

**LAPORAN AKHIR PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
SOSIALISASI EDUKASI PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK-ANAK
SDN 3 MANDINGIN KABUPATEN HULU SUNGAI TENGAH**



MUHAMMAD AFRIAJI, S.AP., M.AP (KETUA)

NIDN.1101048801

ARIYANTI (ANGGOTA)

NPM. 202207381

JUMATUL ARIYANTI (ANGGOTA)

NPM. 202207861

MINIARTI (ANGGOTA)

NPM. 202207869

NANA HERLINA (ANGGOTA)

NPM. 202207878

NIDAAN KHAVEA (ANGGOTA)

NPM. 202207879

SYAHRIDA ILIANI (ANGGOTA)

NPM. 202207607

**YAYASAN BAKTI MUSLIMIN
PROGRAM STUDI ADMINISTRASI PUBLIK
SEKOLAH TINGGI ILMU ADMINISTRASI AMUNTAI
2024**

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

1. Judul : Sosialisasi Edukasi Penggunaan Gadget Pada Anak-Anak SDN 3 Mandingin Kabupaten Hulu Sungai Tengah
2. Ketua Pelaksana
 - a. Nama : Muhammad Afriaji, S.AP., M.AP
 - b. NIDN : 1106049801
 - c. Jabatan Fungsional : -
 - d. Jabatan Struktural : -
 - e. Program Studi : Administrasi Publik
 - f. No. HP : 085828272777
 - g. Email : muhammad.afriaji64@gmail.com
3. Anggota Tim PKM
 - a. Jumlah Anggota PKM : 6 Orang
 - b. Nama Anggota I : Ariyanti
 - c. Nama Anggota II : Jumatul Ariyanti
 - d. Nama Anggota III : Miniarti
 - e. Nama Anggota IV : Nana Herlina
 - f. Nama Anggota V : Nidaan Khavea
 - g. Nama Anggota VI : Syahrida Iliani
4. Waktu Kegiatan : Senin, 29 Januari 2024
5. Lokasi Kegiatan : SDN 3 Mandingin
 - a. Alamat : Jl. Telaga RT. 01 Mandingin
 - b. Kelurahan/Desa : Mandingin
 - c. Kecamatan : Barabai
 - d. Kabupaten : Hulu Sungai Tengah
6. Sumber Dana Kegiatan : STIA Amuntai
7. Besaran Biaya : Rp. 528.000

Amuntai, 31 Januari 2024

Menyetujui,
Kepala Pusat Penelitian dan
Pengabdian Masyarakat (PPPM)



Agus Surya Dharma, S.Sos., M.AP., CIQnR
NIK. 19860810 201110 1 009

Ketua Pelaksana,

Muhammad Afriaji, S. AP., M.AP
NIDN. 1106049801

Mengetahui,
Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Amuntai



Dr. Reno Affrian, S.Sos., M.AP., CIQaR.,CIQnR
NIK. 19891025 201807 1 30

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 “Sosialisasi Edukasi Penggunaan Gadget Pada Anak-Anak SDN 3 Mandingin Kabupaten Hulu Sungai Tengah” bertempat di SDN 3 Mandingin Kecamatan Barabai Kabupaten Hulu Sungai Tengah.

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 Agus Surya Dharma, S.Sos., M.AP, Kepala Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat;
4. Kepala Sekolah SDN 3 Mandingin yang telah mengizinkan dan memfasilitasi penyuluhan ini;
5. Keluarga dan teman saya yang telah memberikan dukungan;
6. Semua pihak yang turut berpartisipasi dalam penyusunan Pengabdian Masyarakat ini hingga selesai.

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

Amuntai, Januari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi dan Perumusan Masalah	1
BAB II SOLUSI DAN TARGET LUARAN	
A. Solusi	2
B. Target Luaran.....	2
BAB III METODE PELAKSANAAN	
A. Judul Kegiatan.....	3
B. Waktu dan Tempat.....	3
C. Metode Pelaksanaan.....	3
D. Peserta Kegiatan.....	3
E. Materi Kegiatan.....	3
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil	3
B. Pembahasan.....	4
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	4
B. Saran.....	4
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Anak usia dini tak lepas dari perkembangan sosial anak, perkembangan sosial yang dini memainkan peranan yang sangat penting dalam menentukan hubungan sosial dimasa depan dan pola perilaku terhadap orang lain.

