

EDUKASI PEMANFAATAN SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA PENGHASIL UANG PADA REMAJA DI DESA MUARA KALANGAN KECAMATAN ULU MUSI KABUPATEN EMPAT LAWANG

Anggri WidiaRahma Minniarni¹, Dedy Novriadi², Selly Sepika³

¹Fakultas ekonomi dan bisnis

²Fakultas Agama Islam

³Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Email: anggriwidia05@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received [27-05-2022]

Revised [28-05-2022]

Accepted [31-05-2022]

ABSTRAK

Smartphone merupakan salah satu alat komunikasi yang sering dipakai saat ini, mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa, dan orang tua. Pada awalnya *handphone* hanya untuk berkomunikasi saja, dengan seiring perkembangan zaman *teknologi* hingga bisa mengirim data dan menambah aplikasi yang disukai, penggunaan media komunikasi merupakan kebutuhan pokok bagi individu, kelompok, maupun organisasi. Pada saat ini, peranan *handphone* sudah menjadi kebutuhan primer sehari-hari. Terlebih sejak adanya pandemi Covid-19 dan diberlakukannya *social distancing* yang kemudian diubah penamaannya menjadi *physical distancing* yang mengakibatkan semua kegiatan dilakukan menjadi *daring* atau dalam jaringan terutama sekolah diliburkan sementara dan belajar online lewat media digital. Permasalahan yang muncul didesa muara kalangan semenjak adanya pandemi covid-19 yaitu : (1) Minimnya tingkat pemahaman pengetahuan masalah *teknologi* yang tentu jika dimanfaatkan mampu menghasilkan ekonomi yang lebih baik (2) Minimnya pengetahuan masyarakat terutama orang tua remaja didesa muara kalangan akan sekolah *daring* (3) Remaja masih belum bisa memanfaatkan *smartphone* sebagai ladang untuk mencari uang dalam hal positif, yang remaja tau *smartphone* kegunaannya hanya bermain game, telpon, whatsapp, facebook yang mana bermain game dan yang lainnya itu memerlukan kuota internet, desa Muara kalangan internet yang ada sinyal cuman kartu Telkomsel yang mana kuota internetnya mahal, dan akan berpengaruh kepada orang tua yang penghasilannya tidak seberapa, dan pasti remaja jika kuota internetnya habis memintak kepada orang tuanya uang dengan alasan untuk membeli kuota internet untuk belajar *daring* padahal kuota internetnya sebagian besar digunakan untuk bermain game dan yang lainnya. Solusi dari permasalahan tersebut yaitu dengan mengenalkan kepada remaja akan pengetahuan masalah *teknologi* yang mampu menghasilkan ekonomi yang baik, Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka (*on the spot training*) menggunakan metode penyampaian materi sosialisasi dengan teknik mengenalkan, menyampaikan dan belajar. Hasil kegiatan para remaja menjadi menambah pengetahuan mengenai manfaat dan tips dalam pemanfaat *smartphone* dan *teknologi* untuk terutama untuk menghasilkan uang.

Kata Kunci: Pemanfaatan *Smartphone*

I. PENDAHULUAN

Kehidupan masyarakat di era globalisasi ini sudah semakin canggih. Hal ini juga merupakan akibat dari perkembangan *Teknologi* yang sangat pesat. Perkembangan ini ditandai dengan munculnya alat komunikasi canggih salah

satunya seperti *smartphone* yang merupakan perangkat elektronik kecil yang bisa di genggam yang memiliki banyak fungsi khusus. Di zaman teknologi ini, perkembangan teknologi sudah memperlihatkan dampak yang signifikan. Baik itu dampak positif maupun negatif.

Dampak dari teknologi tentu berpengaruh di berbagai bidang kehidupan seperti ekonomi, sosial, budaya, ataupun pendidikan. Terutama di bidang pendidikan yang sekarang sudah diwarnai dengan pengaruh globalisasi. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat pesat dan digunakan sebagai media pembelajaran adalah *smartphone*. (Kominfo Kota Bengkulu, 2021).

Telepon cerdas atau *Smartphone* adalah telepon genggam yang memiliki sistem operasi untuk masyarakat luas, fungsinya tidak hanya untuk SMS dan telepon saja tetapi pengguna dapat dengan bebas menambahkan aplikasi, menambah fungsi-fungsi atau mengubah sesuai keinginan pengguna.

Smartphone merupakan perangkat seluler yang dilengkapi dengan sistem operasi layaknya komputer. Smartphone dapat mengimplementasikan berbagai bentuk multimedia seperti halnya komputer hanya saja keunggulannya adalah *smartphone* memiliki mobilitas yang tinggi dan dapat dioperasikan secara lebih efektif. (Edi Sismanto, 2017).

Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan komputer mini yang mempunyai kapabilitas sebuah telepon. Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini juga mempengaruhi penggunanya, hal ini mempunyai arti yang jelas bahwa masyarakat akan memiliki ketergantungan terhadap teknologi yang tidak mengenal usia.

Fasilitas-fasilitas yang terdapat dalam *smartphone* tidak hanya terbatas pada fungsi telepon dan sms saja. *Smartphone* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dimana melalui *smartphone* seseorang dapat mempelajari hal-hal baru melalui isi atau pesan yang disalurkan. (Intan Trivena, 2017).

Pada saat ini, peranan *Smartphone* sudah menjadi kebutuhan primer sehari-hari. Terlebih sejak adanya *Coronavirus Disease-2019* (Covid-19) atau virus Corona (Camelia R, A. D. M 2020) yang pertama kali terjadi di Kota Wuhan Tiongkok pada

akhir tahun 2019. Kemudian, virus ini terdeteksi pertama kali di Indonesia pada bulan Maret tahun 2020. Hal ini menyebabkan pemerintah mengeluarkan kebijakan-kebijakan untuk mengatasi pandemi Covid-19. Fenomena ini membawa petaka terutama Indonesia karna diberlakukannya *social distancing* yang kemudian diubah penamaannya menjadi *physical distancing*. Pada pemberlakuannya, masyarakat diimbau agar menjauhi kontak fisik antara satu orang dengan lainnya, selalu berdiam di rumah, menghindari kerumunan, selalu mencuci tangan, hingga selalu memakai masker. Semua kegiatan beralih fungsi dari yang asalnya serba tatap muka, menjadi daring atau dalam jaringan. Sekolah diliburkan sementara dan belajar online lewat media digital. Pembuatan program kerja tersebut terkait banyak faktor yang melatarbelakangi diantaranya kurangnya pengetahuan masalah *tekonologi* yang tentu jika dimanfaatkan mampu menghasilkan ekonomi yang lebih baik, dan permasalahan selanjutnya yaitu dalam remaja yang mengenal teknologi ada dalam hal positif dan hal negatif, tentu itu menjadi suatu permasalahan apalagi sekarang karna adanya pandemi mengakibatkan sekolah secara *online* atau *daring* yang tentu dari anak-anak, remaja sudah mempunyai *smartphone* yang mana jika tidak diawasi dan digunakan dalam hal negatif mampu menimbulkan suatu permasalahan.

Penduduk Desa Muara Kalangan Kecamatan Ulu Musi Kabupaten Empat Lawang (Pemda, 2020) penduduknya mencapai 2.653 jiwa dengan jumlah penduduk laki-laki sebanyak jiwa 920 dan jumlah penduduk perempuan sebanyak 1.733 jiwa. Jumlah Kepala Keluarga (KK) sebanyak 510 KK. Pekerjaan setiap kepala keluarga di masyarakat desa Muara Kalangan antara lain bertani, berkebun, buruh, yaitu petani kopi, Lada, Kemiri, dengan tingkat penghasilan yang tidak menetap hal ini sangat berpengaruh terhadap tingkat ekonomi masyarakat dan pada umumnya masyarakat Desa Muara

Kalangan tergolong dalam kelompok menengah ke bawah, sesungguhnya desa muara kalangan memiliki potensi di sektor pertanian dan perkebunan, namunnya ironisnya sektor yang menjadi andalan perekonomian masyarakat ini sering mengalami gagal panen.

Desa Muara Kalangan Kecamatan Ulu Musi Kabupaten Empat Lawang, masih belum bisa memanfaatkan *smartphone* sebagai ladang untuk mencari uang dalam hal positif, yang remaja tau *smartphone* kegunaanya hanya bermain game, telpon, *whatsapp*, *facebook* yang mana bermain game dan yang lainnya itu memerlukan kuota internet, desa muara kalangan internet yang ada sinyal cuman kartu Telkomsel yang mana kuota internetnya mahal, dan akan berpengaruh kepada orang tua yang penghasilannya tidak seberapa, dan pasti remaja jika kuota internetnya habis memintak kepada orang tuanya uang dengan alasan untuk membeli kuota internet untuk belajar daring padahal kuota internetnya sebagian besar digunakan untuk bermain game dan yang lainnya, dengan melihat permasalahan yang ada maka penulis selaku mahasiswa mengenalkan bahwa *Smartphone* yang kita pegang sehari-hari bisa menjadi suatu hal yang positif, yang bermanfaat bagi kita dan tentunya *Smartphone* juga bisa untuk kita membantu meringankan beban orang tua dalam hal ekonomi. Dan juga menjadi sumber uang banyak orang di era kemajuan teknologi informasi.

