

LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Sosialisasi Bahaya Kecanduan Gadget di MIN 9 HSU

Desa Harus Kecamatan Amuntai Tengah

Kabupaten Hulu Sungai Utara



OLEH

KETUA :

Gusti Muhammad Hidayatullah, S.Sos., M.AP

NIDN. 1110049501

ANGGOTA:

1. MIFTAH RAHMATILLAH	NPM. 212308232
2. NORYUNIDA	NPM. 212308194
3. RAUDAH	NPM. 212308252
4. RUMINA	NPM. 212308154
5. SARI	NPM. 212308311
6. ELYA ZAKIATI	NPM. 212308173
7. HUMAIDI	NPM. 212308324
8. MUNAWARAH	NPM. 212307968
9. NURHAYATI	NPM. 212308050

PROGRAM STUDI ADMINISTRASI PUBLIK

SEKOLAH TINGGI ILMU ADMINISTRASI AMUNTAI

TAHUN 2025

LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Sosialisasi Bahaya Kecanduan Gadget di MIN 9 HSU

Desa Harus Kecamatan Amuntai Tengah

Kabupaten Hulu Sungai Utara



OLEH

KETUA :

Gusti Muhammad Hidayatullah, S.Sos., M.AP

NIDN. 1110049501

ANGGOTA:

1. MIFTAH RAHMATILLAH	NPM. 212308232
2. NORUNIDA	NPM. 212308194
3. RAUDAH	NPM. 212308252
4. RUMINA	NPM. 212308154
5. SARI	NPM. 212308311
6. ELYA ZAKIATI	NPM. 212308173
7. HUMAIDI	NPM. 212308324
8. MUNAWARAH	NPM. 212307968
9. NURHAYATI	NPM. 212308050

PROGRAM STUDI ADMINISTRASI PUBLIK

SEKOLAH TINGGI ILMU ADMINISTRASI AMUNTAI

TAHUN 2025

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR PENGABDIAN MASYARAKAT

1.	Judul	:	Sosialisasi Bahaya Kecanduan Gadget di MIN 9 HSU Desa Harus Kecamatan Amuntai Tengah Kabupaten Hulu Sungai Utara
2.	Ketua Pelaksana		
	a. Nama	:	Gusti Muhammad Hidayatullah, S.Sos., M.AP
	b. NUPTK	:	2742773674130272
	c. Jabatan Fungsional	:	Asisten Ahli
	d. Jabatan Struktural	:	Kepala Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
	e. Program Studi	:	Administrasi Publik
	f. No. HP/WA	:	082251444434
	g. Email	:	gustimh95@gmail.com
3.	Anggota Tim PKM		
	a. Jumlah Anggota PKM	:	9 orang
	b. Nama Anggota I	:	Miftah Rahmatillah, Noryunida, Raudah, Rumina, Sari, Elya Zakiati, Humaidi, Munawarah, Nurhayati
4.	Waktu Kegiatan	:	Rabu, 22 Januari 2025
5.	Lokasi Kegiatan	:	MIN 9 HSU
	a. Alamat		
	b. Desa/Kelurahan	:	Desa Harus
	c. Kecamatan	:	Amuntai Tengah
	d. Kabupaten	:	Hulu Sungai Utara
6.	Sumber Dana	:	Hibah STIA Amuntai
7.	Besaran Dana	:	Rp 500.000,-

Amuntai, Januari 2025

Mengetahui,
Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Amuntai



Dr. Reno Affrian, S.Sos., M.AP., CIQaR., CIQnR
NIK. 19891025 201807 1 030

Ketua Pelaksana,

Gusti Muhammad Hidayatullah, S.Sos., M.AP.
NIK. 19950410 202403 1 042

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dengan judul ” Sosialisasi Bahaya Kecanduan Gadget di MIN 9 HSU”

Tujuan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam Tridarma Perguruan Tinggi Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi (STIA) Amuntai. Sehubungan dengan itu, penulis pada kesempatan ini menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bimbingan, arahan, masukan, dan bantuan lainnya kepada :

