



SERTIFIKAT

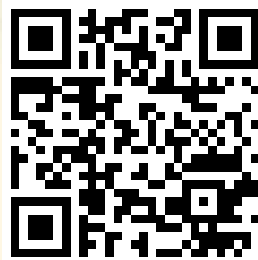


Diberikan Kepada

Dr. Suhardoyo, SE.MM

Sebagai Ketua Pelaksana

Pengabdian Masyarakat yang diadakan di Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri dan diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UBSI pada tanggal 19 Maret 2023 dengan materi Sosialisasi Manfaat Penggunaan Gadget Sehat Terhadap Anak-Anak Pada Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri.



Jakarta, 26 Maret 2023
Ketua LPPM
Universitas Bina Sarana Informatika



Taufik Baidawi, M.Kom



SERTIFIKAT

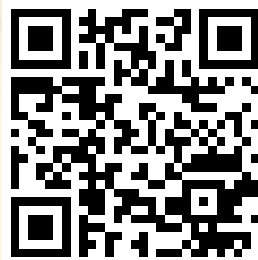


Diberikan Kepada

A. Sudrajat, SE., MM.

Sebagai Tutor

Pengabdian Masyarakat yang diadakan di Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri dan diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UBSI pada tanggal 19 Maret 2023 dengan materi Sosialisasi Manfaat Penggunaan Gadget Sehat Terhadap Anak-Anak Pada Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri.



Jakarta, 26 Maret 2023
Ketua LPPM
Universitas Bina Sarana Informatika



Taufik Baidawi, M.Kom



SERTIFIKAT

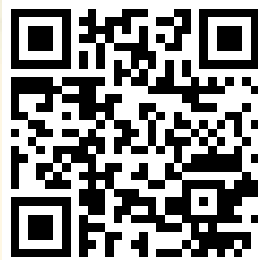


Diberikan Kepada

Faizal Roni, S.H., M.M

Sebagai Tim Tutor

Pengabdian Masyarakat yang diadakan di Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri dan diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UBSI pada tanggal 19 Maret 2023 dengan materi Sosialisasi Manfaat Penggunaan Gadget Sehat Terhadap Anak-Anak Pada Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri.



Jakarta, 26 Maret 2023
Ketua LPPM
Universitas Bina Sarana Informatika



Taufik Baidawi, M.Kom



SERTIFIKAT

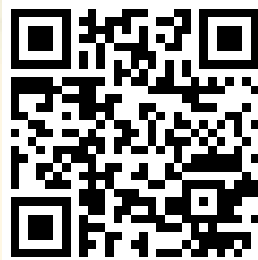


Diberikan Kepada

ROYDAWATY BUNGA SIHOL, S.E.,M.M.

Sebagai Tim Tutor

Pengabdian Masyarakat yang diadakan di Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri dan diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UBSI pada tanggal 19 Maret 2023 dengan materi Sosialisasi Manfaat Penggunaan Gadget Sehat Terhadap Anak-Anak Pada Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri.



Jakarta, 26 Maret 2023
Ketua LPPM
Universitas Bina Sarana Informatika



Taufik Baidawi, M.Kom



SERTIFIKAT



Diberikan Kepada

Amelia Eka Prasetya

Sebagai Tim Tutor

Pengabdian Masyarakat yang diadakan di Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UBSI pada tanggal 19 Maret 2023 dengan materi Sosialisasi Manfaat Penggunaan Gadget Sehat Terhadap Anak-Anak Pada Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri.



Jakarta, 26 Maret 2023
Ketua LPPM
Universitas Bina Sarana Informatika



Taufik Baidawi, M.Kom



SERTIFIKAT

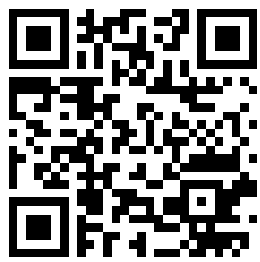


Diberikan Kepada

M Sultan Arya

Sebagai Tim Tutor

Pengabdian Masyarakat yang diadakan di Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UBSI pada tanggal 19 Maret 2023 dengan materi Sosialisasi Manfaat Penggunaan Gadget Sehat Terhadap Anak-Anak Pada Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri.



Jakarta, 26 Maret 2023
Ketua LPPM
Universitas Bina Sarana Informatika



Taufik Baidawi, M.Kom



SERTIFIKAT



Diberikan Kepada

Salma Syahirah Suwanti

Sebagai Tim Tutor

Pengabdian Masyarakat yang diadakan di Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UBSI pada tanggal 19 Maret 2023 dengan materi Sosialisasi Manfaat Penggunaan Gadget Sehat Terhadap Anak-Anak Pada Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri.



Jakarta, 26 Maret 2023
Ketua LPPM
Universitas Bina Sarana Informatika



Taufik Baidawi, M.Kom

SURAT TUGAS

No.0077/C.01/LPPM-UBSI/III/2023

Tentang
Panitia Pengabdian Masyarakat LPPM UBSI

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, dengan ini menugaskan :

Penanggung Jawab	Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, M.Kom, MM, M.Pd, IPU, ASEAN Eng
Ketua Pelaksana	Dr Suhardoyo SE.MM
Anggota	A. Sudrajat SE., MM. Faizal Roni S.H., M.M Roydaway Bunga Sihol S.E.,M.M. Amelia Eka Prasetya M Sultan Arya Salma Syahirah Suwanti

Bertanggung jawab terhadap jalanya acara dari awal s/d akhir sebagai Panitia Pengabdian Masyarakat UBSI berupa Sosialisasi Manfaat Penggunaan Gadget Sehat Terhadap Anak-Anak Pada Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri masa penugasan pada:

Tanggal : 19 Maret 2023

Tempat : Kantor Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri

Perum Alamanda Regency Bc 09 No 18 Rt. 12 Rw. 21 Kel. Karangsatria, Kec. Tambun Utara

Surat tugas dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Agar dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Jakarta, 3 Maret 2023

Ketua LPPM

Universitas Bina Sarana Informatika



The image shows a blue ink signature over a purple rectangular stamp. The stamp contains the text 'lppm' in large letters, 'UBSI' in smaller letters to the right, and 'LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT' at the bottom.

