

**LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK  
SDN KALUMPANG 2**



**OLEH :**

**HENDRAYANI, S.Sos., MA  
KETUA PELAKSANA**

**NUPTK. 1746754655130132**

**ANGGOTA:**

**JAMIL RIFANI, S.Sos., M.M  
ANDREANY SAPUTRA  
MUHAMMAD DANDI  
MADIAN  
MURSIDI  
SARIANTI**

**NUPTK. 6462762663130173  
NPM. 212307974  
NPM. 212308029  
NPM. 212308136  
NPM. 212308044  
NPM. 212308011**

**YAYASAN BAKTI MUSLIMIN  
PROGRAM STUDI ADMINISTRASI PUBLIK  
SEKOLAH TINGGI ILMU ADMINISTRASI AMUNTAI**

**2025**

**HALAMAN PENGESAHAN  
LAPORAN AKHIR PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

1.	Judul	:	<b>Pengaruh Gadget Terhadap Anak</b>
2.	Ketua Pelaksana		
	a. Nama	:	Hendrayani, S.Sos., MA
	b. NUPTK	:	1746754655130132
	c. Program Studi	:	Administrasi Publik
	d. No. HP	:	0852-8518-6256
	e. Email	:	<a href="mailto:hendra.yr@gmail.com">hendra.yr@gmail.com</a>
3.	Anggota Tim PKM		
	a. Jumlah Anggota PKM	:	6 Orang
	b. Nama Anggota 1		Jamil Rifani,S.Sos.,M.M
	c. Nama Anggota 2		Andreany Saputra
	d. Nama Anggota 3		Muhammad Dandi
	e. Nama Anggota 4		Madian
	f. Nama Anggota 5		Mursidi
	g. Nama Anggota 6		Sarianti
4.	Waktu Kegiatan	:	Kamis, 17 April 2025
5.	Lokasi Kegiatan	:	SDN Kalumpang 2
	a. Alamat	:	Desa Kalumpang Dalam
	b. Kecamatan	:	Babirik
	c. Kabupaten	:	Hulu Sungai Utara
6.	Sumber Dana Kegiatan	:	PPPM STIA Amuntai
7.	Besaran Biaya	:	Rp. 500.000,-

Amuntai, April 2025

Menyetujui,  
Kepala Pusat Penelitian dan Pengabdian  
Masyarakat



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

Ketua Pelaksana,



**Hendrayani, S.Sos., MA**  
NUPTK. 1746754655130132

Mengotahui :  
Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Amuntai,



**Dr. Rano Anriani, S.Sos., M.AP., CIQaR., CIQnR**  
NIK. 19891025201807 1 030

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT. atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Pengabdian Masyarakat ini dengan judul “Penyuluhan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Bagi Siswa – Siswa SDN Sungai Dalam 1” bertempat di SDN Sungai Dalam 1 Kecamatan Babirik Kabupaten Hulu Sungai Utara.

Tujuan pelaksanaan Pengabdian Masyarakat ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi di 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;
4. Siswa – Siswi SDN Kalumpang 2 Keamatan Babirik yang sudah mau menghadiri kegiatan ini;
5. Mahasiswa/i yang turut berpartisipasi dalam kegiatan ini;
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 pengabdian masyarakat ini.

Amuntai, April 2025

PKL STIA AMUNTAI

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A Latar Belakang.....	1
B Identifikasi dan Rumusan Masalah.....	3
C Tujuan Kegiatan .....	4
<b>BAB II TARGET DAN LUARAN.....</b>	<b>6</b>
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>8</b>
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN KEGIATAN.....</b>	<b>11</b>
A Hasil Kegiatan .....	11
B Pembahasan .....	13
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>18</b>
A Kesimpulan.....	18
B Saran.....	18
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	
Lampiran 1 : Surat Perintah Tugas	
Lampiran 2 : Biodata Ketua Pelaksana	
Lampiran 3 : Rincian Biaya Pengabdian Masyarakat	
Lampiran 4 : Dokumentasi Kegiatan	
Lampiran 5 : Materi	

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A Latar Belakang**

Di era digital saat ini, gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan, termasuk bagi anak-anak. Akses mudah dan keterjangkauan gadget membuat anak-anak semakin sering menggunakannya untuk berbagai keperluan, mulai dari bermain game, menonton video, hingga belajar. Dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi mau tidak mau serta suka ataupun tidak suka semua orang harus mengikutinya jika tidak ingin ketinggalan. Adanya perkembangan tersebut memudahkan semua orang untuk mengakses informasi dan dapat membantu meringankan pekerjaan.

Gadget sebagai kemajuan teknologi yang telah diciptakan membuat perubahan besar dalam kehidupan masyarakat dari kalangan anak-anak usia dini hingga orang dewasa di berbagai bidang pemanfaatannya baik itu sekedar berkomunikasi ataupun mencari informasi dan pendukung pekerjaan kesehariannya bahkan untuk dijadikan hiburan. Dalam dunia pendidikan keberadaan gadget sangat membantu bagi siswa dalam belajar, karena banyak informasi- informasi yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang diberikan disekolah. Disisi lain, terjadi hal yang berlawanan yang disebabkan oleh faktor keteledoran pemakainya atau kekurangtepatan dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya. Sehingga banyak dampak buruk atau negatif yang muncul dalam pemanfaatan gadget terutama bagi anak-anak usia sekolah.

