



## **Minimalisasi Ketergantungan Penggunaan *Gadget* dalam Mengakses Informasi pada Anggota Dasawisma Angrek 2 Kelurahan Lawangan Daya Kabupaten Pamekasan**

**Nur Fathin Luaylik<sup>1</sup>, Rina Nur Azizah<sup>2</sup>**

*<sup>1,2</sup> Administrasi Publik, Universitas Madura, Indonesia*

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Nur Fathin Luaylik

**E-mail :** [Nur.fathin.luaylik@unira.ac.id](mailto:Nur.fathin.luaylik@unira.ac.id)

### **Abstrak**

Tujuan penulisan artikel ini yaitu untuk memberikan strategi penanganan tepat menghadapi ketergantungan terhadap penggunaan gadget dalam mengakses referensi tertentu sesuai yang diperlukan para anggota Dasawisma Angrek 2, kelurahan Lawangan Daya melalui pemanfaatan akses referensi manual dengan memanfaatkan akses pelayanan Dinas perpustakaan dan kearsipan kabupaten pamekasan. Metode pengabdian menggunakan sosialisasi mengenai penggunaan aplikasi SIPALAPA dalam mengakses referensi dengan maksud mengurangi tingkat ketergantungan penggunaan gadget. Kesimpulan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat, tingkat ketergantungan penggunaan Gadget bisa diminimalisir ketika ada alternatif akses referensi lainnya yang lebih murah dan dijelaskan cara penggunaannya dari orang yang kompeten di bidangnya sehingga mampu memberikan solusi secara berkelanjutan.

**Kata kunci** – Dasawisma Angrek 2, minimalisasi ketergantungan, Gadget, SIPALAPA Kabupaten pamekasan

### **Abstract**

The writing aim this article to give right act strategy to handling using gadget access specific reference suitable of Dasawisma Angrek 2 members, ward of Lawangan Daya, using manual references acces Library and Archive service Pamekasan regency. Devotion methode uses socialisation about using of SIPALAPA Application tu access references by the mean decrease addicted use of gadget. The conclusion from this Devotion programm, level of addict to use gadget can be reduce when other alternative references access cheaper than other and how to use support by qulified man s that he can give sustainable alternative.

**Keywords** - Dasawisma Angrek 2, Reduce of addicted , Gadget, SIPALAPA, Pamekasan regency

## PENDAHULUAN

Kebutuhan akses informasi menuntut setiap orang harus terus beradaptasi dengan kecanggihan teknologi informasi dan semakin dinamis perkembangannya. Namun disisi lain memberikan konsekuensi yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan, yakni rasa ketergantungan ingin selalu menggunakan perangkat teknologi informasi dalam mendapatkan solusi permasalahan sehari-hari. Bahkan ada beberapa fenomena keyakinan “menggunakan gadget sama halnya menguasai dunia, sedangkan tanpa gadget semua terasa terbatas”. Pemahaman inilah yang menyebabkan anggota Dasawisma Anggrek 2, Kelurahan Lawangan Daya, Kabupaten Pamekasan memiliki semangat literasi yang rendah. Namun memiliki minat yang sangat besar terhadap akses informasi melalui *gadget* dan menganggap bahwa gadget adalah sumber informasi utama dibandingkan referensi manual. Ahkan dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari anggota Dasawisma Anggrek 2, Kelurahan Lawangan Daya selalu menggenggam gadget yang dimiliki, sehingga kualitas pola komunikasi langsung dengan sekoitarnya sangat terganggu.

Kondisi rendahnya minat literasi pada anggota Dasawisma Anggrek 2, semakin meningkat dengan semakin terbatasnya referensi manual dan keterbatasan pengetahuan mengenai akses melalui keberadaan perpustakaan daerah di Kabupaten Pamekasan. Artinya bagaimana menggunakan berbagai aplikasi peminjaman buku yang disediakan oleh Dinas Peprustakaan dan kearsian Kabupaten Pamekasan. Dimana saat ini Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Pamekasan mengembangkan beberapa aplikasi peningkatan pelayanan kepada pengunjung perpustakaan. Sehingga sangat membantu memenuhi kebutuhan referensi anggota Dasawisma Anggrek 2, Kelurahan Lawangan Daya.