Taufik Baidawi, M.Kom

Tembusan

- Rektor UBSI
- Arsip
- Ybs



YAYASAN HIKMAT BERKARYA MANDIRI

PERUM ALAMANDA REGENCY CLUSTER BARCELONA BC 09 NO 18

SURAT KETERANGAN

No. 01/III-2023/YHBM

Yang bertanda tangan dibawah ini, Ketua Yayasan Hikmah Berkarya Mandiri. Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama Lembaga : Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Bina Sarana Infomatika.
Alamat : Jl. Kramat Raya No. 98, Kwitang, Kecamatan Senen Jakarta Pusat.

Telah melaksanakan kegiatan Pengabdian Masyarakat berupa pelatihan untuk Pengurus dan Anggota Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri dengan materi “**Sosialisasi Penggunaan Gadget Sehat untuk Anak-Anak**” melalui tatap muka pada :

Hari : Minggu
Tanggal : 19 Maret 2023
Waktu : 10.00 s/d 12.00

Dengan susunan panitia sebagai berikut :

Penanggung Jawab : Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, M.Kom., M.M., M.Pd.
Ketua Pelaksana : Dr. Suhardoyo S.E. MM.
Tutor : Roydawaty Bunga, SE. MM
Anggota : A. Sudrajat, S.E., MM
Faizal Roni, S.H., MM
Salma Syahirah Suwati
M. Sultan Arya
Amelia Eka Prasetya

Jakarta, 19 Maret 2023

Ketua Yayasan Hikmah Berkarya Mandiri



LAPORAN PENGABDIAN MASYARAKAT



Sosialisasi Manfaat Penggunaan Gadget Sehat Terhadap Anak-Anak Pada Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri

Oleh:

**Dr. SUHARDOYO, SE, MM (201203058)
A. SUDRAJAT, S.E, M.M (201002865)
ROYDAWARY BUNGA, SE. MM (202203040)
FAIZAL RONI, S.H., MM (200803597)
SALMA SYAHIRAH SUWANTI (64222114)
M. SULTAN ARYA (64222364)
AMELIA EKA PRASETYA (64222093)**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
AGUSTUS 2023**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Sosialisasi Manfaat Penggunaan Gadget Sehat Terhadap Anak-Anak Pada Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri
2. Mitra : Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri
3. Ketua Pelaksana
- a. Nama Lengkap : Dr Suhardoyo SE.MM
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - c. NIP : 201203058
 - d. Jabatan Fungsional : Lektor
 - e. Program Studi : Manajemen (S1)
 - f. Email : suhardoyo.syo@bsi.ac.id
4. Jumlah Anggota : 6
- Nama Anggota : A. Sudrajat SE., MM,
Faizal Roni S.H., M.M
Roydawaty Bunga Sihol S.E.,M.M.
- Mahasiswa yang terlibat : 3 Orang
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
- a. Wilayah Mitra :
 - b. Kabupaten/Kota : Bekasi
 - c. Propinsi : Jawa Barat
6. Biaya yang disetujui : Rp.3.600.000,-

Jakarta, 22 Agustus 2023

Mengetahui
Rektor UBSI



Muhammad Wahyudi, M.Kom, MM, M.Pd
, IPU, ASEAN Eng.

Ketua Pelaksana

Dr Suhardoyo SE.MM

Menyetujui,
Ketua LPPM UBSI



Taufik Baidawi, M.Kom

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI.....	iii
RINGKASAN.....	iv
I. PENDAHULUAN.....	1
II. METODE PELAKSANAAN	5
III. LUARAN YANG DICAPAI (OUTPUT).....	7
IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (OUTCOME)	7
V. REALISASI BIAYA	8
VI. KESIMPULAN DAN SARAN	9
DAFTAR PUSTAKA	11
DAFTAR LAMPIRAN.....	14.

RINGKASAN

Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak-anak terdapat dampak positif dan dampak negatif. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan gadget pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman cyberbullying. Bukan rahasia lagi bahwa anak-anak zaman sekarang sudah terpapar dengan berbagai macam gadget dan teknologi di usia yang sangat muda. Sementara beberapa orang percaya bahwa ini dapat bermanfaat bagi perkembangan mereka, ada juga yang berpikir hal tersebut dapat merugikan perkembangan anak. Namun demikian tidak dapat dipungkiri bahwa gadget dan teknologi dapat memberikan banyak manfaat bagi anak. Misalnya, mereka dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif dan koordinasi tangan dan mata pada anak. Anak juga dapat mempelajari hal-hal baru dan mengenal budaya yang berbeda melalui penggunaan aplikasi dan internet. Namun risiko bermain gadget pada anak-anak menjadi terlalu bergantung pada gadget dan teknologi. Mereka mungkin tidak dapat bersosialisasi dengan baik dengan orang lain dan mereka dapat menjadi kecanduan *screen time*. Inilah sebabnya mengapa penting bagi orang tua untuk memantau penggunaan gadget anak-anak dan memastikan bahwa anak-anak menggunakannya dalam jumlah yang tidak berlebih.. Berdasarkan uraian diatas maka dosen dan mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bina Sarana Informatika mengadakan kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan tema Sosialisasi Penggunaan Gadget Sehat bagi Anak-Anak. Sehingga dengan diadakannya kegiatan Pengabdian Masyarakat ini diharapkan akan mampu memberikan bekal pengetahuan yang positif tentang penggunaan gadget sehat bagi anak-anak. Kegiatan ini akan dilaksanakan di ruang kantor Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri Bekasi dengan alamat Perum Alamanda Regency BC 09 No. 18 RT. 12 RW. 21 Kel. Karangsatria kec. Tambun Utara Kabupaten Bekasi Jawa Barat. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini akan diadakan secara tatap muka (luring). Adapun luaran dari kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah artikel di media masa elektronik dan dokumentasi pelaksanaan berupa photo-photo dan video kegiatan serta jurnal abdimas.