Dari banyak informasi dan hasil observasi banyak anak usia sekolah menghabiskan waktunya di depan layar gadget baik itu smartphone, handphone, tablet dan computer. Kebiasaan tersebut banyak mempengaruhi dari kejiwaan seorang anak. Tujuan dari adanya gadget tersebut adalah untuk memberikan kemudahan bagi setiap pemakai, karena dengan alat tersebut mudah melakukan

aktivitas seperti browsing-browsing atau berselancar di dunia maya hanya dengan sebuah perangkat canggih yang dapat dengan mudah dioperasikan. Banyak orang tua beranggapan dengan memberikan sebuah gadget kepada anak agar anak akan mudah bersosialisasi dengan teman-temannya. Namun dibalik itu semua tanpa pengawasan dari orang tua akan menjadi dampak buruk terhadap perkembangan anak. Dampak buruk yang sering terjadi pada anak tanpa pengawasan orang tua seperti menghabiskan waktu yang terlalu lama sehingga banyak pekerjaan yang harus diselesaikan menjadi terbengkalai, malas belajar, suka meniru apa yang mereka lihat walaupun itu tidak sesuai dengan adab dan norma kebiasaan yang berlaku dimasyarakat serta suka menutup diri terhadap dunia luar.

Sosialisasi tentang pengaruh gadget terhadap anak sangat penting di era digital saat ini, mengingat akses mudah dan keterjangkauan gadget yang menyebabkan peningkatan penggunaannya oleh anak-anak. Oleh karena itu, edukasi dan kesadaran tentang penggunaan gadget yang sehat dan bertanggung jawab sangat krusial. Sosialisasi bertujuan meningkatkan kesadaran orang tua, pendidik, dan masyarakat akan dampak positif dan negative gadget, memberikan edukasi tentang penggunaan yang bijak, serta membangun solusi bersama untuk mengatasi masalah yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan pada anak.

Berdasarkan keadaan hal tersebut diatas serta dipandang perlu setiap siswa diberikan edukasi bagaimana memanfaatkan gadget dengan bijak guna mendukung prestasi belajarnya. Oleh karena itu dalam kesempatan pengabdian kepada masyarakat dengan mengambil tempat di SDN Kalumpang 2 Kecamatan Babirik, Tim dari Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Amuntai dibawah binaan Dosen pendamping berusaha untuk mengajak siswa-siswi memahami dampak positif dan negative teknologi dan bagaimana menggunakannya dengan bijak.

## **B Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Gadget kini sudah menjadi kebutuhan sehari-hari masyarakat modern, mulai dari laptop, tablet, ponsel atau ponsel pintar. Menurut Garini (2013), gadget adalah Semua perangkat teknologi canggih tersebut tak sekadar menjadi alat komunikasi dan hiburan, tetapi juga untuk mengetahui berbagai informasi dan pengetahuan. Karenanya tak mengherankan bila banyak orang asyik menggunakan Gadget hingga lupa waktu. Pengguna Gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang ini hampir semua kalangan menggunakan Gadget dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap orang yang menggunakan Gadget menghabiskan sebagian waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan Gadget.

Masalah gadget terhadap anak-anak di tatanan pendidikan khususnya SD sangat butuh perhatian khusus. Karena dampak negative gadget meliputi gangguan fisik seperti mata lelah, gangguan tidur, dan obesitas, gangguan mental seperti kecanduan, penurunan kemampuan kognitif, dan gangguan emosi. serta gangguan sosial seperti kesulitan berinteraksi langsung, isolasi sosial, dan potensi cyberbullying. Penggunaan yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan fisik, mental, dan sosial anak, sehingga penting untuk membatasi dan mengelola penggunaan gadget secara bijak.

Dari hasil pengamatan dan observasi lapangan serta wawancara dengan dewan guru dan siswa SDN Kalumpang 2 Kecamatan Babirik sebelum ditetapkan tujuan pengabdian, maka diperoleh informasi bahwa masih kurangnya pengetahuan anak didik tentang penggunaan gadget yang baik dan aman untuk anak usia sekolah dari hasil pengamatan ditemukan cukup banyak anak menggunakan gadget melebihi batas ambang waktu. Secara tidak langsung terlihat bahwa siswa tidak dapat terlepas dari gadget / handphonenya. Ketika ada acara sekolah dan siswa di perbolehkan membawa Handphone kesekolah

mereka cenderung sibuk bermain atau chatting dengan handphone mereka masing-masing untuk dan tidak banyak berinteraksi dengan orang sekitar apalagi yang bukan teman dekatnya padahal sekolah memberi izin mereka untuk membawa handphone agar mereka dapat mendokumentasikan acara yang ada disekolah sehingga mereka tidak menggunakan handphonenya untuk kepentingan sekolah.

Berdasarkan hal tersebut diatas penting menanamkan pengetahuan sejak dini kepada seluruh anak didik tentang penggunaan gedget yang baik dan aman serta memberikan nilai positif pada siswa melalui penyuluhan atau sosialisasi yang sifatnya mengedukasi atau merubah pola pikir anak tentang penggunaan gadget yang dimulai dari diri pribadi dan lingkungan. Penggunaan gadget yang bijak dapat menjadi ke suksesan siswa untuk masa depan.