Beberapa hasil penelitian yang menganalisis mengenai beberapa fenomena ketergantungan penggunaan gadget dalam memenuhi akses informasi sehari-hari beserta resikonya terus berkembang. Nsmun ada beberapa hasil penelitian yang relevan dengan permasalahan tim pengabdian pada masyarakat . Hasil penelitian chaidriman, et.all (2019:33) berjudul ‘Fenomena penggunaan Gawai (Gadget) pada Kalangan Remaja Suku Bajo, menyatakan bahwa banyak pada remaja suku Bajo kutrang bersosialisasi serta membawa *gadget* kemanapun mereka pergi serta banyak menghabiskan waktu untuk menggunakan gadget sehingga berdampak pada pola kehidupahn sosial. Hasil penelitian menyebutkan jika penggunaan gadget memerlukan biaya operasional mahal, Selain itu penggunaan gadget berlebihan membawa dampak pada kesehatan dimana terbentuk pemikiran para remaja Suku Bajo memilkki rasa ketergantungan tinggi pada Gadget yang memiliki desain menarik dan menimbulkan sikap individual , acuh tak acuh.

Referensi hasil penelitian dari Pandu Hyangsewu, et.all (2021: ) dengan judul “Efek penggunaan Gadget terhadap *Social Behaviour* Mahasiswa dalam Dimensi Globalisasi, mendeskripsikan bahwa penggunaan gadget berdasarkan partisipan penelitian sebanyak 75 orang, ada relevansi penggunaan gadget terhadap sosial behaviour, 43,80 % menunjukkan sekitar 10 jam lebih par mahasiswa menghabiskan waktu menggunakan gadget, 45,90 % dari 83,80% aktivitas sosial , memiliki letergantungan kepada penggunaan gadget. Di lain sisi globalisasi merupakan penyebab utama perubahan arus aktivitas dan dan pola pmikiran pada masyarakat modern terurama generasi milenial.

Hasil penelitian berikutnya yakni karya Clarisa Aprilia (2024: ) berjudul Psikoedukasi Upaya mengurangi kecanduan gdget pada remaja SPMN Satu Atap Suka Maju, mendeskripsikan bahwa Penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan tidur, isolasi sosial, penurunan kinerja akademik, dan bahkan masalah kesehatan mental seperti depresi dan kecemasan. Oleh kerana itu, kegiatan psikoedukasi ini bertujuan untuk mengurangi kecanduan terhadap gadget pada remaja di SMPN Satu Atap Suka Maju, Kec. Mestong, Kab. Muaro Jambi, Provinsi Jambi. Psikoedukasi dilakukan dalam bentuk 4 kegiatan yaitu LEGATO (Let’s Get To Know Each Other), sosialisasi diet & detox gadget, ajo bercerita, dan *fun outdoor games*.

---

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Tujuan pengabdian antara lain untuk memberikan strategi penanganan tepat menghadapi ketergantungan terhadap penggunaan gadget dalam mengakses referensi tertentu sesuai yang diperlukan para anggota Dasawisma Angrek 2, kelurahan Lawangan Daya melalui pemanfaatan akses referensi manual dengan memanfaatkan akses pelayanan Dinas perpustakaan dan kearsipan kabupaten pamekasan.

## **METODE**

Tim pengabdian pada masyarakat melaksanakan pengabdian dengan beberapa tahapan sebagai berikut :

### *a. Persiapan kegiatan*

Sebelum melaksanakan kegiatan pengabdian, maka tim pengabdian pada masyarakat melaksanakan identifikasi masalah mitra yakni anggota Dasawisma Angrek 2, Kelurahan Lawangan Daya. Tim pengabdian mengumpulkan mereka di salah satu kediaman anggota melalui pertemuan rutin dasawisma. Dalam persiapan ini maka tim pengabdian menemuka permasalahan utama melalui wawancara awal antara tim pengabdian dan anggota Dasawisma Angrek 2 yakni anggota Dasawisma Angrek 2 merasa sudah kecanduan *Gadget* dalam kesehariannya. Sehingga jadwal kegiatan rutin sehari-hari terbengkalai disaat sudah nyaman memegang gadget.

Dalam tahap persiapan ini maka tim pengabdian berkordinasi dengan ketua Dasawisma Angrek 2, kelurahan Lawangan Daya untuk pelaksanaan kegiatan yakni tanggal 13 sampai 15 November 2024 yang dilaksanakan di salah satu kediaman anggota Dasawisma angrek 2 yang mendapatkan giliran menjadi temoat pertemuan rutin.



**Gambar 1.**

Rapat kordinasi Persiapan Kegiatan Pengabdian

### *b. Pembukaan Kegiatan pengabdian*

pembukaan Irgistan pengabdian dimulai dengan mengenalkan sistem atau strategi ang digunakan untuk mengurangi kecanduan gadget dalam mengakses informasi pemenuhan informasi sehari-hari. Dimana ketua Dasawisma Angrek 2, Kleurahan Lawangan Daya memberikan sambutan mengenai teknis pelaksanaan kegiatan pengabdian, yakni tentang menggunakan aplikasi pelayanan referensi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Pamekasan, ketua dsawaisma Angrek menjelaskan manfaat penggunaan referensi manual dibandingkan dengan penggunaan gadget. Dimana pemanfaatan aplikasi pelayanan dapat mengutrangi ketergantungan penggunaan gadget dalam tiap harinya.