1. Bapak Dr. Irza Setiawan, S.Sos.,M.AP, CIQnR, Ketua Yayasan Bakti Muslimin;
2. Bapak Dr. Reno Affrian, S.Sos., M.AP, CIQaR, CIQnR, Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi (STIA) Amuntai;
3. Bapak Gusti Muhammad Hidayatullah, S.Sos, M.AP, Kepala Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (PPPM);
4. Bapak H. Sam`ani, S.AG.,M.Pd.I, Kepala Sekolah MIN HSU
5. Keluarga dan teman saya yang telah memberikan dukungan;
6. Semua pihak yang turut berpartisipasi dalam penyusunan Pengabdian Masyarakat ini hingga selesai dan teman-teman yang mendukung.

Penulis menerima segala masukan dan kritik dari semua pihak untuk kemajuan penelitian ini.

Amuntai, 25 Januari 2025

Gusti Muhammad Hidayatullah, S.Sos., M.AP

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN SAMPUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
ABSTRAK	1
PENDAHULUAN.....	2
TARGET DAN LUARAN	5
METODELOGI PELAKSANAAN	5
HASIL DAN PEMBAHASAN	5
KESIMPULAN.....	7
DAFTAR PUSTAKA	7
LAMPIRAN	
Lampiran 1 : Biodata Ketua Pelaksana	
Lampiran 2 : Surat Perintah Tugas	
Lampiran 3 : Dokumentasi Kegiatan	

LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

“Sosialisasi Bahaya Kecanduan Gadget di MIN 9 HSU Desa Harus, Kecamatan Amuntai Tengah, Kabupaten Hulu Sungai Utara”

Gusti Muhammad Hidayatullah, S.Sos., M.AP

Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi (STIA) Amuntai

E-mail :

ABSTRAK

Perkembangan teknologi membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan dan pola asuh anak. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menonjol adalah penggunaan gadget. Gadget kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, anak-anak. Menurut survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia, lebih dari 71,3% anak usia sekolah memiliki gadget dan memainkannya dalam porsi yang cukup lama dalam sehari serta sebanyak 79% responden anak boleh memainkan gadget selain untuk belajar. Di lingkungan pendidikan formal seperti Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 9 Hulu Sungai Utara (HSU), fenomena ini juga mulai dirasakan. Berdasarkan pengamatan awal, banyak siswa yang sudah terbiasa menggunakan gadget sejak usia dini tanpa pengawasan yang memadai dari orang tua. Hal ini menjadi perhatian khusus karena anak-anak pada usia sekolah dasar berada pada fase penting dalam pembentukan karakter, kebiasaan belajar, dan kemampuan bersosialisasi. Melihat urgensi permasalahan tersebut, diperlukan upaya nyata untuk memberikan pemahaman kepada siswa, tentang bahaya kecanduan gadget serta cara bijak dalam mengelola penggunaannya. Dari Faktor budaya kurangnya pemahaman tentang batasan penggunaan teknologi dalam konteks budaya keluarga di mana anak merasa bebas untuk menggunakan gadget tanpa mempertimbangkan konsekuensi jangka panjangnya menyebabkan kecanduan. Salah satu langkah strategis yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan sosialisasi.

Keyword : Kecanduan, Gadget

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan dan pola asuh anak. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang paling menonjol adalah penggunaan gadget, seperti smartphone, tablet, dan perangkat elektronik lainnya. Gadget kini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, baik bagi orang dewasa maupun anak-anak. Meskipun gadget menawarkan berbagai manfaat, seperti akses informasi yang cepat, hiburan, dan kemudahan komunikasi, penggunaan yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif, terutama bagi anak-anak yang masih berada dalam tahap perkembangan.

Menurut survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia, lebih dari 71,3% anak usia sekolah memiliki gadget dan memainkannya dalam porsi yang cukup lama dalam sehari serta sebanyak 79% responden anak boleh memainkan gadget selain untuk belajar. Kecanduan gadget di kalangan anak-anak menjadi salah satu isu sosial yang semakin

mengkhawatirkan. Anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami berbagai permasalahan, seperti gangguan kesehatan fisik (misalnya mata lelah atau obesitas akibat kurangnya aktivitas fisik), gangguan psikologis (seperti kecemasan dan ketergantungan), hingga penurunan kemampuan sosial karena kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat berdampak pada prestasi akademik anak, karena waktu belajar mereka sering kali terganggu oleh aktivitas bermain atau menonton melalui perangkat tersebut.