### **C Tujuan dan Manfaat Kegiatan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dengan mengambil tema “Pengaruh Gadget Terhadap Anak di Sekolah Dasar Negeri Kalumpang 2 Kecamatan Babirik” merupakan salah satu upaya untuk merealisasikan program pengabdian masyarakat dari Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Amuntai yang bertujuan untuk memberikan pemahaman agar anak didik tingkat Sekolah Dasar tidak hanya mengetahui kecanggihan teknologi yang ada pada gadget saja, namun juga memahami adanya pengaruh dari penggunaan gadget yang berlebihan khususnya terhadap proses tumbuh kembangnya, sehingga penggunaan gadget juga harus dibatasi dan disesuaikan dengan kebutuhan saja. Oleh karena itu, penting pula pemahaman tentang pengaruh gadget ini bagi orang tua supaya dapat membatasi penggunaannya agar daya kembang anak dapat berkembang dengan baik.

Adapun manfaat dari kegiatan ini adalah untuk menanamkan pola pikir kepada siswa sedini mungkin tentang pentingnya mengetahui dampak positif

dan negatifnya dalam penggunaan gadget. Dengan adanya penyuluhan atau sosialisasi ini agar nantinya siswa SDN Kalumpang 2 Kecamatan Babirik bisa memanfaatkan ilmu atau informasi yang sudah disampaikan untuk diterapkan di kehidupan sehari-hari. Yang pada akhirnya dapat menciptakan siswa-siswa yang mengerti tentang teknologi baik dari segi manfaat atau dampak buruknya .

## **BAB II**

### **TARGET DAN LUARAN**

Target adalah sebuah kelompok publik yang menjadi sasaran untuk menerima informasi-informasi menguntungkan atau merugikan dalam suatu kegiatan yang dilakukan oleh sebuah organisasi. Target menentukan tujuan tercapainya atau tidak suatu kegiatan atau usaha yang dilakukan, oleh karena itu perlu diperhatikan sekali agar berjalan dengan baik. Dalam aktivitas komunikasi dengan kelompok target juga perlu diperhatikan seperti pendanaan, kemampuan penerima informasi, penjadwalan dan lokasi serta demografi wilayah.

Penentuan target ini juga berdasarkan kepada kelompok yang menjadi sasaran atas berhasilnya kegiatan yang dilaksanakan yaitu siswa-siswi SDN Kalumpang 2 Kecamatan Babirik, karena dalam penggunaan gadget / handphone masih banyak siswa-siswi belum memahami dengan baik tentang bagaimana pengaruhnya baik dari sisi positif maupun negatifnya. penggunaan gadget di mulai dari pemahaman anak didik secara dini. Mungkin ini yang menjadi alasan mengapa dilaksanakan pengabdian masyarakat tentang “Pengaruh Gadget Terhadap Anak di Sekolah Dasar Negeri Kalumpang 2 Kecamatan Babirik” dengan maksud menanamkan pola pikir siswa-siswi terhadap penggunaan gadget dengan bijak yang dimulai dari pribadi, sekolah dan lingkungan.

Untuk luaran dari kegiatan sosialisasi ini adalah untuk memberikan edukasi tambahan kepada anak didik dan guru untuk selalu menerapkan penggunaan gadget atau handphone dengan bijak baik dalam segi waktu penggunaannya maupun pemanfaatan. Serta dari peserta juga dapat memahami

dan mengetahui dari dampak penggunaan gadget secara berlebihan baik bagi interaksi sosial anak, kesehatan dan juga prestasi belajar. Setelah adanya edukasi tersebut diharapkan nantinya agar para peserta dapat mengetahuinya dari dampak penggunaan gadget atau pun handphone baik dari sisi positif maupun sisi negatifnya, sehingga informasi ini juga dapat ditularkan kepada orang lainnya seperti teman dan keluarganya. Anak cerdas menjadi aset bagi negara untuk berkembang dan maju.

### **BAB III**

#### **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di SDN Kalumpang 2 Kecamatan Babirik Kabupaten Hulu Sungai Utara. Waktu pelaksanaan pada hari Kamis tanggal 17 April 2025 yang dimulai dari pukul 09.00 wita sampai dengan 11.00 wita dengan peserta guru dan siswa SDN Kalumpang 2 Kecamatan Babirik. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah metode ceramah, pembimbingan serta diskusi. Sebagai narasumber atau pembicara disampaikan oleh Bapak Hendrayani, S.Sos., MA Dosen STIA Amuntai selaku Dosen / Ketua Pengabdian Masyarakat dan Madian dari Anggota Tim Pengabdian Masyarakat STIA Amuntai.

Sebelum acara penyuluhan dilaksanakan terlebih dahulu acara dibuka secara resmi oleh Kepala Sekolah SDN Kalumpang 2 Kecamatan Babirik, dalam kesempatan ini disampaikan bahwa menyambut baik acara yang dilaksanakan pada SDN Kalumpang 2 Kecamatan Babirik mengingat pentingnya penggunaan gadget atau handphone pada anak usia sekolah sebagai sarana prasarana dalam proses pembelajaran dan juga disampaikan bagaimana dampaknya jika penggunaannya tidak secara bijak maka akan berpengaruh terhadap prestasi belajar anak maupun kesehatan. Oleh sebab itu pihak sekolah menyambut baik dan berterima kasih atas terselenggaranya kegiatan dari Mahasiswa STIA Amuntai. Adanya kegiatan ini membuka wawasan guru dan siswa tentang

penggunaan gadget atau handphone pada anak didik yang baik dan permasalahannya, serta merubah pola pikir siswa dan siswi tidak lagi menganggap gadget atau handphone hanya untuk sarana hiburan dan bermain saja.