I. PENDAHULUAN

Berkat perkembangan dari kemajuan IPTEK, manusia dapat menciptakan alat-alat serta perlengkapan yang canggih untuk berbagai kegiatan sehingga dalam kegiatan hidupnya tersedia berbagai kemudahan yang memungkinkan kegiatannya lebih efektif serta efisien.

Perkembangan dan kemajuan IPTEK pun disatu sisi kita merasa gembira karena kita dapat mengakses informasi dalam waktu yang relatif singkat dengan biaya yang murah, tetapi disisi lain sangat memperhatikan karena kemajuan IPTEK semacam ini dapat menimbulkan dampak negatif bagi generasi muda khususnya para siswa. Sebagai contoh; dengan adanya perkembangan dan kemajuan IPTEK yang sedemikian canggih di bidang telekomunikasi khususnya *gadget*. Dengan *gadget* yang melalui fitur-fitur lengkap membuat pelajar mampu mengakses informasi yang ada di seluruh penjuru dunia dalam waktu yang relatif singkat dan hampir bersamaan serta dengan biaya yang relatif murah sehingga dapat membantu siswa dalam mengakses informasi yang berhubungan dengan materi-materi pembelajaran yang diberikan di sekolah alhasil prestasi belajar siswa dapat meningkat. Namun di lain pihak, *gadget* pun dapat menimbulkan dampak negatif terhadap prestasi belajar siswa. Siswa atau anak adalah pribadi yang “unik” yang mempunyai potensi dan mengalami proses berkembang. Dalam proses berkembang itu anak membutuhkan bantuan yang sifat dan coraknya tidak ditentukan oleh guru tetapi oleh anak itu sendiri, dalam suatu kehidupan bersama dengan individu-individu yang lain.(Syifa, Setianingsih and Sulianto, 2019)

Perkembangan anaka menunjukkan suatu proses tertentu, yaitu proses yang menuju ke depan dan tidak dapat diulang kembali. Dalam perkembangan manusia terjadi perubahan-perubahan yang sedikit banyak bersifat tetap dan tidak dapat diulang. Perkembangan tidak ditekankan pada segi material, melainkan pada segi fungsional. Perkembangan juga menghasilkan karakteristik baru yang berlangsung melalui tahap aktivitas yang sederhana ke tahap yang lebih tinggi. Perkembangan bergerak perlahan namun pasti, yang kian hari bertambah maju mulai dari masa pemuahan dan berakhir dengan kematian(Elfiadi, 2018).

Begitu pula dengan masa anak-anak. (Hurlock, 2017) Masa anak-anak dimulai dari bayi, yakni usia 2 tahun sampai anak matang secara seksual. Selama periode usia 11 tahun bagi perempuan dan 12 tahun bagi laki-laki terjadi perubahan yang signifikan, baik secara fisik maupun psikologis. Masa anak-anak terbagi menjadi dua tahap, yaitu masa anak-anak awal dan masa anak-anak akhir. Masa anak-anak awal dimulai sejak usia 2-6 tahun, sedangkan masa anak-anak akhir dimulai sejak usia 6 tahun sampai saat anak matang secara seksual.

Pada saat anak memasuki usia sekolah dasar yaitu umur 6-12 tahun, perkembangan anak akan sangat cepat. Bukan hanya perkembangan secara fisik, namun juga perkembangan psikologinya. Mereka akan memperoleh keterampilan fisik saat bermain, dan keterampilan dasar dalam membaca, menulis dan berhitung, juga hubungan antara keluarga serta teman sebaya.

Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan *gadget* (Fathoni, 2017). Dimana banyak produk-produk *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna *gadget*. Sedangkan menurut (Chusna, 2017) *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus.

Gadget merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan (Akmaludin, Cahyadi and Suhardoyo, 2021). Gadget sendiri sudah banyak diminati oleh semua kalangan, khususnya di kalangan pelajar, gadget sudah banyak digunakan karena lebih praktis dan menyenangkan dalam proses pembelajaran (Rachmawati, P., Rede, A., & Jamhari, 2017)

Ketika anak telah terlalu asik dengan dunia gadget nya, mereka akan lupa akan kebutuhan pokok anak yaitu belajar dan bersosialisasi dengan benar di kehidupan. Anak-anak sangat menikmati keasikan dalam menggunakan smartphone dalam kegiatan anak sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati gadget yang dimilikinya. Bahkan anak-anak lebih asik dengan gadget daripada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap gadget yang dimiliki. Memberikan gadget pada anak tanpa adanya pengawasan orang dewasa atau orang yang lebih tua memang akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negatif. (Miranti and Putri, 2021).

