1.000.000/5000
- Harga per benih lele = Rp 200

### 2) Menentukan jumlah Biaya untuk Pakan ikan lele

Tipe Pakan	Jumlah	Harga	Biaya Total
Pelet	7 karung sampai panen untuk ukuran 30 kg	Rp 300.000/kg	Rp 2.100.000
Ayam Mati	Satu kali per minggu (4 minggu)	Rp 100.000	Rp 40.000
Bahan Tambahan			Rp 50.000
<b>Total</b>			<b>Rp 2.190.000</b>

Tabel 5. Penentuan Biaya pakan Ikan Lele

### 3) Menentukan gaji tenaga kerja Langsung

Jenis kerjaan	Jumlah jam	Harga /per total jam	Total (bulan)
Memberi Pakan	3 kali sehari (x30)	Rp 3000	Rp 270.000
Mengotroldan penjagaan	5 jam sehari ( x 30)	Rp 3.000	Rp 150.000
Lain-lain	1 jam sehari (x30)	Rp 1000	Rp 30.000
<b>Total gaji pegawai sebulan</b>			<b>Rp 350.000</b>

Tabel 6. Penentuan Gaji Tenaga Kerja Langsung

### 4) Menentukan overhead Publik

Jenis biaya	Harga
Obat-obatan	Rp 50.000
Tenaga kerja tambahan saat Panen	Rp 100.000 (4 orang tambahan)



Kerusakan kolam	Rp 200.000
Pengurusan	Rp 100.000
<b>Total</b>	<b>Rp 450.000</b>

Tabel 7. Penentuan Biaya Overhead Publik

5) Menentukan BOP-depresiasiasi penyusutan

Jenis biaya	Biaya	Umur ekonomis	Total	Biaya Per bulan
Sewa tanah	Rp 1.000.000	1 tahun	Rp 1.000.000	Rp 8.400
Buat Kolam	Rp 1.000.000	2 tahun	Rp 1.000.000	Rp 41.700
Paralon	Rp 500.000	3 tahun	Rp 500.000	Rp 13.900
Peralatan	Rp 500.000	2 tahun	Rp 500.000	Rp 21.000
Lain -lain	Rp 500.000	2 tahun	Rp 500.000	Rp 21.000
<b>Total Biaya penyusutan</b>				<b>Rp 106.000</b>

Tabel 8. Menentukan BOP-Depresiasi Penyusutan

Berikut adalah Laporan laba/rugi bersih satu bulan:

**Usaha Budidaya Lele Pak Daryono**

**Laporan Laba/Rugi**

**Untuk Periode yang Berakhir Bulan Agustus 2018**

Penjualan untuk 450 kg lele @15.000	Rp 6.750.000
<b>Laba kotor</b>	<b>Rp 6.750.000</b>
<b>Biaya Operasional</b>	
Biaya pakan	Rp 2.190.000

BTKL(2 orang tenaga kerja)	
<b>(2 @350.000)</b>	Rp 700.000
BOP	Rp 450.000
Biaya penyusutan Peralatan	Rp 106.000
Biaya panen menggunakan tenaga kerja tambahan	
(4 orang)	Rp 100.000
Biaya Tambahan listrik	Rp 150.000
Biaya Makan sehari hari	Rp 1.000.000
<b>Total Biaya Operasioanal</b>	<b>Rp 4.696.000</b>
<b>Laba bersih</b>	<b>Rp 2.054.000</b>

**Usaha Budidaya lele Pak Daryono**  
**Laporan Perubahan Modal**  
**Untuk Periode yag berakhir bulan Agustus 2018**

Modal Awal	Rp 3.500.000
Laba Bersih	Rp 2.054.000
Prive	(Rp 1.000.000)
<b>Modal Akhir</b>	<b>Rp 4.054.000</b>

### **3.4. Kegiatan 7 (Erina Lidiawati)**

#### **3.4.1. Judul Kegiatan**

Media Sosial Facebook dan Instagram Sebagai Sarana Pemasaran Digital Usaha Abon Ratu Lele.

#### **3.4.2. Latar Belakang Kegiatan**

Pemasaran digital adalah kegiatan marketing termasuk branding yang menggunakan berbagai media berbasis web seperti blog,web site,e-mail,

adwords, ataupun jejaring sosial. Tentu saja digital marketing bukan hanya berbicara tentang marketing internet (Ridwan Sanjaya & Josua Tarigan, 2009). Perkembangan dari digital marketing melalui web, telepon genggam, dan perangkat games, menawarkan akses baru periklanan yang tidak digembor-gemborkan dan sangat berpengaruh. Jadi mengapa para marketer di seluruh Asia tidak mengalihkan penggunaan budget dari marketing tradisional seperti TV, radio, dan media cetak ke arah media teknologi baru dan media yang lebih interaktif (Heidrick & Struggless, 2009).

Pemasaran digital adalah suatu usaha untuk mempromosikan sebuah merek dengan menggunakan media digital yang dapat menjangkau konsumen secara tepat waktu, pribadi, dan relevan. Tipe pemasaran digital mencakup banyak teknik dan praktik yang terkandung dalam kategori pemasaran internet. Dengan adanya ketergantungan pemasaran tanpa internet membuat bidang pemasaran digital menggabungkan elemen utama lainnya seperti ponsel, SMS (pesan teks dikirim melalui ponsel), menampilkan iklan spanduk, dan digital luar. Pemasaran digital turut menggabungkan faktor psikologis, humanis, antropologi, dan teknologi yang akan menjadi media baru dengan kapasitas besar, interaktif, dan multimedia. Hasil dari era baru berupa interaksi antara produsen, perantara pasar, dan konsumen. Pemasaran melalui digital sedang diperluas untuk mendukung pelayanan perusahaan dan keterlibatan dari konsumen.