Kemudian di lanjutkan oleh Ketua Tim Pengabdian dalam kesempatan ini dijelaskan bahwa perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat mengikuti perkembangan zaman. Teknologi muncul dengan berbagai macam jenis dan fitur yang selalu berkembang dari hari ke hari. Dari sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, proses tumbuh kembang anak akan terganggu karena penggunaan gadget. Gadget hanya berkomunikasi satu arah yakni merespon sehingga terbatasnya kesempatan untuk belajar. Anak tidak dapat belajar secara alami tentang cara berkomunikasi dan bersosialisasi, anak juga tidak mampu mengenali berbagai emosi, misal simpati, sedih atau senang, dan akhirnya anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya. Sehingga dapat mengganggu perkembangan kemampuannya untuk bergaul dan beradaptasi. Oleh karena itu dalam kesempatan ini agar semua peserta atau berlaku kepada siapa saja untuk di tanamkan sedini mungkin tentang pengaruhnya pemakaian gadget yang tidak bijak pada anak usia sekolah. Jika pemakaian gadget atau handphone dengan bijak dapat meningkatkan prestasi belajar anak, komunikasi antar teman menjadi lancar dan mudahnya mencari informasi-informasi yang dibutuhkan.

Pemaparan dilanjutkan oleh Madian dari Anggota Tim Pengabdian Masyarakat STIA Amuntai. Berikut ini dipaparkan bagaimana pengaruh gadget

atau handphone terhadap anak pada sekolah dengan beberapa informasi yang disampaikan yaitu :

- Pengertian apa itu gadget
- Pengaruh gadget terhadap anak didik
- Menggunakan gadget dengan baik

Juga dalam kesempatan ini juga di berikan bimbingan kepada anak siswa bagaimana cara penggunaan gadget dengan baik dan bijak. Pada bagian ini pula anak disuruh menampilkan fitur atau sarana serta aplikasi yang sering dipakai anak dalam pemakaian gadget sehari – hari. Kemudian anak diberikan informasi melalui video tentang pemakaian gadget yang baik dan bijak serta dampak dari pemakaian gadget melebihi batas waktu.



Gambar 1 : Sambutan Kepala Sekolah dan Ketua Tim

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A Hasil**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan berdasarkan Surat Keputusan Kepala Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Amuntai Nomor : 01/134-SK/STIA-Amt/PPPM/IV/2025 tanggal 17 April 2025 dan Surat Tugas Kepala Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat STIA Amuntai nomor : 05/139-ST/STIA-Amt/PPPM/IV/2025 tanggal 17 April 2025. Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan di SDN Kalumpang 2 Kecamatan Babirik Kabupaten Hulu Sungai Utara. Waktu pelaksanaan pada hari Kamis tanggal 17 April 2025 dengan tema Penyuluhan Pengaruh Gadget Terhadap Anak dengan peserta guru dan siswa siswi SDN Kalumpang 2 Kecamatan Babirik yang bertempat di ruang Perpustakaan SDN Kalumpang 2 Kecamatan Babirik Kabupaten Hulu Sungai Utara.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dimulai dari pukul 09.00 wita sampai dengan 11.00 wita dengan peserta Guru dan siswa siswi SDN Kalumpang 2 Kecamatan Babirik dengan jumlah sebanyak 30 orang. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah metode ceramah, pembimbingan serta diskusi dan tanya jawab. Metode ceramah diberikan oleh Bapak Hendrayani,S.Sos.,MA Dosen STIA Amuntai selaku Ketua Pengabdian

Masyarakat. Sedangkan untuk pembimbingan dan praktek oleh Madian dari Anggota Tim Pengabdian Masyarakat STIA Amuntai.

Sebelum acara dimulai didahului sambutan Kepala Sekolah SDN Kalumpang 2 Kecamatan Babirik, dalam kesempatan ini menyambut baik kegiatan yang dilaksanakan oleh Mahasiswa STIA Amuntai dalam rangka pengabdian kepada Masyarakat di SDN Kalumpang 2 Kecamatan Babirik. Ucapan terima kasih disampaikan karena sekolah SDN Kalumpang 2 menjadi tempat kegiatan, dengan demikian terasa terbantu memberikan edukasi kepada murid untuk mengetahui betapa pentingnya informasi-informasi yang disampaikan berkenaan dengan pemakaian gadget atau handphone pada anak usia sekolah.

Kemudian dilanjutkan dengan paparan dan para peserta mendengarkan dan menyimak secara seksama apa yang disampaikan oleh narasumber. Setelah materi tersampaikan dengan baik, kemudian dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Pada kesempatan tanya jawab tersebut peserta dengan pertanyaan terbaik akan mendapatkan dorprize dari Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi (STIA) Amuntai. Banyak yang didapat dari hasil diskusi maupun tanya jawab tersebut, siswa mendapatkan ilmu pengetahuan tentang informasi pemakaian gadget atau handphone dengan baik dan bijak guna meningkatkan prestasi belajar. Pada awal pertemuan dilakukan testimoni kepada peserta dengan hasil masih ada sebagian yang belum sepenuhnya mengetahui pengaruh baik dan buruknya terhadap pemakaian

gadget atau handphone.

Dengan diadakan penyuluhan ini membuka wawasan siswa yang pada nantinya akan menjadi anak yang sehat, cerdas sesuai dengan perkembangannya. Kemudian juga kegiatan ini merubah pola pikir mereka bahwa hendaklah pemakaian gadget itu dengan baik dan bijak, dari segi waktu ataupun pemakaian fitur-fitur, situs serta aplikasi yang ditawarkan oleh perangkat yang terpasang pada gadget.