1. Analisis Situasi

Penggunaan gadget bagi anak-anak memiliki positif dan negatif dari penggunaan gadget secara berlebihan terhadap pada perkembangan kesehatan anak. Sisi positifnya, penggunaan gadget dapat membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halus nya. sehingga dapat meningkatkan penglihatan anak-anak dan meningkatkan rentang perhatian mereka. Sisi negatifnya, gadget dapat menyebabkan masalah seperti sakit kepala, sakit leher, dan mata kering. Penting bagi orang tua untuk menyadari dampak positif dan negatif dari gadget modern pada perkembangan anak.

Selain itu penggunaan gadget juga dapat berpengaruh pada perkembangan emosi anak. Sisi positifnya, gadget dapat membantu anak merasa terhubung dengan teman dan anggota keluarganya. Mereka juga dapat memberikan rasa aman bagi anak. Sisi negatifnya, gadget dapat menimbulkan perasaan terisolasi dan kesepian. Sekali lagi, penting bagi orang tua untuk menyadari efek emosional positif dan negatif dari gadget modern pada perkembangan anak.

Tidak dapat disangkal bahwa gadget telah merevolusi menjadi cara kita hidup. Mereka telah membuat hidup kita lebih mudah dan nyaman dalam banyak hal. Namun, ada juga beberapa potensi kerugian dari meningkatnya penggunaan gadget oleh anak-anak. Salah satu yang menjadi perhatian utama adalah pengaruh gadget terhadap perkembangan mental anak-anak. Beberapa ahli percaya bahwa terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk menatap layar dapat memengaruhi kemampuan anak untuk berkonsentrasi dan memperhatikan. Selain itu, ini juga dapat menyebabkan masalah dengan memori jangka pendek. (Wulan Patria Saroinsong, 2016)

Kekhawatiran lainnya adalah gadget dapat membuat anak sulit bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain. Dengan lebih banyak anak menghabiskan waktu bermain dengan ponsel atau tablet mereka, mereka mungkin memiliki lebih sedikit kesempatan untuk terlibat dalam interaksi tatap muka dengan teman sebayanya. Hal ini dapat berdampak negatif pada perkembangan keterampilan sosial mereka.

Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan gadget pada anak memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada gadget tersebut. Tetapi harus sadar bahwa berkomunikasi menggunakan gadget juga punya kekurangan. Gadget mengubah suara menjadi gelombang elektromagnetik seperti halnya radio. Kuatnya pancaran gelombang dan letak gadget yang menempel di kepala akan mengubah sel-sel otak hingga berkembang abnormal dan potensial menjadi sel kanker. Jadi, efek radiasi gadget sedemikian berbahaya jika sering digunakan (Marpaung, 2018). Penggunaan gadget berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh gadget terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa menjadi lebih mengandalkan gadget daripada harus belajar (Wulan Patria Saroinsong, 2016)

Untuk memaksimalkan pengawasan anak saat bermain dengan gadget nya, ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan (Setianingsih, 2019), yaitu: 1) menjadikan akun email pribadi orang tua sebagai akun utama anak-anak, sehingga semua kegiatan internet anak langsung terintegrasi dan terpantau di akun email orang tua, 2) untuk aplikasi sosial media,

hanya ijinkan anak berteman dan mem-follow teman yang sebaya, 3) membuat peraturan No Gadget mulai bakda maghrib sampai jam sembilan malam. Ini adalah prime-time efektif anak untuk belajar, 4) untuk anak usia SD atau TK sebaiknya dibatasi anak bermain gadget tidak lebih dari dua jam per hari, 5) orang tua harus menjadi teladan dengan tidak menunjukkan intensitas tinggi dalam memakai gadget, 6) Jangan memarahi anak-anak membabi buta saat mengetahui mereka terpapar konten negatif di dunia maya. Sebaiknya beri pendampingan, pengarahan, dan penjelasan yang sesuai dan mudah dipahami oleh bahasa anak.

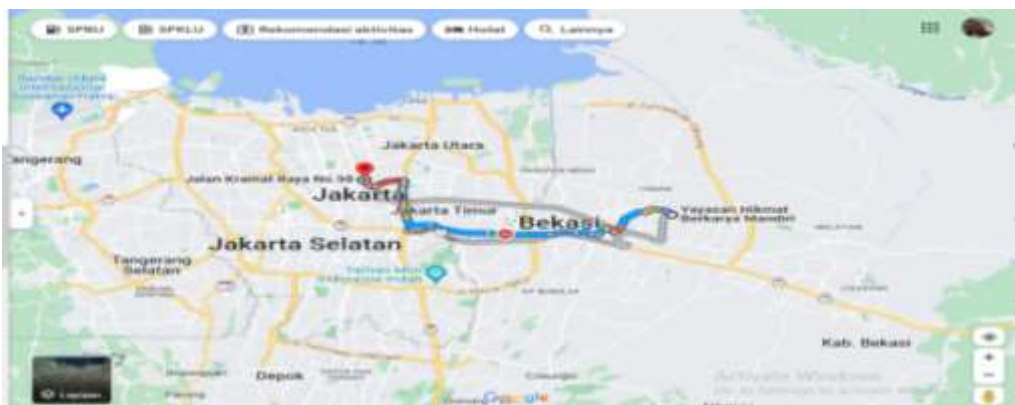
Berdasarkan Survei yang dilakukan Yayasan “Kita dan Buah Hati” menyebutkan 76 persen anak kelas empat hingga enam SD di Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang dan Bekasi sudah pernah melihat konten pornografi. Sebagian besar mengunduh konten pornografi dari rumah sendiri karena tidak sengaja, sementara sebagian anak lain mengunduh konten porno dari warnet, gadget atau dari teman(Syifa, Setianingsih and Sulianto, 2019) (Luluk Nadiyah Nadziroh, 2018).