Macam-macam pemasaran digital yaitu :

- 1) Affiliate Marketing
- 2) Social Media
- 3) PPC (Pay Per Click)
- 4) Blogging
- 5) Online Marketing
- 6) SEO (Search Engine Optimization)
- 7) Viral Marketing

- 8) Email Marketing
- 9) Text Messaging

Banyak sekali masyarakat awam yang belum mengetahui tentang pemasaran digital apalagi masyarakat pedesaan. Masyarakat pedesaan sebagian besar hanya mengetahui pemasaran secara tradisional atau konvensional, hanya segelintir orang saja yang mengetahui tentang pemasaran digital khususnya pemasaran melalui media social.

Di era digitalisasi seperti saat ini, semua hal mulai bergeser ke dunia digital maka dunia pemasaran pun mulai beralih ke pemasaran digital. Dikarenakan masyarakat desa sukarratu sebagian besar sudah dapat menggunakan dan memiliki akun media social, maka penting bagi masyarakat untuk mengetahui apa saja manfaat dari media social di dalam dunia pemasaran.

Pemasaran media social adalah strategi, teknik, atau proses mendapatkan trafik (pengunjung) website atau perhatian melalui situs media social seperti Facebook, Instagram, Twitter, Youtube dan sebagainya. Konten dari pemasaran media social adalah membuat tulisan, gambar, video, grafik yang nantinya akan di posting di akun media social guna mempromosikan produk/jasa yang harapannya konten tersebut dapat menarik perhatian, di sukai, di share seluas-luasnya sehingga dapat menghasilkan electronic word of mouth (e-WOM). Alasan memilih judul kegiatan ini adalah untuk memberi pemahaman kepada masyarakat bahwa media social khususnya Facebook dan Instagram dapat dimanfaatkan untuk menjadi sarana pemasaran dari sebuah produk/jasa.

### **3.4.3. Rumusan Masalah**

Dari hasil observasi yang telah kami lakukan di Pekon Sukarratu, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- 1) Kurangnya rasa ingin tahu masyarakat terhadap perkembangan dunia luar.
- 2) Kurangnya pemahaman masyarakat akan manfaat media social.

- 3) Tidak adanya dukungan dari Pekon untuk mengembangkan usaha masyarakat.

#### **3.4.4. Tujuan Kegiatan**

Tujuan diadakannya kegiatan ini adalah :

- 1) Untuk memberitahukan kepada masyarakat bahwa pemasaran sekarang tidak hanya melalui pemasaran konvensional saja.
- 2) Memaparkan pemanfaatan media social sebagai sarana dalam memasarkan sebuah produk/jasa.
- 3) Dapat membantu mengembangkan usaha masyarakat.

#### **3.4.5. Gambaran Umum dan Sasaran**

Di Pekon Sukaratu mayoritas mata pencaharian masyarakat adalah petani padi dan peternak ikan lele dan ikan mas. Oleh karena itu, kami sebagai mahasiswa PKPM IIB Darmajaya mencoba membuat produk olahan berbahan dasar ikan lele. Produk berbahan dasar ikan lele yang kami buat adalah berupa abon lele. Sasaran kami adalah ibu-ibu rumah tangga yang ingin mendapatkan penghasilan lebih tetapi tidak mengganggu aktivitas dirumah masing-masing. Dengan begitu kami mengajak ibu lurah selaku Ketua PKK untuk membuat dan mengembangkan produk abon lele tersebut.

#### **3.4.6. Metode Pelaksanaan**

Tahapan dalam melaksanakan kegiatan ini adalah sebagai berikut :

##### **1) Survey Masyarakat**

Sebelum kami melaksanakan kegiatan ini, kami melakukan survey kepada seluruh lapisan masyarakat Pekon Sukaratu tentang media social apa yang paling sering dan paling banyak digunakan. Berdasarkan survey yang kami lakukan maka hasil yang didapatkan setelah melakukan wawancara mengenai media social yang sering dan sebagian besar mereka gunakan

adalah media social Facebook dan Instagram. Dengan begitu, kami sebagai mahasiswa PKPM IIB Darmajaya akan membantu memaparkan manfaat Facebook dan Instagram sebagai sarana pemasaran.

## 2) Mempersiapkan Materi

Materi yang kami siapkan adalah mengenai pemanfaatan media social sebagai sarana pemasaran digital untuk produk/jasa yang dalam hal ini kami lakukan untuk mempromosikan produk abon lele yang kami buat. Kami juga menyiapkan sticker yang nantinya akan digunakan untuk menjadi merek tetap dari produk abon lele yang kami buat.

### 3.4.7. Pelaksanaan Kegiatan

#### 1) Pembuatan Sticker Abon Ratu Lele



Gambar 16. Sticker Produk

#### 2) Pengemasan Abon Ratu Lele



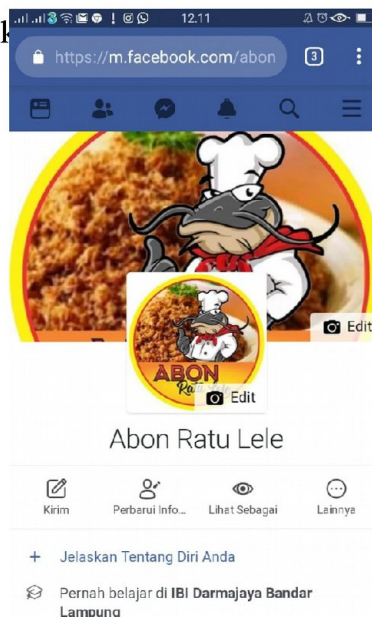
**Gambar 17. Abon Ratu Lele**

3) Penyerahan Abon Ratu Lele kepada Ketua PKK



**Gambar 18. Penyerahan Abon Ratu Lele**

4) Media Sosial Facebook



**Gambar 19. Media Sosial Facebook Produk**

5) Media Sosial Instagram



**Gambar 20. Media Sosial Instagram Produk**

**3.5. Laporan Kegiatan 5 ( Misya Ananda )**

**3.5.1. Judul Kegiatan**

Sosialisasi Waspada Investasi Bodong

**3.5.2 Latar Belakang**

Berdasarkan hasil survei yang telah didapatkan dari penduduk Sukaratu baik dari pihak orang tua maupun tokoh pemuda, desa sukaratu belum banyak yang



mengerti tentang investasi ilegal. Berdasarkan masalah yang dialami masyarakat tersebut maka diadakan sosialisasi waspada investasi bodong atau penipuan.