**Gambar 2.**

Sambutan ketua Dasawisma Angrek 2, Kelurahan Lawangan Daya

*c. Sosialisasi penggunaan Aplikasi SIPALAPA*

Penggunaan aplikasi ini dimana tim pengabdian mendatangkan salah satu pegawai Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kabupaten Pamekasana. Dimana para anggota Dasawisma Angrek 2, diberikan kesempatan dalam menggunakan aplikasi, dimana pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan memberi kesempatan kepada setiap anggota menggunakan aplikasi SIPALAPA melalui laptop pemateri, selanjutnya tim pengabdian menjelaskan fungsi aplikasi ini dibandingkan dengan penggunaan Gadget secara terus menerus dalam mengakses berbagai informasi yang diperlukan.

*d. Monitoring dan Evaluasi Hasil kegiatan*

Monitoring dilakukan oleh tim pengabdian pada masyarakat secara teratur yakni pada tiap hari kegiatan mulai tanggal 13 sampai 15 November 2024 untuk mrngrtahui sejauh mana penerapan aplikasi SIPALAPA dalam mengurangi tingkat ketergantungan para anggota Dasawisma Angrek 2 pada gadget. Dari hasil Monitoring dan evaluasi maka nantinya akan dirumuskan sasaran untuk kegiatan pengabdian berikutnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### Hasil Kegiatan

Hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat menunjukkan bahwa jelas terlihat bahwa kecendrungan penggunaan gadget berlebihan semua disebabkan karena para anggota dasawisma angrek 2 belum mengetahui cara akses refrensi yang lain. Sehingga selama ini menganggap bahwa Gadget merupakan satu-satunya sumber referensi satu-satunya yang bisa dipercaya dan sangat mudah. Kondisi pemahaman speerti inilah maka, selama ini mereka merasa sangat ketergantungan pada penggunaan gadget. Terkadang ketika sduah memegang gadget, semua agenda kegiatan yang sudah direncanakan tidak terlaksana , karena rasa penasaran terhadap berbaga konten akses inrnet pada gadget.

Selama ini para anggota Dasawisma Angrek 2, kelurahan Lawangan Daya hanya mengetahui letak lokasi Dinas aperlustakaan dan Kearsipan Kabupaten pamekasan, namun kebanyakan tidak mengetahui mengenai jenis-jenis pelayanan yang diberikan. Serta muncul pemahaman bahwa perpustakaan saat ini sudah kalah peran dengan referensi digital. Sehingga para anggota Dasawima Angrek 2 , slama ini semakin ketergantungan kepada gadget dalam memperoleh informasi yang diperlukan. Namun setelah diperkenalkan dengan aplikasi SIPALAPA maka, apara nggota Dasawisma merasa keperluan referensi mereka terpenuhi dan mampu mengurangi tingkat ketergantungan mereka terhadap gadget. Sehingga bisa meminimalisir dampak negatoif yang dihasilkan dari penggunaan gadget terutama dalam pola hidup lebih konsumtif, karena memerlukan

sejumlah biaya untuk membeli kuota internet dan selalu ada kreinginan mengganti perangkat jika ada tipe terbaru gadget.

Berikut data penggunaan gadget pada masing-masing Anggota Dasawisma Anggrek 2 , Kelurahan Lawangan Daya setiap harinya dalam memperoleh referensi yang diperlukan , anatar sebelum dan sesudah mengenal aolikasi SIPALAPA, diantaranya :

**Tabel 1.**

Waktu penggunaan gadget pada Anggota Dasawisma Anggrej 2, Kelurahan Lawangan daya