Sehingga secara garis besar permasalahannya adalah:

- a. Penggunaan gadget bagi anak-anak memiliki positif dan negatif dari penggunaan gadget secara berlebih terhadap pada perkembangan kesehatan anak
- b. Gadget dapat membuat anak sulit bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain
- c. Gadget mengubah suara menjadi gelombang elektromagnetik seperti halnya radio. Kuatnya pancaran gelombang dan letak gadget yang menempel di kepala akan mengubah sel-sel otak hingga berkembang abnormal dan potensial menjadi sel kanke
- d. Bahwa anak-anak pernah menggunakan gadged untuk melihat konten pornografi

2. Peta Lokasi Mitra

Mitra dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri dengan lokasi mitra berada di Perum Alamanda Regency Cluster Barcelona BC 09 No 18 RT 12 RW 21 Kel. Karangsatria Kec. Tambun Utara Kab. Bekasi, Jawa Barat.



Gambar 1. Peta dan Jarak Lokasi Mitra

Jarak antara mitra pengabdian masyarakat dengan Universitas Bina Sarana Informatika Gedung Rektorat Kramat 98 ialah 31,4 km..

3. **Permasalahan Mitra**

Berdasarkan paparan di atas, maka kami dapat mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam penggunaan gadget pada anak-anak pada Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri antara lain:

1. Gdget masih belum dan kurang pemahaman tentang penggunaan gadget secara baik dan benar yang dilakukan oleh anak-anak sehingga perlu dilakukan sosialisasi
2. Masih rendah pengetahuan penggunaan gadget dan fungsi gadget untuk mendukung pembelajaran pada anak-anak perlu dilakukan pelatihan secara benar tentang penggunaan gadget
3. Masih belum adanya dan kurang sosialisasi pengetahuan penggunaan gadget terhadap anak-anak dan orang tua tentang menggunakan gadget sehingga anak-anak tidak terlau bebas penggunaan gadget.

II. **METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan dengan beberapa tahap, diantaranya tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap monitoring serta evaluasi. Adapun tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan dengan cara mengadakan komunikasi dengan pengurus yayasan untuk melakukan koordinasi beberapa hal, antara lain :

- a. Untuk mendapatkan informasi mengenai detail permasalahan penggunaan gadget oleh anak-anak.
- b. Menyampaikan rencana sosialisasi yang meliputi waktu pelaksanaan dan materi sosialisasi yang akan dilaksanakan secara tatap muka langsung (luring)
- c. Untuk mendapatkan kepastian mengenai kesediaan dari Mitra dengan melibatkan anak-anak untuk mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pengabdian masyarakat dijalankan secara tatap muka langsung (luring) dengan peserta anak-anak di lingkungan Yayasan dengan tetap menjalankan protocol kesehatan. Lokasi kegiatan pengabdian masyarakat yaitu di kantor Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri di Perum Alamanda Regency Cluster Barcelona BC 09 No 18

RT 12 RW 21 Kel. Karangsatria kec. Tambun Utara Kab. Bekasi, Jawa Barat. Pada tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, ada 3 metode yang akan dilakukan diantaranya adalah :

- a. Tahap pertama adalah Peserta diberikan wawasan pemahaman dengan sosialisasi mengenai pentingnya penggunaan gadget sehat.
 - b. Tahap kedua, peserta diberikan materi tentang penggunaan gadget sehat, materi disampaikan dalam bentuk tutorial disertai dengan latihan studi kasus situs-situs yang boleh dan tidak boleh diakses oleh anak-anak
 - c. Tahap ketiga adalah, mendiskusikan permasalahan yang berkaitan dengan kendala yang dihadapi oleh anak-anak Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri mengenai penggunaan gadget sehat.
3. Tahap Monitoring dan Evaluasi.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini akan di evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta pada proses penggunaan gadget sehat sebelum dan sesudah kegiatan pengabdian diadakan. Tahap ini dilakukan dengan memberikan peserta pengabdian beberapa pertanyaan kuesioner melalui untuk mengetahui bagaimana respon dari peserta pengabdian masyarakat dan apakah sebagian peserta dapat memahami materi yang telah disampaikan. Serta dilakukan diskusi agar mendapatkan masukan ats kegiatan yang dilaksanakan.

Adapun tugas dari ketua dan masing-masing anggota pengabdian sebagai berikut:

Peran	Jabatan	Nama	Tugas
Ketua	Dosen	Dr. Suhardoyo, S.E, M.M	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat proposal pengabdian masyarakat 2. Membuat rancangan anggaran pengabdian 3. Mencari mitra pengabdian 4. Membuat laporan Pengabdian
Koordinator	Dosen	A. Sudrajat SE. MM.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat luaran penelitian press release 2. Melakukan koordinasi dengan mitra abdimas
Anggota	Dosen	Roydawaty Bunga S, M.M	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan koordinasi dengan mitra abdimas 2. Membuat daftar absensi peserta dan panitia
Anggota	Dosen	Faizal Roni, S.H.,	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat modul pelatihan

		MM	2. Memberikan materi pelatihan
Anggota	Mahasiswa	Salma Syahirah Suwanti	Membuat dokumentasi pengabdian
Anggota	Mahasiswa	M. Sultan Arya	Menyebarkan kuesioner pengabdian kepada peserta
Anggota	Mahasiswa	Amelia Eka Prasetya	Menyebarkan kuesioner pengabdian kepada peserta

III. LUARAN YANG DICAPAI (*OUTPUT*)

Bentuk sosialisasi yang kami berikan, dapat meningkatkan pemahaman dengan keterampilan, pengetahuan dan pengetahuan manajemen bagi seluruh peserta Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri di Perum Alamanda Regency Cluster Barcelona BC 09 No 18 RT 12 RW 21 Kel. Karangatria Kec. Tambun Utara Kab. Bekasi, Jawa Barat. Secara detail akan dijelaskan pada Tabel 1.