## **B. Pembahasan**

Gadget ialah bentuk barang/benda yang terkhusus di ciptakan di zaman yang serba modern ini yang dapat menyelesaikan segala sesuatu menjadi lebih mudah dan efektif apabila memandingkan dengan teknologi (gadget) di zaman dulu. gadget adalah sebuah barang modern yang di buat dalam berbagai bentuk program yang bisa menyediakan bermacam bentuk seperti media informasi, jaring sosial, bentuk hobi dan bahkan dunia hiburan.

Penggunaan gadget pada anak SD dapat berdampak positif dan negatif pada perkembangannya. Dampak negatifnya dapat meliputi keterlambatan bicara, kesulitan berinteraksi sosial, dan masalah perilaku. Dampak positif dapat mendukung pembelajaran mandiri, meningkatkan daya tangkap terhadap materi pelajaran, meningkatkan kreativitas dan pengetahuan, melatih otot jari, meningkatkan daya ingat dan kemampuan memproses informasi baru.

Gadget bisa di pakai untuk apa aja dan oleh siapa saja sesuai kebutuhan

penggunanya. Orang dewasa menggunakan gadget untuk mencari informasi, membuka Youtube, TikTok, Whatsapp, Instagram, Shopee dan lainnya. Sedangkan anak-anak memakai gadget untuk media pembelajaran dan bermain game online.

Berdasarkan dari observasi dan wawancara kepada anak didikan dapatlah informasi bahwa dengan gadget anak lebih sering digunakan untuk bermain game dan jarang menggunakan gadget untuk keperluan belajar untuk menambah wawasan dengan informasi-informasi yang didapat pada gadget. Game online dapat mengurangi waktu yang seharusnya diperlukan untuk berinteraksi dengan keluarga, teman dan lingkungan tempat tinggalnya. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membuat anak mengalami perubahan sikap maupun dari perkembangan moralnya. Yang memunculkan ketidakstabilan emosi pada anak tersebut. Anak tersebut mengalami perubahan perilaku/sikap seperti marah, berkata kotor, dan lebih buruknya lagi adalah membentak orang tua atau orang-orang yang ada disekitarnya. Jika peserta didik bermain game online terlalu berlebihan, maka kemungkinan siswa akan kesulitan berkonsentrasi, dan berpartisipasi aktif dalam diskusi atau belajar kelompok

Berdasarkan hal tersebut pada kegiatan Penyuluhan tentang pengaruh gadget pada anak sekolah yang dilakukan oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat STIA Amuntai turut berperan untuk mengubah perilaku anak didik pada SDN Kalumpang 2 Kecamatan Babirik dengan memberikan

informasi dan penjelasan mengenai pengaruh dan dampak dari pemakaian gadget atau handphone,

Di kesempatan ini juga dijelaskan bagaimana menggunakan gadget atau handpone dengan baik dan bijak seperti :

- Atur jadwal penggunaan gadget

Membuat jadwal pemakaian gadget dapat membantu anak tidak berinteraksi secara berlebihan terhadap benda elektronik satu ini. Caranya, menentukan waktu anak boleh berinteraksi dengan gadget, dan kapan anak tidak boleh menggunakan benda tersebut. Hal ini dapat membantu penggunaan gadget atau handphone tidak melewati batas waktu yang wajar untuk anak, sehingga anak masih mempunyai waktu untuk belajar, istirahat dan berinteraksi dengan lingkungan.

- Gunakan gadget untuk belajar, bukan hanya hiburan

Melalui gadget, anak-anak dapat mengakses video pembelajaran, e-book, dan aplikasi pendidikan yang dapat membantu mereka memahami pelajaran dengan lebih mudah.

- Pilih aplikasi edukasi yang sesuai kurikulum

Di era digital, aplikasi pendidikan menjadi alat bantu yang populer bagi orang tua dan guru untuk membantu anak-anak belajar. Aplikasi pendidikan membantu anak melanjutkan pembelajaran di rumah dengan cara yang menarik dan interaktif. Contohnya aplikasi Khan Academy Kids untuk membantu anak belajar membaca, matematika, dan

keterampilan lainnya.

- Batasi waktu penggunaan layar

Membatasi waktu penggunaan layar (screen time) dapat membantu meningkatkan kesehatan mental dan fisik, serta mengurangi risiko gangguan tidur, meningkatkan aktivitas fisik, meningkatkan interaksi sosial.

- Pilih mainan yang sesuai usia anak

Kepada anak disarankan untuk memilih permainan ataupun game sesuai dengan usia, jangan memilih game atau permainan orang dewasa. Karena banyak game ataupun permainan yang ditawarkan pada aplikasi atau fitur-fitur internet. Karena mainan anak yang tepat dapat membantu perkembangan anak, termasuk keterampilan motorik, membantu perkembangan kognitif, fisik, sosial, dan emosional. Juga dapat membantu anak belajar dan mengasah pikiran, mengembangkan keterampilan matematika awal, membantu belajar memilah dan membedakan benda dan membantu anak belajar konsep ukuran dan volume

Mengapa harus menggunakan gadget atau handphone dengan baik dan bijak, karena penggunaan yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik, mental, dan sosial. Menggunakan gadget dengan baik dan bijak dapat siswa meningkatkan kreativitas, kemampuan berkomunikasi, dan social, dan membantu dalam memperluas wawasan dan pengetahuan.