Di lingkungan pendidikan formal seperti Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 9 Hulu Sungai Utara (HSU), fenomena ini juga mulai dirasakan. Berdasarkan pengamatan awal, banyak siswa yang sudah terbiasa menggunakan gadget sejak usia dini tanpa pengawasan yang memadai dari orang tua. Hal ini menjadi perhatian khusus karena anak-anak pada usia sekolah dasar berada pada fase penting dalam pembentukan karakter, kebiasaan belajar, dan kemampuan bersosialisasi. Jika tidak ditangani

dengan baik, kecanduan gadget dapat menghambat perkembangan mereka secara keseluruhan.

Melihat urgensi permasalahan tersebut, diperlukan upaya nyata untuk memberikan pemahaman kepada siswa, orang tua, dan masyarakat tentang bahaya kecanduan gadget serta cara bijak dalam mengelola penggunaannya. Salah satu langkah strategis yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan sosialisasi. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat tentang dampak negatif kecanduan gadget sekaligus menawarkan solusi praktis untuk mengatasinya. Dengan pendekatan yang edukatif dan partisipatif, diharapkan kegiatan ini dapat menjadi langkah awal dalam menciptakan lingkungan yang lebih sehat bagi anak-anak di MIN 9 HSU.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan anak-anak kecanduan gadget yakni:

1. Faktor Ekonomi

Faktor ekonomi sangat berpengaruh terhadap akses dan penggunaan gadget oleh anak-anak. Keluarga dengan status sosial ekonomi rendah sering kali

memberikan gadget kepada anak sebagai alat untuk mengalihkan perhatian mereka atau sebagai solusi praktis untuk menjaga anak tetap tenang. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak dari keluarga dengan status sosial ekonomi yang kurang cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar dibandingkan dengan anak-anak dari keluarga yang lebih mampu secara finansial. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengawasan orang tua yang mungkin sibuk bekerja, sehingga mereka tidak dapat memantau penggunaan gadget oleh anak-anak mereka secara efektif.

Selain itu, pola pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua juga berhubungan dengan faktor ekonomi. Keluarga dengan tingkat pendidikan yang lebih rendah dan pola asuh yang permisif atau otoriter sering kali tidak memiliki pengetahuan yang cukup mengenai dampak negatif dari penggunaan gadget, sehingga mereka cenderung membiarkan anak-anak menggunakan gadget tanpa batasan. Dalam konteks ini,

gadget menjadi alat yang mudah diakses dan digunakan sebagai bentuk hiburan, yang pada akhirnya dapat menyebabkan kecanduan.

2. Faktor Sosial

Faktor sosial juga memainkan peran penting dalam kecanduan gadget pada anak-anak. Lingkungan sosial di mana anak tumbuh dapat mempengaruhi perilaku mereka terhadap teknologi. Anak-anak yang berada dalam lingkungan di mana penggunaan gadget dianggap normal atau bahkan diharapkan cenderung lebih mungkin untuk mengembangkan kebiasaan menggunakan gadget secara berlebihan. Selain itu, interaksi dengan teman sebaya yang juga menggunakan gadget dapat meningkatkan dorongan untuk terus terhubung melalui perangkat tersebut, sehingga memperkuat kecanduan.

Kondisi keluarga yang kurang harmonis atau dukungan emosional yang minim juga dapat mendorong anak untuk mencari pelarian melalui gadget. Ketika anak merasa tidak mendapatkan

perhatian atau kasih sayang dari orang tua, mereka mungkin akan lebih tertarik untuk menghabiskan waktu dengan gadget sebagai pengganti interaksi sosial yang seharusnya mereka dapatkan dari keluarga.