### **3.5.3 Rumusan Masalah**

Terdapat beberapa rumusan masalah pada mewaspadaai investasi bodong, antara lain:

1. Apa hambatan yang menjadi masalah dalam pemahaman investasi yang benar?
2. Bagaimana solusi penyelesaian masalah untuk mewaspadaai investasi bodong di desa Sukaratu?

### **3.5.4 Tujuan Kegiatan**

Berikut adalah tujuan dari sosialisasi waspada investasi bodong, antara lain:

1. Untuk memberikan informasi ciri-ciri investasi bodong.
2. Masyarakat lebih mengetahui bagaimana cara investasi yang baik dan benar.

### **3.5.5 Gambaran Umum dan Sasaran**

Masyarakat desa Sukaratu sudah sedikit mengerti apa itu investasi tetapi mereka belum tau bagaimana membedakan mana investasi legal dan illegal. Dengan adanya kesempatan ini maka permasalahan tersebut dapat kami adakan sosialisasi waspada terhadap investasi bodong yang ditujukan kepada warga Sukaratu, Pagelaran, Pringsewu.

### **3.5.6 Metode Pelaksanaan**

Tahapan kegiatan untuk melaksanakan program sosialisasi waspada investasi bodong agar dapat berjalan lancar adalah sebagai berikut:

#### **1) Survei lapangan**

Sebelum kami melakukan sosialisasi pada warga Sukaratu, maka kami melakukan survei lapangan supaya materi dan pembahasan mengenai waspada investasi bodong tepat sasaran dan dapat bermanfaat bagi warga Sukaratu. Metode survey

yang kami lakukan adalah wawancara kepada kepala dusun, tokoh adat dan warga setempat. Berdasarkan hasil survey yang didapatkan dari wawancara menunjukkan bahwa pengetahuan tentang investasi sangatlah minim. Dengan hal ini, maka pengetahuan dengan investasi sangat penting untuk di berikan kepada masyarakat Sukaratu, guna untuk membangun dan menambah ilmu bagi masyarakat supaya kedepannya dapat lebih berhati-hati.

## 2) Mempersiapkan materi

Sebelum proses sosialisasi berjalan, perlu dilakukan penyusunan bahan materi persentasi yang akan disampaikan kepada masyarakat mengenai pentingnya Waspada Investasi Bodong. Bahan persentasi yang digunakan untuk sosialisasi pendidikan antara lain:

- a. Adanya bahan materi yang sudah disiapkan oleh pihak kampus.
- b. Pengenalan investasi saham melalui sebuah video yang ditayangkan.

### **3.5.7 Pelaksanaan sosialisasi Waspada Investasi Bodong**

Setelah sesuai dengan konsep, maka perlu dilakukan pemberian materi sosialisasi kepada responden pada waktu dan tempat yang tepat supaya tidak terjadi kesalahan komunikasi antara pemateri dengan masyarakat. Terdapat beberapa hal yang menjadi bahan materi persentasi dalam acara sosialisasi tersebut, antara lain: Investasi adalah penanaman asset atau dana yang dilakukan oleh sebuah perusahaan atau perorangan untuk jangka waktu tertentu demi imbal balik yang lebih besar dimasa depan.

Manfaat investasi:

- 1) Mampu menghindari inflasi/Kenaikan Harga
- 2) Mempersiapkan biaya pernikahan
- 3) Mempersiapkan biaya pendidikan
- 4) Mempersiapkan dana pensiun

Investasi bodong adalah suatu bentuk investasi dimana investor menitipkan sejumlah uangnya untuk dikelola dan diolah oleh perusahaan investasi namun sebenarnya perusahaan investasi tersebut tidak mengelola uang tersebut.

Ciri-ciri investasi bodong :

- 1) Investasi yang dijanjikan tidak masuk akal
- 2) Menggunakan sistem skema fonzi atau member get member
- 3) Resiko tidak disampaikan

Modus investasi yang ditawarkan:

- 1) Menjanjikan hasil (keuntungan) yang besar dan tidak wajar
- 2) Menggunakan Public figure atau orang terkenal didaerah setempat seperti Tokoh Adat
- 3) Memberi kesan seolah bebas resiko
- 4) Tidak memiliki izin usaha atau memiliki izin usaha tetapi tidak sesuai dengan kegiatan usaha yang dilakukan.

Alasan masyarakat tergiur investasi ilegal:

- 1) Ingin cepat kaya
- 2) Terlalu berorientasi pada keuntungan tanpa melihat resiko
- 3) Tidak memahami kegiatan investasi atau hanya ikut-ikutan

Sosialisasi yang dilakukan saat itu bersamaan dengan acara Musyawarah Dusun(Musdus) 5 pada tanggal 3 september 2018 bertempat dikediaman Bapak Bambang Irawan selaku kepala dusun 5 yang dihadiri 50 Kepala keluarga dan beberapa muda-mudi yang ikut serta dalam Musdus tersebut.