Tabel 1. Luaran dan Target Capaian

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1.	Publikasi Artikel di media massa cetak atau elektronik	Nasional	https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/KARYA_JPM/article/view/285 KARYA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol.3 No.2. 2023: 29-35 (e-ISSN.2798-1827) (p-ISSN.2798-2076)
2.	Artikel di media masa	Media Lokal	https://milennialtimes.com/dosen-universitas-bina-sarana-informatika-kembali-dalam-sosialisasi-manfaat-penggunaan-gadget-sehat-terhadap-anak-anak-pada-yayasan-hikmat-berkarya-mandiri

IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (*OUTCOME*)

Manfaat yang dicapai dari kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut

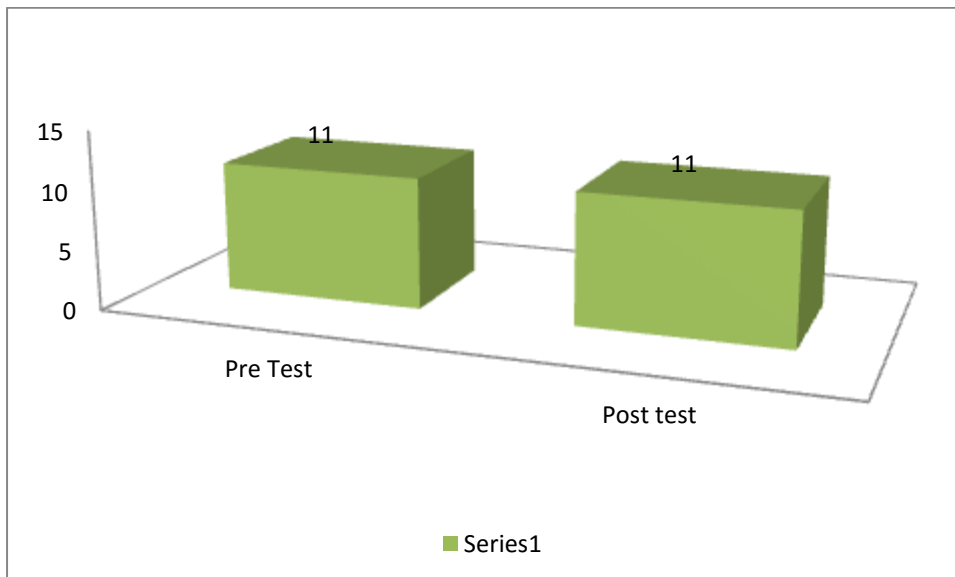
1. Meningkatnya penerangan dan pengetahuan tentang dampak penggunaan Gadget bagi anak-anak dampak positif maupun negatif

2. Meningkatnya pemahaman tentang penggunaan gadget secara baik dan benar yang harus dilakukan oleh anak-anak untuk mendukung pembelajaran.
3. Memahami secara baik tentang penggunaan Gadget Sehat terhadap Anak-anak dengan memberikan pengetahuan situs-situs yang boleh di akses dan tidak

Adapun Kontribusi Mitra terhadap Pengabdian Masyarakat sebagai berikut:

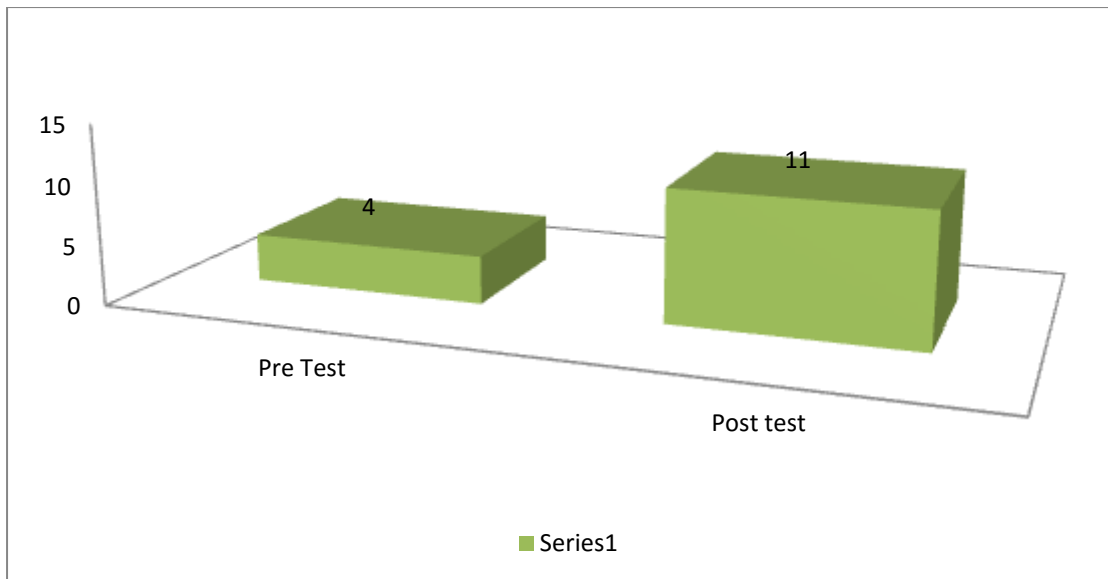
1. Mitra pengabdian membantu menyediakan sarana penunjang dengan memperbanyak modul/ materi PM yang harus dibagikan kepada peserta
2. Mitra pengabdian membantu membuat undangan dan menkoordinir peserta untuk mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat
3. Mitra Pengabdian memberikan menyiapkan konsumsi dan snack yang di produksi oleh anggota komunitas
4. Mitra membantu menyediakan tempat dan sarana komunikasi dengan peserta pengabdian masyarakat.