Selama pemaparan materi para peserta memperhatikan secara seksama dan jika belum mengerti serta belum paham bisa langsung bertanya kepada narasumber. Setelah pemaparan materi oleh narasumber, dilanjutkan dengan tanya jawab seputar penggunaan gadget pada anak dilingkungan sekolah. Dalam kesempatan ini diberikan kepada semua peserta untuk mengajukan pertanyaan. Sebelum siswa bertanya dari Tim Pengabdian Masyarakat memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk memancing keaktifan dari para peserta. Kemudian dilanjutkan dengan pertanyaan dari beberapa orang peserta, yaitu bertanya waktu yang tepat untuk memakai gadget / handphone, dilanjutkan lagi apa saja yang boleh dilihat atau game apa yang boleh dimainkan oleh anak pertanyaan selanjutnya apa saja dampak negatif jika pemakaian gadget berlebihan. Tim menyambut baik atas pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan oleh peserta. Dan semua pertanyaan tersebut terjawab dengan baik sebagaimana apa yang disampaikan tersebut diatas.

Setiap penanya diberikan hadiah menarik dari pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM).



Gambar 2 :  
Pembagian hadiah  
bagi siswa yang  
bertanya

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A Kesimpulan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dalam bentuk Penyuluhan dengan metode ceramah, pembimbingan dan diskusi, mengangkat tema “Pengaruh Gadget pada Anak” dengan mengambil tempat pada SDN Kalumpang 2 Kecamatan Bairik dapat terlaksana dengan baik.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan edukasi tambahan kepada anak didik, guru serta warga disekitar lingkungan sekolah untuk selalu menggunakan gadget ataupun handphone dengan baik dan bijak. Setelah adanya edukasi tersebut diharapkan nantinya agar para peserta dapat mengemplementasikannya secara terus menerus serta dapat memberikan kesadaran mengapa pentingnya menggunakan gadget ataupun handphone dengan baik dan bijak agar tidak berdampak buruk pada anak-anak kita.

#### **B Saran**

Gunakanlah gadget ataupun handphone dengan baik dan bijak agar tidak berdampak buruk bagi pemakainya. Oleh karena itu disarankan kepada anak didik janganlah melebihi batas waktu dalam penggunaannya, atur waktunya, pilih game yang mengedukasi untuk menambah wawasan dan kreatifitas. Karena ini sangat mendukung untuk meningkat kesehatan dan prestasi belajar kalian.

Juga untuk sekolah dan orang tua disarankan agar selalu meningkatkan pengawasan dan bimbingan terhadap anak dalam penggunaan gadget atau handphonenya. Dengan demikian akan mendukung penciptaan generasi bangsa yang cerdas dan sehat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kemendikbudristek RI, 2021.** Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di Sekolah. Direktorat Sekolah Dasar, Dirjend. Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Menengah, Jakarta 2021
- Putri, dan Setyowati.** 2023. Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas VII Di Sekolah Berwawasan Lingkungan SMPN 1 Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro. *Journal Of Civics and Moral Studies.* 8 (2). Universitas Negeri Surabaya.
- STIA Amuntai.** 2024. Pedoman Pengabdian Kepada Masyarakat.
- Armita Zalfa Salsabila dkk, 2024.** Sosialisasi Perilaku Hidup Bersih Sehat (PHBS) bersama Siswa Siswi SD Negeri Johorejo Kabupaten Kendal. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Available <https://pkm.lpkd.or.id/index.php/MasyarakatMandiri>

**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**



**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 Faxes. 0527 62520

Website : [www.stiaamuntai.ac.id](http://www.stiaamuntai.ac.id) Email : [stiaamt@gmail.com](mailto:stiaamt@gmail.com)



**K E P U T U S A N**  
**KETUA SEKOLAH TINGGI ILMU (STIA) AMUNTAI**  
**Nomor : 01/134-SK/STIA-Amt/PPPM/IV/2025**

**T E N T A N G**

**PEMBENTUKAN DAN PENGANGKATAN PERSONIL PELAKSANA**  
**PENGABDIAN MASYARAKAT PADA PRODI ADMINISTRASI PUBLIK**  
**TAHUN AKADEMIK 2024/2025**

**BISMILLAHIRRAHMANIRRAHIM**

**KETUA SEKOLAH TINGGI ILMU ADMINISTRASI (STIA) AMUNTAI**

- Menimbang : Bahwa untuk Menjaga Tertib Administrasi dan Kelancaran Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat oleh Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Amuntai Maka dipandang Perlu diterbitkan Surat Keputusan Ketua STIA Amuntai Tahun Akademik 2024/2025
- Mengingat : 1. Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 , tentang Sistem Pendidikan Nasional ;  
2. Peraturan Pemerintah, Nomor RI No. PP 17 tahun 2010 tentang pengelolaan Penyelenggaraan pendidikan  
3. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 184/U/2001  
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 232/U/2000  
5. Keputusan Dirjen Dikti Depdikbud RI No. 02/Dikti/Kep/1991  
6. Statuta STIA Amuntai

**MEMUTUSKAN**

- MENETAPKAN : SK Pengabdian Masyarakat Dengan Judul “**PENYULUHAN PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK**”
- Pertama : Membentuk dan Mengangkat Personil Pengabdian Masyarakat STIA Amuntai Namanya Tersebut Dalam Daftar Lampiran Surat Keputusan Ini
- Kedua : Nama Tersebut dalam Lampiran Keputusan ini Adalah Selaku Pelaksana Pengabdian Masyarakat
- Ketiga : Personil Pengabdian Masyarakat Adalah Sebagaimana Tersebut dalam Lampiran Keputusan ini
- Keempat : Keputusan ini Berlaku pada Saat Pengabdian Masyarakat Dilaksanakan.