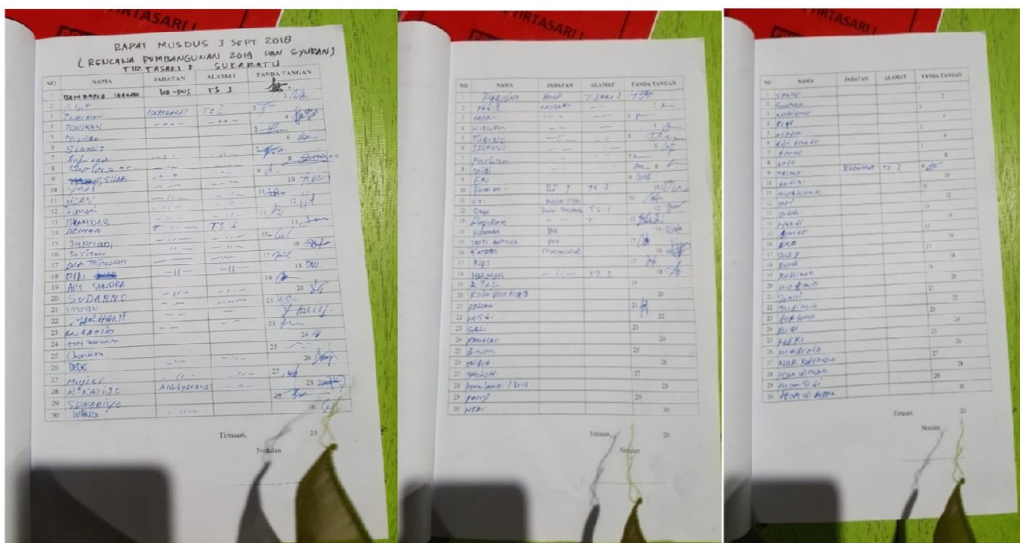
### **3.5.8 Kesimpulan dan Saran**

Kegiatan sosialisasi waspada investasi bodong di desa Sukaratu berjalan dengan lancar meskipun hanya dengan peralatan seadanya hanya laptop, handphone, dan pengeras suara yang seharusnya kami memakai proyektor agar gambar power point yang telah dibuat dan video yang telah kami tayangkan bisa terlihat dengan jelas. Dari penjelasan yang telah berikan, warga menyimak dengan baik dan

mereka paham akan investasi bodong karena salah satu kepala dusun disana sering memberikan informasi-informasi yang berhubungan dengan penipuan dalam bentuk apapun termasuk investasi bodong yang biasanya investasi berbentuk koperasi. Selain itu dengan adanya sosialisasi ini diharapkan dapat menambah wawasan untuk masyarakat Sukaratu, guna untuk membangun dan menambah ilmu bagi masyarakat supaya kedepannya dapat lebih berhati-hati.



Gambar 21. Sosialisasi Waspada Investasi Bodong



Gambar 22. Daftar Hadir Musdus dan Sosialisasi Waspada Investasi Bodong

**WASPADA INVESTASI**  
PEMBEKALAN PKPM IIB DARMAJAYA  
1 Agustus 2018

### SATGAS WASPADA INVESTASI

**Keunggulan Satgas Waspada Investasi**

1. Otoritas Jasa Keuangan;
2. Kejaksaan RI;
3. Kepolisian Negara RI;
4. Kementerian Perdagangan RI;
5. Kementerian Komunikasi dan Informatika RI;
6. Kementerian Koperasi dan UKM RI;
7. Badan Koordinasi Penanaman Modal (BKPM).

**Keputusan Dewan Komisiner OJK Nomor 01/KDK.01/2016**  
Tentang Pembentukan Satgas Waspada Investasi Tanggal 1 Januari 2016

**Berdasarkan Nota Kesepakatan Satgas Waspada Investasi, mengamanatkan agar dibentuk Tim Kerja Satgas Waspada Investasi yang berkedudukan di Daerah.**

**Pembentukan Tim Kerja Satgas Waspada Investasi Daerah di Provinsi Lampung**  
Keputusan Dewan Komisiner OJK Nomor : 21/KDK.01/2016  
Tanggal 26 Agustus 2016

Percepatan proses pengajuan hukum terhadap praktik investasi ilegal yang banyak terjadi di masyarakat khususnya di masyarakat industri daerah

Efektifitas dalam mengedukasi dan menasabahkan tindakan melawan hukum dalam kegiatan pengumpulan dana dan pengalihan investasi ilegal kepada masyarakat di daerah

Pemantauan terhadap potensi terdapatnya dugaan tindakan melawan hukum di bidang pengumpulan dana masyarakat dan pemberian investasi dapat teridentifikasi lebih dini

### SATGAS WASPADA INVESTASI

**Tugas Pencegahan :**

- Edukasi dan sosialisasi.
- Pemantauan terhadap kegiatan investasi ilegal.

**Tugas Penanganan :**

- Menginventarisasi kasus-kasus dugaan investasi ilegal.
- Menganalisis kasus-kasus.
- Menghentikan atau menghambat kasus investasi ilegal.
- Melakukan pemeriksaan dan/atau klarifikasi secara bersama.
- Melakukan penelusuran situs-situs yang digunakan sebagai sarana investasi ilegal.
- Menyusun rekomendasi tindak lanjut penanganan investasi ilegal.



**Jumlah Tim Kerja Satgas Waspada Investasi Daerah yang sudah terbentuk sebanyak 35 Tim Kerja Satgas Waspada Investasi Daerah. Pembentukan difokuskan pada tingkat Kantor Regional/KOJK di daerah.**

### MODUS INVESTASI YANG SERING DITAWARKAN



- Menjanjikan Manfaat Investasi (Keuntungan) Besar/Tidak Wajar.
- Ditawarkan Secara Online, Tidak Jelas Domisili Usaha.
- Dana Masyarakat Dikelola /Diinvestasikan Pada Proyek Di Luar Negeri.
- Harga Barang Tidak Wajar Jika Dibanding Dengan Barang Sejenis Yang Dijual Di Pasar.
- Sifat "Berani atau Member Get Member".
- Menggunakan Public Figur/Pejabat/Tokoh Agama, dan/atau Artis.
- Menjanjikan Bonus Barang Mewah atau Tur ke Luar Negeri.
- Mengkalikan Kegiatan tersebut antara Investasi/Charity/ bahkan Ibadah.
- Memberi Kesan Seolah-olah Bebas Risiko.
- Memberi Kesan Seolah-olah Dijamin Atau Berafiliasi Dengan Perusahaan Besar/Multi Nasional.
- Tidak memiliki izin usaha atau memiliki izin usaha tetapi tidak sesuai dengan kegiatan usaha yang dilakukan (hanya memiliki dokumen Akta Pendirian /Perubahan Perusahaan, Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP), Keterangan domisili dari Lurah setempat, dengan legalitas usaha berupa Surat Izin Usaha Perdagangan (SIUP), dan Tanda Daftar Perusahaan (TDP).