3. Faktor Budaya

Budaya juga mempengaruhi cara pandang masyarakat terhadap penggunaan gadget. Di banyak budaya modern, ada anggapan bahwa memiliki dan menggunakan gadget adalah simbol status dan kemajuan. Hal ini mendorong orang tua untuk memberikan gadget kepada anak sebagai bagian dari upaya untuk mengikuti perkembangan zaman dan memenuhi ekspektasi sosial. Selain itu, budaya digital yang semakin berkembang membuat banyak aplikasi dan konten menarik yang dirancang khusus untuk anak-anak, sehingga meningkatkan ketertarikan mereka terhadap penggunaan gadget.

Di sisi lain, kurangnya pemahaman tentang batasan penggunaan teknologi dalam konteks budaya keluarga juga dapat menyebabkan kecanduan.

Budaya yang menekankan kebebasan individu tanpa pengawasan yang memadai dari orang tua dapat menciptakan situasi di mana anak merasa bebas untuk menggunakan gadget tanpa mempertimbangkan konsekuensi jangka panjangnya.

TARGET DAN LUARAN

Target dalam kegiatan ini adalah anak-anak sekolah MIN 9 HSU yang ada di Desa Harus, Kecamatan Amuntai Tengah, Kabupaten Hulu Sungai Utara. Diharapkan hasil dari kegiatan ini, anak-anak bisa mengendalikan penggunaan gadget untuk hal yang positif.

METODELOGI PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan tema yaitu dengan kegiatan sosialisasi yang berjudul Bahaya Kecanduan Gadget di MIN 9 HSU, Desa Harus, Kecamatan Amuntai Tengah, Kabupaten Hulu Sungai Utara, Provinsi Kalimantan Selatan.

Sosialisasi tersebut diikuti oleh siswa siswi kelas V dan VI Kegiatan sosialisasi terkait tema yang diangkat menggunakan beberapa metode sebagai berikut. Pertama terkait pemaparan materi yang diberikan

kepada siswa siswi MIN 9 HSU. Kedua mengumpulkan feedback dengan cara memberikan kesempatan bertanya kepada audience. Ketiga visualisasi yang diberikan melalui layar laptop dengan menampilkan video mengenai bahaya kecanduan gadget yang telah disiapkan. Keempat, implementasi dari tema berupa pembagian main yang dapat dimainkan anak-anak agar tidak ketergantungan menggunakan gadget.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan dirancang untuk mempermudah berbagai aktivitas manusia. Anak-anak menghabiskan banyak waktu untuk bermain gadget, yang dapat menyebabkan berbagai dampak negatif pada perkembangan mereka. Kecanduan gadget pada anak-anak merupakan masalah yang berkembang di era digital ini. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan berbagai masalah serius, terutama terkait dengan kesehatan emosional, fisik, dan sosial anak.

1. Kesehatan Fisik: Terlalu banyak waktu di depan layar dapat menyebabkan gangguan tidur karena cahaya biru dari layar menghambat pelepasan hormon melatonin. Selain itu, kurangnya aktivitas fisik akibat kecanduan gadget dapat meningkatkan risiko obesitas dan masalah jantung di kemudian hari.
2. Perilaku dan Emosi: Anak-anak yang kecanduan gadget cenderung lebih mudah marah, cemas, dan tertekan. Mereka juga dapat mengisolasi diri, memiliki harga diri yang rendah, dan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi. Dalam beberapa kasus, kecanduan gadget dapat menyebabkan perilaku konsumtif karena anak-anak merasa perlu untuk terus membeli atau memperbarui gadget dan konten digital.
3. Perkembangan Kognitif dan Akademik: Kecanduan gadget dapat menyebabkan masalah konsentrasi, gangguan perkembangan bahasa, dan keterampilan motorik. Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menurunkan kecerdasan verbal dan memengaruhi fungsi otak terkait bahasa, perhatian, memori, fungsi eksekutif, emosional, dan penghargaan. Akibatnya, anak-anak yang kecanduan gadget cenderung kurang fokus belajar dan prestasi akademiknya menurun.
4. Interaksi Sosial: Anak-anak yang kecanduan gadget cenderung menarik diri dari lingkungan sosial dan lebih suka menghabiskan waktu sendiri dengan gadget. Hal ini dapat mengganggu kualitas hubungan mereka dengan orang lain dan memicu perkelahian atau pertengkaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan sosialisasi bahaya kecanduan gadget yang harus menasar berbagai kalangan, mulai dari orang tua, anak-anak, hingga pihak sekolah. Pada kegiatan ini kami memfokuskan kepada anak-anak. Sosialisasi ini penting untuk meningkatkan kesadaran mengenai dampak negatif kecanduan gadget terhadap kesehatan fisik, mental, dan