Ditetapkan di : Amuntai  
Pada tanggal : 17 April 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 Faxes. 0527 62520*

Website : [www.stiaamuntai.ac.id](http://www.stiaamuntai.ac.id) Email : [stiaamt@gmail.com](mailto:stiaamt@gmail.com)



Lampiran : Keputusan Ketua STIA Amuntai  
Nomor : 01/134-SK/STIA-Amt/PPPM/IV/2025  
Tanggal : 17 April 2025  
Tentang : PEMBENTUKAN DAN PENGANGKATAN PERSONIL PELAKSANA  
PENGABDIAN MASYARAKAT PADA PRODI ADMINISTRASI PUBLIK  
TAHUN AKADEMIK 2024/2025

**PERSONIL PELAKSANA**  
**PENGABDIAN MASYARAKAT PRODI ADMINISTRASI PUBLIK**  
**SEKOLAH TINGGI ILMU ADMINISTRASI AMUNTAI**

**PENANGGUNG JAWAB : KETUA STIA AMUNTAI**

**PENASEHAT : KEPALA PPPM STIA AMUNTAI**

**KETUA PELAKSANA : HENDRAYANI,S.SOS.,MA**

**ANGGOTA : 1. JAMIL RIFANI, S.SOS., M.M**  
**2. ANDREANY SAPUTRA**  
**3. MUHAMMAD DANDI**  
**4. MADIAN**  
**5. MURSIDI**  
**6. SARIANTI**

Ditetapkan di : Amuntai  
Pada tanggal : 17 April 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 Faxes. 0527 62520*  
Website : [www.stiaamuntai.ac.id](http://www.stiaamuntai.ac.id) Email : [stiaamt@gmail.com](mailto:stiaamt@gmail.com)



Nomor : 04/111-IP/STIA-Amt/PPPM/IV/2025  
Lampiran : -  
Perihal : **Permohonan Izin**

Kepada Yth.  
Kepala Sekolah SDN Kalumpang 2 Kecamatan Babirik  
Di -  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat,

Dalam rangka melaksanakan Pengabdian Masyarakat dengan Judul **“Penyuluhan Pengaruh Gadget Terhadap Anak”** oleh dosen Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi (STIA) Amuntai sebagai berikut:

Nama (ketua) : Hendrayani,S.Sos.,MA

Anggota : 1. Jamil Rifani, S.Sos., M.M  
2. Andreany Saputra  
3. Muhammad Dandi  
4. Madian  
5. Mursidi  
6. Sarianti

Program Studi : Administrasi Publik

Waktu Pelaksanaan : Kamis, 17 April 2025

Tempat/Lokasi : SDN Kalumpang 2 Kecamatan Babirik

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 April 2025

Kepala Pusat Penelitian  
Pengabdian Masyarakat,



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

NIK. 19950410 202403 1 042



**SURAT PERINTAH TUGAS**

Nomor : 05/139-ST/STIA-Amt/PPP/IV/2025

**MEMERINTAHKAN**

Kepada Nama : Hendrayani,S.Sos.,MA  
NUPTK : 1746754655130132  
Anggota : 1. Jamil Rifani, S.Sos., M.M 6462762663130173  
2. Andreany Saputra 212307974  
3. Muhammad Dandi 212308029  
4. Madian 212308136  
5. Mursidi 212308044  
6. Sarianti 212308011  
Program Studi : Administrasi Publik  
Keperluan : Dalam rangka melaksanakan pengabdian masyarakat dengan judul **“Penyuluhan Pengaruh Gadget Terhadap Anak”**  
Waktu Pelaksanaan : Kamis, 17 April 2025  
Tempat/Lokasi : SDN Kalumpang 2 Kecamatan Babirik

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 April 2025

Kepala Pusat Penelitian  
Pengabdian Masyarakat,



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

## Biodata Dosen Pengabdian Masyarakat

### A. Identitas Diri

Nama Lengkap	:	Hendrayani, S.Sos., MA
NUPTK	:	1746754655130132
Jenis Kelamin	:	Laki-laki
Jabatan Fungsional	:	Dosen Pengajar
Jabatan Struktural	:	-
Program Studi	:	Administrasi Publik
No. HP	:	0852-8518-6256
Email	:	<a href="mailto:hendra.yr@gmail.com">hendra.yr@gmail.com</a>
Alamat	:	Jl. Bihman Villa Kelurahan Antasari Amuntai Tengah
Nomor Telp./Faks	:	0527-62168
Mata Kuliah yang diampu	:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asas-asas Manajemen</li> <li>2. MSDM Dalam Sektor Publik</li> <li>3. Keuangan Negara</li> <li>4. Birokrasi dan Governance Publik</li> </ol>

### B. Riwayat Pendidikan

	S – 1	S – 2
<b>Nama Perguruan Tinggi</b>	STIA Amuntai	STIA Bina Banua Banjarmasin
<b>Bidang Ilmu</b>	Administrasi Negara	Administrasi Publik
<b>Judul Skripsi/ Tesis/ Disertasi</b>	Pengaruh Budaya Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Pada Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Hulu Sungai Utara	Pengelolaan Sampah di Kecamatan Amuntai Tengah oleh Dinas Perumahan Pemukiman dan Lingkungan Hidup Kabupaten Hulu Sungai Utara
<b>Nama Pembimbing / Promotor</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Drs. H. Syahrul Rakhmadi, M.Si (Pembimbing I)</li> <li>2. Munawarah, S.Sos., M.AP (Pembimbing II)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dr. H. Irawanto, S.Sos., M.Si (Pembimbing I)</li> <li>2. Drs. Singgih Priono, M.Si (Pembimbing II)</li> </ol>