### Alasan Masyarakat Terpapar Investasi Ilegal



- Ingin Cepat Kaya.
- Terlalu Berorientasi Pada Keuntungan Tanpa Melihat Risiko.
- Tidak Memahami Kegiatan Investasi/Hanya Ikut-kutan.

LANGKAH-LANGKAH SEBELUM BERINVESTASI	KRITERIA MEMILIH PERUSAHAAN INVESTASI
<ol style="list-style-type: none"> <li><b>Waspada</b> bila biaya pendaftaran mahal. Biaya pendaftaran, sesuai dengan nilai starterkit</li> <li><b>Waspada</b> bila tidak ada produk. Produk baik dan bermanfaat.</li> <li><b>Waspada</b> bila bonus dibayar hanya dari proses perekrutan. Bonus dibayar dari pembelian/penjualan</li> <li><b>Waspada</b> bila hanya menguntungkan pendaftar kelompok pertama. Menguntungkan semua anggota.</li> <li><b>Waspada</b> bila hanya ada SIUP. Legal, bila ada SIUPL (Surat Izin Usaha Penjualan Langsung).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Legalitas SIUPL dalam menjalankan kegiatan usaha.</li> <li>Pelajar biaya pendaftaran atau perekrutan.</li> <li>Ketersediaan dan kualitas produk.</li> <li>Pendapatan bersumber dari penjualan produk.</li> <li>Produk mampu dijual sampai ke konsumen.</li> </ol>

### Layanan Konsumen OJK

 → Telepon : 1500-655 / 560 1471  
 → Email : konsumen@ojk.go.id

**Sekretariat Satgas Waspada Investasi**

 → Telepon : 021 29600000  
 → Email : waspadainvestasi@ojk.go.id  
 → Website : waspadainvestasi.ojk.go.id  
 sikapiuangmu.ojk.go.id

**TERIMA KASIH....**

**Gambar 23. Power Point Waspada Investasi Bodong**

## 3.6 Laporan Kegiatan 5 ( Asti Fitriani )

### 3.6.1. Judul Kegiatan

Sosialisasi Pentingnya pendidikan tinggi di era globalisasi

### 3.6.2. Latar Belakang

Berdasarkan hasil survei yang telah didapatkan dari penduduk sukaratu baik dari pihak orang tua maupun tokoh pemuda, desa sukaratu belum banyak yang mengerti tentang pentingnya pendidikan tinggi. Berdasarkan masalah yang dialami masyarakat tersebut maka diadakan sosialisasi pentingnya pendidikan di era globalisasi.

### **3.6.3. Rumusan Masalah**

Terdapat beberapa rumusan masalah pada pendidikan tinggi, antara lain:

- 1) Apa hambatan yang menjadi masalah dalam menempuh pendidikan tinggi?
- 2) Bagaimana solusi penyelesaian masalah menempuh pendidikan tinggi di desa sukaratu?
- 3) Bagaimana cara memotivasi untuk meningkatkan minat siswa/i menempuh pendidikan tinggi?

### **3.6.4. Tujuan Kegiatan**

Berikut adalah tujuan dari pendidikan tinggi, antara lain:

- 1) Untuk mengetahui hambatan yang terjadi dalam menempuh pendidikan tinggi di desa sukaratu.
- 2) Untuk mengetahui solusi penyelesaian masalah pendidikan tinggi di desa sukaratu.
- 3) Untuk mencari motivasi meningkatkan minat siswa/i menempuh pendidikan tinggi.

### **3.6.5. Gambaran Umum dan Sasaran**

Berdasarkan pendapat masyarakat desa sukaratu pendidikan tinggi bukan suatu pendidikan yang di prioritaskan baik dari kalangan orang tua maupun pemuda. Dengan adanya permasalahan tersebut maka sasaran dari kegiatan sosialisasi ini anggota PKPM IIB Darmajaya tentang pentingnya pendidikan tinggi di era

globalisasi ditujukan kepada para orang tua maupun para siswa/i sekolah SMK Bahrul Magfiroh desa sukaratu, pagelaran, pringsewu.

### **3.6.6. Metode Pelaksanaan**

Tahapan kegiatan untuk melaksanakan program sosialisasi pentingnya pendidikan tinggi di era globalisasi agar dapat berjalan lancar adalah sebagai berikut:

#### **1. Survei lapangan**

Sebelum kami melakukan sosialisasi pada siswa-siswi SMK, maka kami melakukan survei lapangan supaya materi dan pembahasan mengenai pendidikan tinggi tepat sasaran dan dapat bermanfaat bagi siswa-siswi yang masih enggan melanjutkan keperguruan tinggi. Metode survey yang kami lakukan adalah wawancara kepada tokoh pemuda-pemudi, anak-anak sekolah SMA maupun SMK, dan para orang tua. Berdasarkan hasil survey yang didapatkan dari wawancara menunjukkan bahwa pengetahuan dan minat masyarakat sukaratu sangat minim. Dengan hal ini, maka pengetahuan dengan bersosialisasi sangat penting untuk di berikan kepada masyarakat sukaratu, guna membina dan memberikan perluasan pikiran kepada masyarakat tentang pendidikan tinggi yang penting.