Dalam kehidupan sehari-hari tentu saja tidak asing lagi mendengar yang namanya teknologi. Namun banyak dari kita bingung apabila disuruh menjabarkan apakah teknologi itu. Mungkin kita hanya membayangkan teknologi itu adalah sesuatu yang canggih, *futuristic*, atau terlihat keren. Memang tidak salah sebenarnya hanya saja definisi teknologi lebih dari itu. Dari yang awalnya menggunakan wartel atau kotak telepon yang lokasinya pasti diluar rumah, kemudian telepon rumah mulai menjamur dan perlahan kotak telepon dan wartel mulai di tinggalkan. Kemudian muncullah telepon rumah yang wireless alias tanpa kabel. Apakah sudah puas? Tentu belum. Muncullah telepon genggam yang bisa dibawa kemana-mana, atau jaman sekarang biasa disebut dengan Gadget ukuranya relatif kecil sekaligus bisa mengirim pesan teks.

Didalam gadget sekarang ini banyak sekali permainan video game, seperti playstation, game online, dan game-game dari gadget terbuka telah mampu menghipnotis dan merebut hati anak. Anak yang terlalu asyik

dengan game yang di mainkannya sehingga ia tidak memperdulikan lingkungan sekitar. Anak-anak yang sering menggunakan gadget, sering lupa dengan lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget daripada bermain bersama dengan

teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggal.

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Penggunaan gadget pada anak-anak dapat menimbulkan permasalahan serius terkait dengan kesehatan fisik dan mental mereka. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar gadget dapat menyebabkan gangguan tidur, penurunan aktivitas fisik, dan ketergantungan yang berpotensi merugikan perkembangan anak. Selain itu, risiko paparan pada konten tidak sesuai usia dan kurangnya pengawasan orang tua dapat meningkatkan potensi ancaman terhadap keamanan online anak-anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengambil langkah-langkah proaktif dalam mengelola penggunaan gadget anak-anak, seperti memberikan batasan waktu layar, melibatkan mereka dalam aktivitas fisik dan sosial, serta memberikan pengawasan yang ketat untuk memastikan pengalaman digital yang aman dan positif.

Dari identifikasi masalah tersebut, maka diperlukan sosialisasi kepada anak sekolah guna mendapatkan pemahaman mengenai penggunaan gadget yang baik pada anak sekolah.

BAB II

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

A. Solusi

Penggunaan gadget pada anak sekolah saat ini sudah menjadi hal yang lumrah. Di satu sisi, gadget dapat memberikan manfaat bagi anak dalam hal pembelajaran, akses informasi, dan pengembangan kreativitas. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif bagi kesehatan fisik, mental, dan sosial anak.

a. Manfaat Penggunaan Gadget:

1. Pembelajaran: Gadget dapat menjadi alat bantu belajar yang efektif bagi anak. Dengan gadget, anak dapat mengakses berbagai informasi dan materi pembelajaran dengan mudah.
2. Akses informasi: Gadget memungkinkan anak untuk mendapatkan informasi terbaru dengan cepat dan mudah.
3. Pengembangan kreativitas: Gadget dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak, seperti dengan membuat video, gambar, atau cerita.
4. Keterampilan sosial: Gadget dapat membantu anak untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman dan keluarga.

b. Dampak Negatif Penggunaan Gadget:

1. Kesehatan fisik: Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik seperti kelelahan mata, sakit kepala, dan obesitas.
2. Kesehatan mental: Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, dan insomnia.