### C. Pengalaman Penelitian 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Sumber Dana
1.	2023	Efektivitas Pengelolaan Sampah oleh Desa di Kecamatan Amuntai Tengah Kabupaten Hulu Sungai Utara	STIA Amuntai
2.	2024	Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Masyarakat pada Kantor Camat Amuntai Tengah Kab. Hulu sungai Utara	Pribadi
3.	2025	Kinerja Pegawai pada Bappedalitbang Kab. HSU	Pribadi

D. Pengalaman Pengabdian pada Masyarakat 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Sumber Dana
1.	2022	Sosialisasi Pencegahan KDRT Menuju Keluarga Sakinah, Mawaddah, Warrahmah	Pribadi
2.	2023	Pelatihan Pemanfaatan Tanaman Obat Keluarga (Toga) Dalam Meningkatkan Imunitas Masyarakat	STIA Amuntai
3.	2024	Cegah Stunting! Mun Kada Kita Siapa Lagi	STIA Amuntai
4.	2024	Penyuluhan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Bagi Siswa-Siswa SDN Sungai Dalam 1	STIA Amuntai

E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume / Nomor	Nama Jurnal
1.	2023	Efektivitas Pengelolaan Sampah oleh Desa di Kecamatan Amuntai Tengah Kabupaten Hulu Sungai Utara	Balad, Vol. 5, No. 2, ISSN 2685-8541	Al' Lidara Balad
2.	2024	Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Masyarakat pada Kantor Camat Amuntai Tengah Kab. Hulu sungai Utara	Sinergi, Vol. 1 No.8 E-ISSN 3031-3947	Sinergi
3	2025	Kinerja Pegawai pada Bappedalitbang Kab. HSU	Sinergi, Vol. 2 No.1 E-ISSN 3031-8947	Sinergi

## Rincian Biaya Pengabdian Kepada Masyarakat

No.	Keperluan	Volume	Harga Satuan	Jumlah
1.	Spanduk	(1 X 2) m <sup>2</sup>	Rp 30.000,-	Rp 60.000,-
2.	Bingkai Sertifikat	1 Pcs	Rp 30.000,-	Rp 30.000,-
3.	Tisu	2 Pcs	Rp 10.000,-	Rp 20.000,-
4.	Hadiah/Souvenir	3 Pcs	Rp 30.000,-	Rp 90.000,-
5.	Konsumsi	30	Rp 10.000,-	Rp 300.000,-
<b>JUMLAH</b>				Rp 500.000,-
<i>Terbilang: Lima Ratus Ribu Rupiah</i>				

Ketua Pelaksana



**Hendrayani, S.Sos., MA**  
NUPTK. 1746754655130132

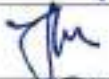
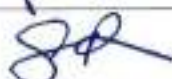
## Dokumentasi Kegiatan





**DAFTAR HADIR PANITA  
PENYULUHAN TENTANG PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK  
SDN KALUMPANG 2  
KECAMATAN BABIRIK**

Hari : Kamis  
Tanggal : 17 April 2025  
Waktu : 09.00 s/d selesai  
Tempat : SDN Kalumpang 2 Kecamatan Babirik

No	Nama	NUPTK/NPM	Jabatan	Tanda Tangan
1	Hendrayani,S.Sos,MA	1746754655130132	Ketua	
2	Jamil Rifani,S.Sos.,M.M	6462762663130173	Anggota	
3	Andreany Saputra	212307974	Anggota	
4	Muhammad Dandi	212308029	Anggota	
5	Madian	212308136	Anggota	
6	Mursidi	212308044	Anggota	
7	Sarianti	212308011	Anggota	

**DAFTAR PESERTA  
PENYULUHAN TENTANG PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK  
SDN KALUMPANG 2  
KECAMATAN BABIRIK**

Hari : Kamis  
Tanggal : 17 April 2025  
Waktu : 09.00 s/d selesai  
Tempat : SDN Kalumpang 2 Kecamatan Babirik

No	Nama	KELAS	Tanda Tangan
1	Abdul Khair	6	✓
2	Adila Pitri	5	✓
3	Ahmad Aulia Rahman	5	✓
4	Ahmad Badawi	4	✓
5	Aisah	6	✓
6	Akhmad Mirza	6	✓
7	Amaliah	4	✓
8	Dewi	6	✓
9	M. Akhtarul Zikri	4	✓
10	M. Hadi	6	✓
11	M. Iriani	4	✓
12	Muhammad Farid Abdullah	6	✓
13	Muhammad Hapis	6	✓
14	Muhammad Rajani	5	✓

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
15	Muhammad Syaman	4	✓
16	Noraida	6	✓
17	Nova Ajizah	5	✓
18	Pahriyannor	6	✓
19	Rahmad	6	✓
20	Rama	6	✓
21	Rasidah	6	✓
22	Riska	4	✓
23	Rizky	6	✓
24	Saff'i	6	✓
25	Salamah	5	✓
26	Supian Nadi	5	✓
27	Zidan	5	✓
28			
29			
30			
31			