Dampak ekonomi dan sosial berupa peningkatan pada mitra kalau dilihat secara perubahan sosial ekonomi masyarakat tidak tampak drastis, namun sudah ada perubahan yang signifikan ($P < 0,05$) pada keberdayaan mitra terutama dari aspek pengetahuan, ketrampilan dan manajemen seperti nampak pada gambar di bawah ini dibawah ini



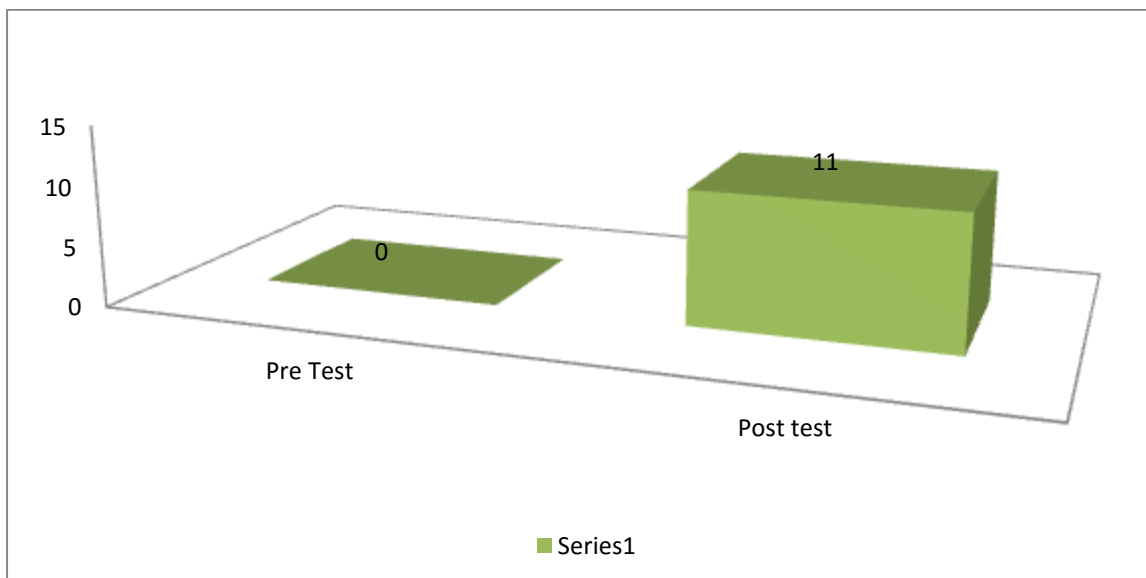
Gambar 1 Keberdayaan mitra terutama dari aspek pengetahuan

Berdasarkan gambar 1 bahwa keberdayaan mitar dilihat dari aspek pengetahuan terjadi peningkatan dari awal nya 11 orang artinya sebelas ini belum mampu menggunakan gadget secara baik dan kemudian setelah sosialisasi terjadi peningkatan menjadi 11 oarang jadi lebih tahu dan paham tentang pengetahuan gadget.



Gambar 2 Keberdayaan mitra terutama dari aspek ketrampilan

Berdasarkan gambar 2 bahwa keberdayaan mitar dilihat dari aspek ketrampilan terjadi peningkatan dari awal nya 4 orang artinya belum mampu menggunakan ketrampilan gaded dan kemudian setelah sosialisasi terjadi peningkatan menjadi 11 oarang jadi lebih tahu dan paham tentang ketrampilan penggunaan gaded



Gambar 3 Keberdayaan mitra terutama dari aspek manajemen

Berdasarkan gambar 3 bahwa keberdayaan mitar dilihat dari aspek manajemen terjadi peningkatan dari awal nya 0 orang artinya belum mampu menggunakan manajemen gaded dan kemudian setelah sosialisasi terjadi peningkatan menjadi 11 oarang jadi lebih tahu dan paham tentang manajemen penggunaan gaded

Kegiatan PM ini berhasil dilaksanakan dengan baik dan dapat meningkatkan kemampuan mitra untuk penguasaan untuk pengetahuan 40%, ketrampilan 8,33% dan manajemen 5%

V. ANGGARAN

Rencana anggaran biaya dalam melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat, sebagai berikut:

HONOR					
No	Item Honor Kegiatan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Honor Tutor pengabdian masyarakat	2	orang	375.000	750.000
Total Honor					750.000
BELANJA BAHAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Nominal (Rp)	Total (Rp)
1	Kertas A4	1	Rim	70.000	70.000
2	Pulpen	2	Lusin	50.000	100.000
3	Paper bag	2	Lusin	240.000	480.000
4	Print modul	26	Paket	25.000	650.000
1	Kertas A4	1	Rim	70.000	70.000
2	Pulpen	2	Lusin	50.000	100.000
Total Belanja Bahan					1.300.000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Nominal (Rp)	Total (Rp)
1	Hiasan Dinding	2	pcs	75.000	150.000
1	Jam Dinding	2	pcs	250.000	500.000
2	Plakat	1	pcs	175.000	175.000
3	Merchandise gelas	10	pcs	25.000	250.000
Total Belanja Barang Non Operasional					1.075.000
BIAYA PERJALANAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Transportasi survey	4	orang	100.000	400.000
Total Biaya Perjalanan					400.000

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari rangkaian pengabdian yang telah diberikan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pelaksanaan kegiatan PM mampu meningkatnya penerapan dan pengetahuan tentang dampak penggunaan Gadget bagi anak-anak dampak positif maupun negatif
2. Pelaksanaan kegiatan PM mampu meningkatnya pemahaman tentang penggunaan gadget secara baik dan benar yang harus dilakukan oleh anak-anak untuk mendukung pembelajaran.
3. Memahami secara baik tentang penggunaan Gadget Sehat terhadap Anak-anak dengan memberikan pengetahuan situs-situs yang boleh di akses dan tidak.