3. Perkembangan sosial: Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menghambat perkembangan sosial anak dan menyebabkan anak menjadi kurang terampil dalam berkomunikasi dan bersosialisasi secara langsung.
4. Kecanduan: Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan anak menjadi kecanduan dan sulit lepas dari gadget.

c. Tips Mengatur Penggunaan Gadget pada Anak

1. Batasi waktu penggunaan gadget: Orang tua perlu membatasi waktu penggunaan gadget bagi anak.
2. Kontrol konten: Orang tua perlu mengontrol konten yang diakses anak di gadget.
3. Berikan contoh yang baik: Orang tua perlu memberikan contoh yang baik dalam penggunaan gadget.
4. Ajak anak melakukan aktivitas lain: Orang tua perlu mengajak anak melakukan aktivitas lain selain bermain gadget.
5. Komunikasi yang baik: Orang tua perlu menjalin komunikasi yang baik dengan anak tentang penggunaan gadget.

Penggunaan gadget pada anak sekolah perlu diawasi dan diatur dengan baik agar dapat memberikan manfaat dan menghindari dampak negatifnya. Orang tua perlu berperan aktif dalam mengarahkan dan mendampingi anak dalam penggunaan gadget.

B. Target Luaran

Untuk target luaran disini, menginginkan untuk naskah daripada Laporan Hasil Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat akan diwujudkan dengan

penertiban naskah untuk prosiding seminar atau naskah untuk jurnal nasional yang tidak terakreditasi. Target waktu yang ingin dicapai semester depan atau semester setelah kegiatan PKM dilakukan.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

A. Judul Kegiatan

Kegiatan ini berjudul “Sosialisasi Edukasi Penggunaan Gadget Pada Anak-Anak SDN 3 Mandingin Kabupaten Hulu Sungai Tengah”.

B. Waktu dan Tempat

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada hari Senin, 29 Januari 2024 bertempat di SDN 3 Mandingin Kecamatan Barabai Kabupaten Hulu Sungai Tengah.

C. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian menggunakan metode kuis, presentasi, dan *games*. Pemateri memberikan materi, selanjutnya dilakukan kuis dan *games* permainan dengan peserta terkait materi yang diberikan. Bagi peserta yang bisa menjawab pertanyaan akan diberikan doorprize.

D. Peserta Kegiatan

Peserta kegiatan merupakan siswa dan siswi kelas 1 sampai dengan 6 di SDN 3 Mandingin Kecamatan Barabai Kabupaten Hulu Sungai Tengah.

E. Materi Kegiatan

Materi pengabdian berisi tentang upaya untuk memberikan pemahaman tentang penggunaan gadget yang baik pada anak sekolah.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Pengabdian kepada masyarakat tentang “Sosialisasi Edukasi Penggunaan Gadget Pada Anak-Anak SDN 3 Mandingin Kabupaten Hulu Sungai Tengah” di SDN 3 Mandingin Kecamatan Barabai pada tanggal 29 Januari 2024 dapat terlaksana dengan baik.

Adapun tahapan pengabdian yang telah terlaksana adalah sebagai berikut:

1. Persiapan Pengabdian Masyarakat
 - a. Survey lokasi pengabdian melalui kunjungan ke SDN 3 Mandingin
 - b. Permohonan izin kegiatan secara tertulis dan tidak tertulis kepada Kepala Sekolah SDN 3 Mandingin
 - c. Persiapan kuis dan materi yang akan disampaikan pada saat pengabdian
 - d. Persiapan Musholla SDN 3 Mandingin sebagai tempat pelaksanaan Kegiatan.
2. Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat
 - a. Pembukaan
Pengabdian diawali dengan acara pembukaan dan perkenalan pelaksana pengabdian. Acara di hadiri oleh Siswa/i dan beberapa guru serta Kepala Sekolah MI Raudhatul Jinan Kecamatan Sungai Tabukan pada pukul 09.15 WITA sampai dengan selesai. Pembukaan dan perkenalan dilaksanakan kurang lebih 15 meni
 - b. Penyampaian materi
Materi yang disampaikan kepada siswa dan siswi SDN 3 Mandingin tentang penggunaan gadget yang baik bagi anak sekolah.
 - c. *Games* (Permainan)
Setelah pememaparan materi kemudian dilanjutkan dengan *games* untuk melatih focus anak-anak dan membuat mereka kembali

semangat serta memberikan *doorprize* kepada siswa yang berhasil menjawab pertanyaan.