#### **2. Mempersiapkan materi**

Sebelum proses sosialisasi berjalan, perlu dilakukan penyusunan bahan materi persentasi yang akan disampaikan kepada masyarakat mengenai pentingnya pendidikan tinggi. Bahan persentasi yang digunakan untuk sosialisasi pendidikan antara lain:

- a. Pengenalan tentang pendidikan dan globalisasi
- b. Pengenalan kendala yang dihadapi menempuh pendidikan tinggi
- c. Pencarian solusi penyelesaian
- d. Pemberian manfaat pentingnya pendidikan tinggi

### 3. Tempat dan waktu pelaksanaan

Pelaksanaan sosialisasi pentingnya pendidikan tinggi di era globalisasi dilaksanakan di sekolah menengah kejuruan (SMK) Baghrul magfiroh desa sukaratu pagelaran, dengan jumlah 68 siswa. Waktu pelaksanaan pukul 10.00 s/d 11.30 WIB.

#### **3.6.7. Pelaksanaan sosialisasi pentingnya pendidikan tinggi**

Setelah sesuai dengan konsep, maka perlu dilakukan pemberian materi sosialisasi kepada responden pada waktu dan tempat yang tepat supaya tidak terjadi kesalahan komunikasi antara pemateri dengan masyarakat. Terdapat beberapa hal yang menjadi bahan materi persentasi dalam acara sosialisasi tersebut, antara lain:

Pengertian pendidikan dan globalisasi, yaitu:

- Pendidikan yaitu : Menurut UU No. 20 tahun 2003  
Usaha Sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.
- Globalisasi yaitu: Umum  
Globalisasi adalah bagian dari perubahan ruang, gerak dan waktu dari nilai-nilai manusia secara universal menuju sebuah spectrum keluarga besar dunia (Global Citizen)

Kendala dalam menghadapi pendidikan tinggi, antara lain:

- Niat
- Budget atau biaya mahal
- Anggapan bahwa pendidikan itu tidak penting (khususnya Wanita)
- Pengaruh lingkungan



Solusi penyelesaian, antara lain:

- Harus memiliki niat untuk menempuh jenjang karir yang lebih baik
- Beasiswa
- Melihat perkembangan zaman
- Pergaulan yang positif

Manfaat pentingnya pendidikan tinggi

- Kesempatan Kerja
- Kepribadian yang bertanggung jawab
- Kemajuan dalam karir
- Harga diri

Sosialisasi yang dilakukan di sekolah SMK kelas XI jurusan TKJ dan Otomotif Bahrul Magfiroh desa sukaratu, pagelaran, pringsewu

**Gambar 23. Sosialisasi Pentingnya Pendidikan Tinggi SMK Bahrul Magfiroh Desa Sukaratu.**

### 3.7 Laporan Kegiatan 5 (Marsudiyati)

#### 3.7.1 Judul Kegiatan



Laporan Kegiatan Sosialisasi tentang bahaya *gadget* bagi perkembangan anak di SD Negeri 1 Sukaratu

### 3.7.

#### 3.7.2. Latar Belakang

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk gadget misalnya tablet, smartphone, notebook, dan sebagainya. Gadget yang difasilitasi dengan berbagai macam fitur dan aplikasi yang menarik sehingga membuat anak suka dengan permainan di dalam aplikasi tersebut. Bahkan tidak heran bila anak kecil saat ini pandai sekali menggunakan gadget tersebut dengan begitu ahlinya, setiap hari bermain gadget. Sebagian besar orangtua menganggap hal ini wajar, bahkan menganjurkannya untuk anaknya agar tidak susah untuk dirawat. Orangtua lebih suka anaknya diam dan asyik bermain gadget daripada nanti anaknya rewel.

Gadget memang memiliki dampak positif bagi pola pikir anak yaitu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak. Tetapi dibalik kelebihan tersebut juga dapat berdampak buruk pula bagi daya kembang anak. Berbagai radiasi didalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan zona nyamannya bersama gadget. Sehingga menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap teman, maupun orang lain.

Oleh karena itu, perlunya pemahaman mengenai pengaruh gadget terutama bagi orangtua, agar anaknya dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak

dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain. Alasan pemilihan judul makalah ini yaitu “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak”, karena masih kurangnya pemahaman orangtua mengenai dampak akibat penggunaan gadget bagi anak yang berakibat pada daya kembang anak itu sendiri.

### **3.7.3 Rumusan Masalah**

- Apa pengertian dari gadget ?
- Pengumpulan data dengan metode
- Bagaimana bahaya radiasi gadget terhadap daya kembang anak ?
- Bagaimana pengaruh gadget terhadap perkembangan anak ?

### **3.7.4 Tujuan Makalah**

- Menjelaskan pengertian gadget.
- Metode penelitian yang di gunakan dengan cara wawancara
- Menjelaskan bahaya radiasi gadget terhadap daya kembang anak.
- Menjelaskan pengaruh gadget terhadap perkembangan anak.

### **3.7.5 Pengertian Gadget**

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk gadget misalnya tablet, smartphome, notebook, dan sebagainya.

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta notebook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet)(Widiawati, 2014 : 106).

Dari pendapat tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa, gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus.

### **3.7.6 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data pengguna gadget dilakukan dengan cara wawancara yang dilakukan di SD N 1 SUKA RATU dengan jumlah siswa sebanyak 99 siswa data sebagai berikut kelas satu sebanyak 22 siswa, kelas 2 sebanyak 16 siswa kelas 3 sebanyak 12 siswa kelas 4 sebanyak 20 siswa kelas 5 sebanyak 18 siswa dan kelas 6 sebanyak 11 siswa. Dari keseluruhan jawaban setelah dilakukan wawancara 30% anak menggunakan handphone bukan milik mereka sendiri namun milik orang tua mereka digunakan untuk bermain media social seperti facebook. 42% anak memiliki handphone sendiri, untuk mereka yang memiliki handphone sendiri digunakan untuk bermain game online mereka akan menghabiskan kurang lebih 3-4 jam sehari untuk bermain game, mulai dari pulang sekolah hingga sore hari apabila tidak melakukan suatu hal apapun. Sisanya yaitu 28% menggunakan handphone namun belum berbasis android sehingga mereka hanya dapat bermain game off line dan juga tidak dapat membuka media social.