sosial anak. Selain itu, sosialisasi ini juga harus memberikan informasi mengenai cara membatasi penggunaan gadget, mengalihkan perhatian anak dengan kegiatan positif, dan menciptakan lingkungan yang mendukung gaya hidup sehat tanpa ketergantungan pada gadget. Dengan demikian, diharapkan anak-anak dapat menggunakan gadget secara bijak dan terhindar dari risiko kecanduan.

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi telah menghadirkan gadget sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern. Namun, penggunaan yang tidak terkontrol, terutama di kalangan anak-anak, menyebabkan kecanduan yang berdampak negatif pada kesehatan fisik, mental, sosial, kognitif, dan akademis. Fenomena ini juga mulai dirasakan di lingkungan pendidikan formal seperti MIN 9 HSU, diperparah oleh faktor-faktor kompleks seperti kondisi ekonomi keluarga, pengaruh lingkungan sosial, dan norma budaya yang berlaku. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan upaya nyata dan terarah,

salah satunya melalui sosialisasi bahaya kecanduan gadget yang menjangkau berbagai kalangan, khususnya anak-anak. Sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang dampak negatif kecanduan gadget, memberikan informasi praktis mengenai cara membatasi penggunaan gadget secara bijak, mengalihkan perhatian anak pada kegiatan positif dan konstruktif, serta menciptakan lingkungan yang mendukung gaya hidup sehat dan seimbang tanpa ketergantungan pada teknologi. Dengan demikian, diharapkan anak-anak dapat menggunakan gadget secara lebih positif dan bertanggung jawab, terhindar dari risiko kecanduan, dan mampu mengembangkan potensi diri secara optimal. Lebih lanjut, kegiatan ini diharapkan menjadi langkah awal untuk membangun kesadaran kolektif di lingkungan sekolah dan masyarakat mengenai pentingnya pengelolaan penggunaan gadget yang sehat dan bijaksana.

DAFTAR PUSTAKA

Janah, A. I., & Diana, R. (2023). Dampak Negatif Gadget pada Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 6(1), 21-28.

Fadli, D. R. (2024, Juli 12). *Bahaya Kecanduan Gadget pada Anak Milenial*. Retrieved from halodoc: <https://www.halodoc.com/artikel/bahaya-kecanduan-gadget-pada-anak-milenial>

kanal.psikologi. (2024, Juni 9). *Anak Kecanduan Gadget, Mengapa dan Bagaimana Mengatasinya?* Retrieved from kanal.psikologi: <https://kanal.psikologi.ugm.ac.id/anak-kecanduan-gadget-mengapa-dan-bagaimana-mengatasinya/>

LAMPIRAN 1

BIODATA KETUA PELAKSANA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

A. Identitas Diri

Nama Lengkap	:	GUSTI MUHAMMAD HIDAYATULLAH, S.Sos., M.AP
NIDN	:	2742773674130272
Jenis Kelamin	:	LAKI-LAKI
Jabatan Fungsional	:	DOSEN
Jabatan Struktural	:	
Program Studi	:	Administrasi Publik
No. HP	:	
Email	:	
Alamat Kantor	:	Bihman Villa Amuntai
Nomor Telepon/Faks	:	
Mata Kuliah yang Diampu	:	

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	STIA Amuntai		
Bidang Ilmu	Administrasi Publik	Administrasi Publik	
Tahun Masuk Lulus			
Judul Skripsi/Tesis/ Disertasi			
Nama Pembimbing/ Promotor			