3. Penutup dan Evaluasi Pengabdian Masyarakat

Kegiatan pengabdian masyarakat ditutup dengan do'a, pembagian *doorprize*, pembagian bingkisan kepada anak-anak serta foto bersama dengan peserta pengabdian.

Pembahasan

B. Pembahasan

Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan presentasi tatap muka dan diskusi. Salah satu kegiatan pendidikan yang dilakukan secara tatap muka ini merupakan kegiatan pengabdian masyarakat yang bermaksud untuk membekali pengetahuan praktis mengenai penggunaan gadget yang baik dan benar bagi anak sekolah. Kegiatan ini diselenggarakan secara tatap muka dengan tema “Sosialisasi Edukasi Penggunaan Gadget Pada Anak-Anak SDN 3 Mandingin Kabupaten Hulu Sungai Tengah” dengan tujuan untuk memberikan informasi mengenai penggunaan gadget yang baik dan benar bagi anak sekolah agar para peserta dapat menyikapi dan menerapkan secara bijak di masa mendatang. Kegiatan penyuluhan ini hanya akan menyentuh aspek kognitif para siswa/i, artinya mereka dapat mengetahui, memahami, dan mengerti bagaimana penerapan pola hidup bersih dan sehat. Para siswa/i mendapatkan *knowledge* (ilmu pengetahuan) yang dapat diukur dengan seberapa tinggi taraf daya ingat (*memory*) mereka mengenai topik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi dengan tema “Sosialisasi Edukasi Penggunaan Gadget Pada Anak-Anak SDN 3 Mandingin Kabupaten Hulu Sungai Tengah.” di SDN 3 Mandingin Kecamatan Barabai Kabupaten Hulu Sungai Tengah dapat terlaksana dengan baik.

Output yang diharapkan agar siswa dan siswi SDN 3 Mandingin dapat mengetahui, memahami, dan mengerti bagaimana penggunaan gadget yang baik. Para siswa dan siswi mendapatkan *knowledge* (ilmu pengetahuan) yang dapat diukur dengan seberapa tinggi taraf daya ingat (*memory*) mereka mengenai topik.

B. Saran

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat ditindaklanjuti dengan kegiatan penelitian di lapangan dengan tujuan untuk menyinkronkan antara keduanya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat selaras dengan kegiatan penelitian. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat didasari oleh kegiatan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533. Tersedia: <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310> (05 Februari 2024)

Nuansa. 2021. *Pengaruh Penggunaan Gadget di Kalangan Anak Usia Sekolah Dasar. (Online)*. Tersedia: <https://nuansa.nusaputra.ac.id/2021/10/24/pengaruh-penggunaan-gadget-di-kalangan-anak-usia-sekolah-dasar/> (05 Januari 2024)

LAMPIRAN

Biodata Ketua Pelaksana

A. Identitas Diri

Nama Lengkap	:	Muhammad Afriaji, S.AP., M.AP
NIDN	:	1106049801
Jenis Kelamin	:	Laki-Laki
Jabatan Fungsional	:	-
Jabatan Struktural	:	-
Program Studi	:	Administrasi Publik
No. HP	:	085828272777
Email	:	muhammad.afriaji64@gmail.com
Alamat Kantor	:	Amuntai Tengah, Hulu Sungai Utara
Nomor Telp./Faks	:	-
Mata Kuliah yang diampu	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Sosiologi dan Antropologi 2. Kependudukan dan Lingkungan Hidup 3. Komunikasi dan Advokasi Kebijakan 4. Sistem Politik Indonesia 5. Hubungan Pusat dan Daerah

B. Riwayat Pendidikan

	S – 1	S – 2	S – 3
Nama Perguruan Tinggi	STIA Amuntai	Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya	
Bidang Ilmu	Administrasi Publik	Magister Administrasi Publik	
Tahun Masuk/ Lulus	2016 / 2020	2021/2022	
Judul Skripsi/ Tesis/ Disertasi	Implementasi Program Pendewasaan Usia Perwakinan (PUP) pada Kecamatan Amuntai Selatan Kabupaten Hulu Sungai Utara	Evaluasi Program Indonesia Pintar (PIP) pada SLTA di Kecamatan Amuntai Tengah Kabupaten Hulu Sungai Utara	
Nama Pembimbing/ Promotor	1. Sugiannor, S.Sos., M.AP	1. Prof. Dr. Arif Darmawan, SU	