Bahkan para remaja bisa mendapatkan uang cukup bermodal *HP/Smartphone*. Palsanya *Smartphone* tidak hanya bisa untuk menelpon maupun SMS, melainkan juga sebagai hiburan sampai ladang penghasilan dengan menjadi *influencer*, social media dan sebagainya. Salah satu cara bisa mendapatkan uang dari *Smartphone* yaitu dengan buka *online shop* dengan sistem penjualan online ala *dropshipping* sedang tren dalam beberapa tahun terakhir.

Dropshipping adalah penjualan produk tanpa harus memiliki produk itu

sehingga modal yang disiapkan tidak banyak., cukup dengan menjual barang dari *supplier* kepada *customer*. Selanjutnya kamu mengirim barang kepada customer atas nama kamu. Banyak orang yang memilih sistem *dropshipping* karena bisa berjualan tanpa mengeluarkan banyak modal bahkan nol. Keuntungan yang ditawarkan juga menggiurkan karena kamu tidak perlu menguras banyak tabungan bahkan tanpa modal. Semuanya bisa dilakukan lewat HP, melalui *marketplace* atau sosial media. Cara lain yaitu membuat vidio dan jadi konten creator youtube jika tekun dan konsisten bisa menghasilkan uang dan akan berpengaruh juga kesosial media lainnya seperti bisa menjadi tik-tok influencer, selebgram instagram.

Analisis Situasi

1. Minimnya tingkat pemahaman pengetahuan masalah *tekonologi* yang tentu jika dimanfaatkan mampu menghasilkan ekonomi yang lebih baik.
2. Remaja masih belum bisa memanfaatkan *smartphone* sebagai ladang untuk mencari uang dalam

Tujuan pengabdian masyarakat pada kegiatan ini adalah :

1. Untuk melatih dan mengembangkan kreativitas para remaja Desa Muara Kalangan dalam pemanfaatan *Smartphone* sebagai ladang penghasil uang.
2. Untuk mengajarkan hal positif untuk para remaja dalam menunjang kemandirian.
3. Untuk meningkatkan pemahaman akan pengetahuan *tekonologi* dan pemanfaatannya yang mampu menghasilkan ekonomi yang lebih baik.

II.METODE KEGIATAN

a. Persiapan Dan Pembekalan yang dilakukan untuk program pengabdian ini adalah:

1. Melakukan survey ke lokasi KKN dan mengidentifikasi potensi / permasalahan yang ada di Desa

Muara Kalangan Kecamatan Ulu Musi Kabupaten Empat Lawang Provinsi Sumatera Selatan.

2. Melakukan pembekalan kepada anggota pengabdian yaitu mahasiswa tentang materi apa yang disampaikan dan apa saja yang dilakukan pada saat sosialisasi edukasi pemanfaatan *smartphone* sebagai ladang penghasil uang.

b. Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian masyarakat ini menggunakan beberapa metode antara lain:

1. Metode Ceramah
Metode ceramah adalah memberikan materi dan pemahaman pemanfaatan *smartphone* sebagai ladang penghasil uang.
2. Metode Tanya Jawab
Metode Tanya Jawab adalah melakukan Tanya jawab bagi remaja yang belum memahami tentang pemanfaatan *smartphone* sebagai ladang penghasil uang.
3. Metode Demontrasi
Metode Demontrasi adalah melakukan praktek secara langsung dalam menggunakan *smartphone* sebagai ladang penghasil uang dengan menggunakan aplikasi seperti *online shop* dengan sistem penjualan online atau *Dropshipping*, Aplikasi Tik-Tok, Conten Creator Youtube.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu alasan untuk Memberikan edukasi kepada remaja dalam memanfaatkan *smartphone* untuk menambah pengetahuan para remaja serta memberikan motivasi kapada remaja yang berada di Desa Muara Kalangan Kecamatan Ulu Musi Kabupaten Empat Lawang Provinsi Sumatera Selatan. Adapun rincian pelaksanaan kegiatan sebagai berikut :

1. Menyampaikan secara langsung pada remaja dengan memberikan mater-materi tentang manfaat dan fungsi *smartphone*

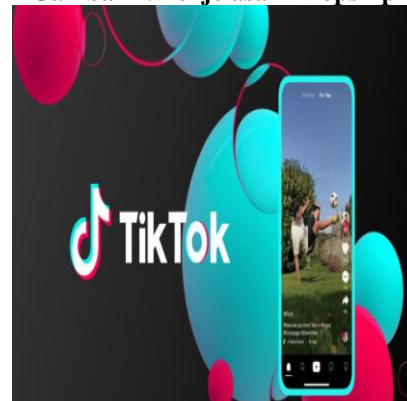


Gambar 1. Dampak Pemanfaatan Smartphone

2. Langkah awal yaitu mengenalkan kepada remaja apa saja manfaat jika kita memanfaatkan *Smartphone* dengan baik dan bagaimana *Smartphone* bisa menghasilkan uang Salah satu cara bisa mendapatkan uang dari Smartphone yaitu dengan buka *online shop* dengan sistem penjualan online atau *Dropshipping*, Aplikasi Tik-Tok, Konten Creator Youtube.