C. Pengalaman Penelitian 5 Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Sumber Dana

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Sumber Dana

E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume/Nomor	Sumber Dana

Amuntai, 31 Januari 2024

Ketua Pelaksana,



Gusti Muhammad Hidayatullah, S.Sos., M.AP
NUPTK. 2742773674130272



YAYASAN BAKTI MUSLIMIN AMUNTAI
SEKOLAH TINGGI ILMU ADMINISTRASI AMUNTAI
TERAKREDITASI BAN-PT

PUSAT PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
Jalan Bihman Villa Amuntai HSU Kal-Sel Phone 0527 62520 Faks. 0527 62520
Website : www.stiaamuntai.ac.id Email : stiaamt@gmail.com



SURAT PERINTAH TUGAS

Nomor : 05/90-ST/STIA-Amt/PPPMP/I/2025

MEMERINTAHKAN

Kepada Nama : Gusti Muhammad Hidayatullah, S.Sos., M.AP.
NIDN : 1110049501
Anggota :
1. Rumina (212308154)
2. Miftah Rahmatillah (212308232)
3. NorYunida (212308194)
4. Sari (212308311)
5. Raudah (212308252)
6. Munawarah (212307968)
7. Elya Zakiati (212308173)
8. Nurhayati (212308050)
9. Humaidi (212308324)
Program Studi : Administrasi Publik
Keperluan : Dalam rangka melaksanakan pengabdian masyarakat dengan judul "**Sosialisasi Bahaya Kecanduan Gadget**"
Waktu Pelaksanaan : Rabu, 22 Januari 2025
Tempat/Lokasi : MIN 9 Hulu Sungai Utara

Untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat dalam rangka memenuhi salah satu tugas Tridarma Perguruan Tinggi dengan judul di atas, dan akan memberikan laporan akhir (*hardcopy* dan *softcopy*) ke Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi (STIA) Amuntai.

Demikian Surat Tugas ini diberikan untuk dilaksanakan sesuai dengan ketentuan.

Amuntai, 17 Januari 2025

Kepala Pusat Penelitian
Pengabdian Masyarakat,



Gusti Muhammad Hidayatullah, S.Sos., M.AP.

NIK. 19950410 202403 1 042



YAYASAN BAKTI MUSLIMIN AMUNTAI
SEKOLAH TINGGI ILMU ADMINISTRASI AMUNTAI
TERAKREDITASI BAN-PT
PUSAT PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Jalan Bihman Villa Amuntai HSU Kal-Sel Phone 0527 62520 Faks. 0527 62520
Website : www.stiaamuntai.ac.id Email : stiaamt@gmail.com



Nomor : 04/81-IP/STIA-Amt/PPPM/I/2025
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin**

Kepada Yth.
Kepala Sekolah MIN 9 Hulu Sungai Utara
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Dalam rangka melaksanakan Pengabdian Masyarakat dengan Judul "**Sosialisasi Bahaya Kecanduan Gadget**" oleh dosen Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi (STIA) Amuntai sebagai berikut:

Nama (ketua) : Gusti Muhammad Hidayatullah, S.Sos., M.AP.

Anggota : 1. Rumina (212308154)
2. Miftah Rahmatillah (212308232)
3. Nor Yunida (212308194)
4. Sari (212308311)
5. Raudah (212308252)
6. Munawarah (212307968)
7. Elya Zakiati (212308173)
8. Nurhayati (212308050)
9. Humaidi (212308324)

Program Studi : Administrasi Publik

Waktu Pelaksanaan : Rabu, 22 Januari 2025

Tempat/Lokasi : MIN 9 Hulu Sungai Utara

Berkaitan dengan hal tersebut, kami mohon kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin dan rekomendasi kepada yang bersangkutan untuk dapat melaksanakan kegiatan tersebut.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Amuntai, 17 Januari 2025

Kepala Pusat Penelitian
Pengabdian Masyarakat,



Gusti Muhammad Hidayatullah, S.Sos., M.AP.
NIK. 19950410 202403 1 042

LAMPIRAN 3

Foto-Foto Kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan Tema Sosialisasi Bahaya Kecanduan Gadget di MIN 9 HSU Desa Harus Kecamatan Amuntai Tengah Kabupaten Hulu Sungai Utara