	2. Dr. Reno Affrian, S.Sos., M.AP	2. Dr. Tri Yuliyanti, M.Si	
--	---	-------------------------------	--

C. Pengalaman Penelitian 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Sumber Dana
1.	2023	Kinerja Dinas Pendidikan dan Kebudayaan dalam Mengatasi Anak Putus Sekolah di Kecamatan Amuntai Tengah Kabupaten Hulu Sungai Utara	STIA Amuntai
2.			
3.			
4.			

D. Pengalaman Pengabdian pada Masyarakat 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Sumber Dana
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			

Rincian Biaya Pengabdian Kepada Masyarakat

No.	Pengeluaran	Jumlah	Harga
1	Spanduk	1	Rp. 75.000
2	Konsumsi		
	a. Snack siswa	33 Snack	Rp. 165.000
	b. Snack Guru, Dosen Pembimbing & Bhabinkar	11 Kotak	Rp. 110.000
	c. Snack Panitia	6 Kotak	Rp. 60.000
3	Buku	1 Pak	Rp. 45.000
4	Pulpen & Pensil	1 Pak	Rp. 25.000
5	Kertas Kado	3 Lembar	Rp. 3.000
6	Plastik Souvenir	3 Pak	Rp. 45.000
Total			RP. 528.000
<i>Terbilang: Lima Ratus Dua Puluh Delapan Ribu Rupiah</i>			

**DAFTAR HADIR PANITIA
PENGABDIAN MASYARAKAT
PPM STIA AMUNTAI**

Hari/Tanggal : Senin/29 Januari

Tema : Penggunaan Gadget Pada Anak-Anak

No.	Nama	Kelas	TTD
1.	Muhammad Afriaji, M.AP	Ketua Pelaksana	1. <i>af.</i>
2.	Ariyanti	7A Reguler	2. <i>Ariyanti</i>
3.	Jumatul Ariyanti	7C Nonreguler	3. <i>Jumatul</i>
4.	Miniarti	7C Nonreguler	4. <i>Miniarti</i>
5.	Nana Herlina	7C Nonreguler	5. <i>Nana</i>
6.	Nidaan Khavea	7C Nonreguler	6. <i>Nidaan</i>
7.	Syahrída Iliani	7D Reguler	7. <i>Syahrída</i>
8.			
9.			
10.			

**DAFTAR HADIR PESERTA
PENGABDIAN MASYARAKAT
PPM STIA AMUNTAI**

Hari/Tanggal : Senin/29 Januari

Tema : Penggunaan Gadget Pada Anak-Anak

No.	Nama	Kelas	TTD
1.	Muhammad Rizky Alfathar	Kelas 1	1. <i>Alfi</i>
2.	Muhammad Naufal Rizky	Kelas 1	2. <i>Alfi</i>
3.	Putri Ramadayanti	Kelas 1	3. <i>Pust</i>
4.	Agustina Syafitri	Kelas 1	4. <i>Ast</i>
5.	Muhammad Balya	Kelas 2	5. <i>Mba</i>
6.	Muhammad Rafa Rasyid	Kelas 2	6. <i>Raf</i>
7.	Bilqis Nur Safitri	Kelas 2	7. <i>Bul</i>
8.	Muhammad Irfan	Kelas 3	8. <i>Arif</i>
9.	Ariana Salsabila	Kelas 3	9. <i>ARi</i>
10.	Aulia Rahmah	Kelas 3	10. <i>Aul</i>
11.	Bobby Hermawan	Kelas 3	11. <i>Bob</i>
12.	Siti Fatimah	Kelas 3	12. <i>Siti</i>
13.	Tazkia Asyifa	Kelas 3	13. <i>Tuz</i>
14.	Trias Oktarina	Kelas 3	14. <i>Uta</i>
15.	Muhammad Raqief Ramadhan	Kelas 4	15. <i>Ra</i>
16.	Safbuddin	Kelas 4	16. <i>Saf</i>
17.	Al Mira Khalida	Kelas 5	17. <i>Ami</i>
18.	Devi Puspita	Kelas 5	18. <i>De</i>
19.	Hervina Anggia Hidayah	Kelas 5	19. <i>Hu</i>
20.	Husien	Kelas 5	20. <i>Hu</i>
21.	Muhammad Fauzan Umabaran	Kelas 5	21. <i>Fau</i>
22.	Muhammad Ferdy Kurniawan	Kelas 5	22. <i>Fer</i>
23.	Muhammad Nafis	Kelas 5	23. <i>Naf</i>
24.	Muhammad Renaldi	Kelas 5	24. <i>Ren</i>