Gambar 2. Penjelasan Dropship



Gambar 3. Aplikasi Penghasil Uang



Gambar 4. Aplikasi Penghasil Uang



Gambar 5. Aplikasi Penghasil Uang

3. Mempraktekkan secara langsung melalui *smartphone* yang mereka miliki agar lebih cepat paham dan mengerti.

Smartphone yang kita pegang sehari-hari bisa menjadi suatu hal yang positif, yang bermanfaat bagi kita dan tentunya *Smartphone* membantu kita meringankan beban orang tua dalam hal ekonomi. Dan juga menjadi sumber uang banyak orang di era kemajuan teknologi informasi. Bahkan kita para remaja bisa mendapatkan uang cukup bermodal *HP/Smartphone*.

Pasalnya *Smartphone* tidak hanya bisa untuk menelpon maupun SMS, melainkan juga sebagai hiburan sampai ladang penghasilan dengan menjadi *influencer*, social media dan sebagainya. Salah satu cara bisa mendapatkan uang dari *Smartphone* yaitu dengan buka *online shop* dengan sistem penjualan online ala *dropshipping* sedang tren dalam beberapa tahun terakhir. *Dropshipping* adalah penjualan produk tanpa harus memiliki produk itu sehingga modal yang

disiapkan tidak banyak., cukup dengan menjual barang dari *supplier* kepada *customer*. Selanjutnya kamu mengirim barang kepada *customer* atas nama kamu.

Banyak orang yang memilih sistem *dropshipping* karena bisa berjualan tanpa mengeluarkan banyak modal bahkan nol. Keuntungan yang ditawarkan juga menggiurkan karena kamu tidak perlu mengurus banyak tabungan bahkan tanpa modal. Semuanya bisa dilakukan lewat HP, melalui *marketplace* atau sosial media. Cara lain yaitu membuat video dan jadi konten creator youtube jika tekun dan konsisten bisa menghasilkan uang dan akan berpengaruh juga kesosial media lainnya seperti bisa menjadi tik-tok influencer, selebgram instagram.



Gambar 10. Edukasi Smartphone

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan bersama remaja di Desa Muara Kalangan berupa kegiatan Edukasi *Smartphone* sebagai penghasil uang remaja semakin memahami teknologi yang telah

diajarkan, remaja memahami arti pentingnya *Smartphone* untuk hal yang positif sehingga dapat mengembangkan potensi diri sehingga dapat meningkatkan produktivitas para remaja Desa Muara Kalangan. Warga Desa Muara Kalangan sebagian besar bermata pencaharian sebagai Petani, Berkebun, dan Pedagang sehingga perlu adanya keterampilan yang mendukung atau pekerjaan sampingan untuk menambah penghasilan.

Saran

Diharapkan remaja senantiasa mengembangkan kompetensi dirinya dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai salah satu media untuk menambah penghasilan dalam bidang ekonomi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada ;

1. Kepala Desa Muara Kalangan yang telah memberikan izin untuk melaksanakan pengabdian masyarakat.
2. Remaja-Remaja di Desa Muara Kalangan.
3. Semua Pihak yang membantu pelaksanaan Pengabdian Masyarakat di Desa Muara Kalangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Camelia R, A. D. M, dk. 2020. "Laporan Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (Kkn) Daring Masa Pandemi Covid-19 Di Kelurahan Temas, Kecamatan Batu." 45-46.
- Edi Sismanto, Melly Novalia, Pratama Benny Herlandy. (2017). Pemanfaatan *Smartphone Android* Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru.1-6.<https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/PengabdianUMRI/article>.
- Intan Trivena Maria Daeng, N.N Mewengkang Edmon R Kalesaran (2017).Penggunaan *Smartphone* Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat
<https://media.neliti.com/media/publicati>

ons/91161-ID-penggunaan-smartphone-dalam-menunjang-ak.pdf

- Kominfo Kota Bengkulu.(2021). Pemanfaatan *Smartphone Android* Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid 19.<https://kominfo.bengkulukota.go.id>
- Pemda Empat Lawang. (2020)"Empat Lawang."<https://Empatlawangkab.Go.Id/>.