### **3.7.7 Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Daya Kembang Anak**

Radiasi elektromagnetik terdiri dari gelombang elektrik dan energi magnetik dengan kecepatan cahaya. Semua energi elektromagnetik jatuh pada spectrum elektromagnetik, yang memiliki kisaran radiasi ELF (Extremely Low Frequency), sinar X, hingga sinar Gamma. Frekuensi yang dipancarkan oleh telepon genggam maupun tablet pada umumnya berada dikisaran 3 hingga 30 Hz, yaitu termasuk gelombang radio (radiasi ELF). Walaupun tak sekuat sinar X yang merupakan jenis radiasi terionisasi dan mampu mengubah material genetik, radiasi yang dipancarkan gadget tetap memiliki pengaruh pada tubuh manusia (Jerry B, 1999: 84).

Bahaya radiasi gadget terhadap daya kembang anak adalah radiasi dari penggunaan gadget yang tergolong gelombang RF, bukan merupakan gelombang yang sangat mematikan dan berbahaya. Tapi bukan berarti kemungkinan adanya efek samping tidak ada. Radiasi RF pada level tinggi serta dengan intensitas yang intensif dapat merusak jaringan tubuh. Radiasi RF memiliki kemampuan untuk memanaskan jaringan tubuh seperti oven microwave memanaskan makanan. Dan radiasi tersebut dapat merusak jaringan tubuh, karena tubuh kita tidak dilengkapi sistem ketahanan untuk mengantisipasi sejumlah panas berlebih akibat radiasi RF. Penelitian lain menunjukkan radiasi non-ionisasi (termasuk gelombang RF) menimbulkan efek jangka panjang. Penyakit yang berpotensi timbul karena radiasi gadget adalah kanker, tumor otak, alzheimer, parkinson, sakit kepala. Dibanding orang dewasa, anak-anak zaman sekarang sudah mengenal teknologi nirkabel sejak kecil sehingga waktu 'bersentuhan' dengan radiasi lebih panjang. Hal ini disebabkan karena di usia 12-15 tahun, anak mengalami proses bangkitnya akal, nalar dan kesadaran diri. Dalam masa ini terdapat energi dan kekuatan fisik serta tumbuh keinginan tahu dan keinginan coba-coba. Data memperlihatkan bahwa ketika radiasi dari gadget memasuki kepala, orang dewasa menyerapnya sebanyak 25%, anak usia 12 tahun sebanyak 50%, dan tertinggi pada anak usia 5 tahun, yaitu 75%. Oleh karenanya, risiko radiasi ini akan lebih besar pada anak yang sudah 'akrab' dengan gadget di usia kurang dari 16 tahun (Jonathan, 2015 : 115).

### **3.7.8 Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak**

Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya antara lain, membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak, menambah pengetahuan anak, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan membangun kreatifitas anak. Sedangkan dampak negatifnya antara lain, anak menjadi ketergantungan terhadap gadget, sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya anak tidak bisa terlepas dari gadget, anak menjadi sulit berkonsentrasi pada dunia nyata, anak menjadi lebih suka bermain dengan gadgetnya daripada bermain dengan temannya, dan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas.

Selain itu, dampak positif penggunaan gadget antara lain, yang pertama adalah gadget akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal. Nilai positif lain adalah gadget memberi kesempatan anak untuk leluasa mencari informasi. Apalagi anak-anak sekolah sekarang dituntut untuk mengerjakan tugas melalui internet (Mohammad Nazir, 2003 : 15).

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri, juga pada perkembangan fisik anak.

Radiasi gelombang elektromagnetik dari gadget memang tidak terlihat, efeknya pun tidak terasa secara langsung. Untuk itu orangtua harus secara bijak mengawasi dan melakukan seleksi terhadap instrument permainan yang digunakan anak-anak saat bermain. Kebiasaan anak-anak dalam bermain gadget saat ini memang tidak bias dipungkiri, namun ada baiknya tidak selalu bermain, atau paling tidak membatasi waktu bermain gadget, karena alasan radiasi diatas. Sebenarnya kegiatan bermain merupakan kegiatan utama anak yang nampak mulai sejak bayi. Kegiatan ini penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan kepribadian anak pada umumnya. Anak juga bisa mulai memahami hubungan antara dirinya dan lingkungan sosialnya melalui kegiatan bermain, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Namun sekarang anak lebih

banyak menghabiskan waktu dengan bermain gadget daripada bermain dengan teman sebaya, yang bisa menimbulkan sifat individualis dan egosentris, serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar. (Jonathan, 2015 : 117).

Menurut Mohammad Nazir (2003:16), Berikut ini beberapa dampak negatif dari gadget untuk perkembangan anak:

1) Sulit konsentrasi pada dunia nyata

Rasa kecanduan atau adiksi pada gadget akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gadgetkesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan gadgetkesukaannya, dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkangadget tersebut. Akibatnya, anak akan mengalami kesulitan beriteraksi dengan dunia nyata, berteman dan bermain dengan teman sebaya.

2) Terganggunya fungsi PFC

Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak.PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian didalam otak yang mengotrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti games online, otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu.

3) Introvert

Ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan gadgettersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengangadget.Akibatnya, tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, anak juga cenderung menjadi introvert.



**Gambar 24 Sosialisasi pengaruh bahaya gadget terhadap perkembangan anak.**

### **3.8. Kegiatan Lain-lain (Kelompok)**

#### **3.8.1. Mengajar Mengaji di TPA Al-Hikmah**

Taman Pendidikan Alqur'an (TPA) adalah adalah sebuah lembaga yang bergerak di bidang kegiatan-kegiatan agamais, Taman Pendidikan Al-Quran (TPA) yang ada di Pekon Sukaratu merupakan lembaga yang sangat tepat untuk mengembangkan syiar islam dalam hal pendalaman baca tulis Al-Qur'an dan kegiatan agama lainnya.