No	Nama	Jabatan	Waktu Penggunaan Gadget	
			Sebelum mengenal SIPALAPA /jam	Setelah mengenal SIPALAPA/jam
1.	Ny. Suharto	Ketua	6	3
2.	Nyai Karimah	Anggota	4	2
3.	Ny. Ismail	Anggota	6	3
4.	Ny Syafiuddin	Anggota	7	3
5.	Ny. Khalik	Anggota	4	3
6.	Ny. Kutsiyah	Anggota	5	2
7.	Ny. Sukandar	Anggota	6	3
8.	Ny. Amir	Anggota	7	2
9.	Ny. Yunus	Anggota	6	2
10.	Ny. Wowok	Anggota	5	2
11.	Ny. Sugiyono	Anggota	4	3
12.	Ny. Yuti	Anggota	5	2
13.	Ny. Herul	Anggota	5	3
14.	Ny. Saleh	Anggota	5	2
15.	Ny. Febri	Anggota	5	3
16.	Ny. Hasunah	Anggota	5	2
17.	Ny. Safik	Anggota	6	2
18.	Ny. Nefi	Anggota	7	2
19.	Ny. Rina	Anggota	7	3
20.	Ny. Ika	Anggota	4	2
21.	Ny. Mulyadi	Anggota	5	2
22.	Ny. Santi	Anggota	5	3
23.	Ny. Slamet	Anggota	5	2
24.	Ny. Sitti	Anggota	6	3
25.	Ny. Dewi	Anggota	6	3
26.	Ny. Eko	Anggota	5	3
27.	Ny. Aisyah	Anggota	5	2
28.	Ny. Rina N	Anggota	5	3

Sumber : Data Tim Pengabdian Pada Masyarakat,2024.

Dari data diatas maka dapat dideskripsikan bahwa sangat signifikan penggunaan aplikasi SIPALAPA dalam mengurangi ketyergantungan penggunaan gadget dalam memperoleh informasi yang diperlukan. Sehingga daat menurunkan pola hidup konsumrif dalam membeli kuota internet dan berbagai perangkat gadget yang sangat cepat sekali perkembangannya. Selain itu anggota Dasawisma Anggrek 2 sudah merasakan manfaat dari penggunaan aplikasi ini dan sudah mampu mengurango

penggunaan gadget dalam beberapa jam setiap harinya. Sehingga dampak negatif yang ditimbulkan penggunaan gadget bisa dikurangi.

## **KESIMPULAN**

Berasarkan hasil dan pembahasan kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dilaksanakan maka, bisa diperoleh kesimpulan tentang strategi dalam meminimalisir ketergantungan penggunaan gadget. Dalam hal ini untuk mendapatkan akses referensi sehari-hari dalam menyelesaikan persoalan sehari-hari. Dimana tim pengabdian pada masyarakat mengenalkan manfaat dari aplikasi SIPALAPA Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Pamekasan. Sehingga banyak anggota Dasawisma Anggrek 2, Kelurahan Lawangan Daya merasakan manfaat mengakses informasi menggunakan aplikasi ini dibandingkan harus menggunakan Gadget. Terutama dalam biaya yang dikeluarkan dan keteraturan menjalankan kegiatan lainnya dibandingkan ketika menggunakan gadget.

Saran Tim Pengabdian yakni ketergantungan kepada penggunaan gadget bisa dikurangi dengan memberikan alternatif meningkatkan pembiasaan menggunakan referensi non gadget dalam mengakses informasi yang diperlukan sehari-hari. Selain itu ketersediaan akses referensi yang diperlukan melalui sosialisasi dan kerjasama dengan Dinas terkait, yakni Dinas perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Pamekasan. Sehingga tercipta keteraturan kegiatan yang menjadi kebiasaan anggota Dasawisma Anggrek 2 sehari-hari tanpa harus waktu terbuang ketika sudah fokus menggunakan gadget.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kegiatan pengabdian pada masyarakat terlaksana dengan baik tidak terlepas dari dukungan dana dari Universitas Madura yang sudah membantu tim pengabdian melaksanakan kegiatan di tengah masyarakat. Selain itu ucapan terima kasih kepada Ketua dan anggota Dasawisma Anggrek 2, Kelurahan Lawangan Daya sudah memberikan sambutan dan menerima tim pengabdian pada masyarakat dengan tangan terbuka.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aprilia, C. (2024). Psikoedukasi Upaya Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Remaja Di Smpn Satu Atap Suka Maju. *Psikologi Journal*, 1(2), 20-30.
- Chaidirman, C., Indriastuti, D., & Narmi, N. (2019). Fenomena kecanduan penggunaan gawai (gadget) pada kalangan remaja Suku Bajo. *Holistic Nursing and Health Science*, 2(2), 33-41.
- Hyangsewu, P., Islamy, M. R. F., Parhan, M., & Nugraha, R. H. (2021). Efek penggunaan gadget terhadap social behavior mahasiswa dalam dimensi globalisasi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(2), 127-136.
- Siagian, S. H., & Marbun, R. C. (2024). PENGAMBILAN KEPUTUSAN ETIS OLEH GURU DALAM MELARANG PENGGUNAAN GADGET DI SMK NEGERI 1 SIGUMPAR: PENYALAHGUNAAN GADGET OLEH PESERTA DIDIK. *Satya Widya*, 40(2), 178-189.
- Suciati, E. (2024). Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Penurunan Konsentrasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pavaja: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 24-28.