25.	Zahratusita	Kelas 5	25. <i>Zat</i>
26.	Kamelia Apriliani	Kelas 5	26. <i>Kud</i>
27.	Akhmad Mauzedan Nazar	Kelas 6	27. <i>Jo</i>
28.	Ahmad Rizani	Kelas 6	28. <i>Ar</i>
29.	Herlita Shindy Hidayah	Kelas 6	29. <i>HA</i>
30.	Muhammad Hilal Firzatullah	Kelas 6	30. <i>HA</i>
31.	Muhammad Nazril Ilham	Kelas 6	31. <i>HA</i>
32.	Saberan	Kelas 6	32. <i>Jo</i>
33.	Sapiah	Kelas 6	33. <i>SA</i>
34.			34.
35.			35.

Dokumentasi Kegiatan





Materi Sosialisasi



Macam-Macam Gadget?

HP / Smartphone

Laptop / Notebook

Tablet

Smartwatch

3

01

02

03

04

05

06

Home icon

Dampak positif penggunaan gadget

- 01 Menambah ilmu pengetahuan
- 02 Mempermudah komunikasi
- 03 Memperluas jaringan pertemanan
- 04 Media hiburan anak-anak

4

01

02

03

04

05

06

Home icon

Bagaimana cara menggunakan gadget yang baik dan benar?

Dampak Negatif Penggunaan Gadget

- 01 Menjadi pribadi yang tertutup
- 02 Mengganggu kesehatan
- 03 Gangguan tidur
- 04 Suka menyendiri
- 05 Cyberbullying

5



Gunakan aplikasi yang menunjang aktivitas

memilih yang dibutuhkan, ini bertujuan untuk memaksimalkan pemanfaatan dari smartphone dan dapat menunjang aktivitas

Hapus aplikasi yang tidak terlalu penting

terlalu banyak aplikasi dapat mengakibatkan performa smartphone menjadi lelet



01
02
03
04
05
06

🏠



Gunakan ketika kamu membutuhkan

Tahu kapan harus menggunakan alat itu dan kapan Harus meninggalkannya sejenak untuk sesuatu yang lebih penting

Manfaatkan pada waktu yang senggang

Memfaatkan smartphone mu untuk browsing informasi-informasi menarik lewat aplikasi browser nah daripada hanya update sesuatu yang tidak penting



01
02
03
04
05
06

🏠



<

01

02

03

04

05

06

🏠



Gunakan ketika kamu membutuhkan

Tahu kapan harus menggunakan alat itu dan kapan Harus meninggalkannya sejenak untuk sesuatu yang lebih penting



Manfaatkan pada waktu yang senggang

Memanfaatkan smartphone mu untuk browsing informasi-informasi menarik lewat aplikasi browser nah daripada hanya update sesuatu yang tidak penting

🌸

.



<

01

02

03

04

05

06

🏠



Tinggalkan smartphone mu sebelum tidur

Di manfaatkan untuk membuat tubuh dan pikiran rileks tanpa gangguan apapun Selain itu agar kualitas tidur tetap terjaga



smartphone itu hanya sebuah alat

Memudahkan aktivitas manusia bukan mengubah pola hidup manusia menjadi kurang produktif dan hanya terfokus pada hal-hal yang kurang bermanfaat



🌸

.