Membaca Al-Quran atau lebih dikenal dengan istilah mengaji merupakan keterampilan penting pada fase awal guna memahami isi kandungan Al-Quran. Pengajaran Al-Quran merupakan pondasi utama bagi kedisiplinan ilmu. Pentingnya kemampuan dasar ini akan lebih mudah, bila diterapkan di usia dini. Karena pada masa itu, pikiran dan hati anak masih suci dan daya ingat mereka masih tinggi. Untuk mengingat dan menghafal sehingga kelak anak bisa menjadi hafiz Qur'an.

Sebagai mahasiswa PKPM kami disini membantu ustad dalam mengajari membaca anak-anak, kami berkunjung ke TPA Al-Hikmah selama 14 hari. Selama hari itu kami membantu ustad nya dalam mendidik anak anak, dan membantu dalam acara memperingati milad TPA Al-Hikmah dan mengadakan lomba atau sekadar hiburan untuk memotivasi santri agar lebih giat lagi dalam membaca Al-Qur'an. TPA Al-Hikmah bertempat di Pekon Sukaratu dusun II, TPA Al-Hikmah ini sangat sederhana hanya lah berupa rumah yang kecil dan sedikit sempit dengan murid yang begitu banyak. TPA bukan seperti musholla melainkan rumah dari ustad sendiri yang dijadikan tempat mengaji anak-anak. Untuk biaya mengajar ustad biasanya orang tua memberikan setiap bulan nya 2 kg beras dan



telur 2 butir namun ustad juga secara ikhlas mengajarkan anak-anak walaupun ada sebagian orang tua yang kurang mampu.

Santriwan dan Santriwatinya pun sangat banyak, mulai dari anak-anak yang berada agak dekat sampai yang agak jauh dan diluar pekon sukaratu juga berminat untuk belajar atau bersekolah di Taman Pendidikan Al-Quran Al-Hikmah disamping sekolah formal di pagi harinya dan didukung oleh guru ngaji atau ustad yang berpengalaman dibidangnya dalam memberikan pelajaran yang mudah dimengerti oleh santri-santrinya. Santriwan dan santriwati yang belajar di TPA Al-hikmah berjumlah 44 orang murid yang dibagi dalam dua tingkatan yaitu tingkat al-quran dan turutan.

Materi ajar yang sangat bermanfaat bagi kehidupan sendiri dan bagi kehidupan orang banyak, dan kegiatan yang bersifat menghibur dan hiburan tersebut bukan hiburan semata melainkan didalamnya terdapat juga berbagai ilmu pengetahuan.

TPA merupakan wadah yang sangat berguna bagi kita semua khususnya bagi anak-anak santriwan dan santriwati TPA Al-Hikmah di pekon Sukaratu, dan mengenai pelaksanaan kegiatan tersebut dilaksanakan pada waktu siang hari pada pukul 13:00 WIB s/d 16:00 diselingi dengan waktu istirahat 15 menit. Antusias santriwan-santriwati di TPA Al-Hikmah sangatlah tinggi setelah pulang sekolah pukul 12:00 mereka istirahat terlebih dahulu kerumah lalu mengaji di TPA Al-Hikmah pada pukul 13:00. Untuk yang tingkatan Al-Quran sangatlah pintar dan fasih dalam membacanya begitupun dengan anak-anak yang turutan. Untuk mengaji dilakukan dua orang kepada guru ngajinya secara bergiliran sampai semua anak mendapat giliran masing-masing.

Pada tanggal 2 September 2018 TPA Al-Hikmah memperingati ulang tahun atau milad TPA Al-Hikmah. Dalam acara ini diadakan lomba MTQ dan lomba hafalan rukun dan syarat. Acara milad ini merupakan acara yang diadakan rutin setiap tahun oleh TPA Al-Hikmah selain itu acara ini untuk mebgasah dan mengetahui kemampuan anak didik dalam menghafal dan membaca Al-Qur'an. Ketika mengadakan acara Milad anak-anak memakai pakaian muslim bagi wanita menggunakan mantor di kepala sebagai kerudung. Mantor sendiri merupakan ciri

khas pakaian adat daerah Lampung yang digunakan untuk acara-acara besar seperti Pernikahan,Ulang tahun dan lain-lain.



**Gambar 25. membantu mengajar mengaji anak-anak TPA Al-Hikmah**

### **3.8.2. Kegiatan Kerja Bakti**

Kegiatan ini dilakukan untuk membangun rasa gotong royong antar warga dusun dan menjaga kebersihan secara bersama-sama agar lingkungan tetap terjaga kebersihannya.



**Gambar 26. KegiatanKerja Bakti**

### **3.8.3.Partisipasi Kelompok 53 PKPM IIB Darmajaya dalam Rangka HUT RI ke-73**

Kegiatan ini dilakukan untuk berpartisipasi memeriahkan HUT RI ke-73 dalam pelaksanaan kegiatan yang diadakan oleh Desa Sukaratu yang bekerja sama dengan Karang Taruna agar proses pelaksanaan dapat terlaksana dengan baik dan maksimal.



**Gambar 27. Kegiatan HUT RI ke-73 di Desa Sukaratu**

#### **3.8.4. Pembuatan Plang Nama Jalan di 6 Dusun Sukaratu.**

Dikarenakan di beberapa dusun tidak terdapat plang nama jalan maka kami kelompok 53 berinisiasi untuk memberikan plang nama jalan di 9 titik di Desa Sukaratu, pembuatan plang nama jalan ini juga sekaligus untuk memberi kenang-kenangan bagi Desa Sukaratu.



**Gambar 28. Pemasangan Plang Nama Jalan**

#### **3.8.5. Kerja Bakti Membersihkan Masjid di Dusun Tirta Sari 1.**

Kegiatan ini dilaksanakan untuk menjaga kebersihan masjid agar tetap bersih dan membuat jamaah nyaman pada saat melaksanakan ibadah.



**Gambar 29. Kerja Bakti di Masjid**