5.2. Saran

Berdasar hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini disarankan untuk kegiatan pengabdian berikutnya untuk dilaksanakan dengan melaksanakan kegiatan pendampingan dan memamtauan untuk menggunakan gadget sehat untuk anak-anak pada Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri sampai mereka benar-benar telah menggunakan gadget secara benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmaludin, Cahyadi, C. and Suhardoyo (2021) 'Pelatihan Pembuatan Design Digital Marketing bagi UMKM untuk Meningkatkan Wawasan dan Pendapatan Masyarakat Desa Cikarageman, Setu, Bekasi', *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), pp. 372–380. doi: <https://doi.org/10.30653/002.202062.797>.
- Chusna, P. A. (2017) 'Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak', *Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), pp. 315–330. Available at: <https://doi.org/10.21274/Dinamika/2017.17.2.315-330>.
- Elfiadi (2018) 'Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini', *ITQAN*, 9(2), pp. 97–110.
- Fathoni, A. R. (2017) 'Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini.' Available at: <http://www.artikelcakep.top/2017/10/Pengaruhgadget-Terhadap-Perkembangananak-Artikelcakep.Html>.
- Hurlock, E. B. (2017) 'Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan) (5th Ed)', *Erlangga*.
- Luluk Nadiyahun Nadziroh (2018) *Peran Keluarga Dalam Mengatasi Anak Kecanduan Pornografi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

- Marpaung, J. (2018) 'Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan', *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), pp. 55–65. Available at: <https://doi.org/10.33373/Kop.V5i2.1521>.
- Miranti, P. and Putri, L. D. (2021) 'Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini', *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6(1), pp. 58–66.
- Rachmawati, P., Rede, A., & Jamhari, M. (2017) 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 Fkip Untad Pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran', . *E-Jip Biol*, 5(1), pp. 35–40.
- Setianingsih, E. S. (2019) 'Gadget "Pisau Bermata Dua" Bagi Anak?', *Seminar Pendidikan Nasional. Universitas PGRI Semarang*.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S. and Sulianto, J. (2019) 'Dampak Penggunaan Gadget terhadap Psikologi pada Anak Sekolah Dasar Perkembangan', *Jurnal Ilmiah Sekolah dasar*, 3(4), pp. 527–533.
- Wulan Patria Saroinsong (2016) 'Gadget Usage Inhibited Interpersonal Intelligence Of Children On Ages 6-8 Years Old', *Publications, Scientific Technology, Educational*, pp. 775–781. Available at: <https://dppkbpppa.pontianak.go.id/informasi/berita/dampak-penggunaan-gadget-terhadap-perkembangan-sosial-anak>.
- Akmaludin, Cahyadi, C. and Suhardoyo (2021) 'Pelatihan Pembuatan Design Digital Marketing bagi UMKM untuk Meningkatkan Wawasan dan Pendapatan Masyarakat Desa Cikarageman, Setu, Bekasi', *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), pp. 372–380. doi: <https://doi.org/10.30653/002.202062.797>.
- Chusna, P. A. (2017) 'Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak', *Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), pp. 315–330. Available at: <https://doi.org/10.21274/Dinamika/2017.17.2.315-330>.
- Elfiadi (2018) 'DAMPAK GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI', *ITQAN*, 9(2), pp. 97–110.
- Fathoni, A. R. (2017) 'Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini.' Available at: <http://www.artikelcakep.top/2017/10/Pengaruhgadget-Terhadap-Perkembangananak-Artikelcakep.Html>.
- Hurlock, E. B. (2017) 'Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan) (5th Ed)', *Erlangga*.
- Luluk Nadiyah Nadziroh (2018) *Peran Keluarga Dalam Mengatasi Anak Kecanduan Pornografi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Marpaung, J. (2018) 'Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan', *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), pp. 55–65. Available at: <https://doi.org/10.33373/Kop.V5i2.1521>.
- Miranti, P. and Putri, L. D. (2021) 'Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini', *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6(1), pp. 58–66.
- Rachmawati, P., Rede, A., & Jamhari, M. (2017) 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 Fkip Untad Pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran', . *E-Jip Biol*, 5(1), pp. 35–40.
- Setianingsih, E. S. (2019) 'Gadget "Pisau Bermata Dua" Bagi Anak?', *Seminar Pendidikan Nasional. Universitas PGRI Semarang*.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S. and Sulianto, J. (2019) 'Dampak Penggunaan Gadget terhadap Psikologi pada Anak Sekolah Dasar Perkembangan', *Jurnal Ilmiah Sekolah dasar*, 3(4), pp. 527–533.
- Wulan Patria Saroinsong (2016) 'Gadget Usage Inhibited Interpersonal Intelligence Of Children On Ages 6-8 Years Old', *Publications, Scientific Technology, Educational*,

pp. 775–781. Available at: <https://dppkbpppa.pontianak.go.id/informasi/berita/dampak-penggunaan-gadget-terhadap-perkembangan-sosial-anak>.

LAMPIRAN

Lampiran A. Absen Panitia

ABSENSI TUTOR, DOSEN & MAHASISWA KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT
YAYASAN HIKMAT BERKARYA MANDIRI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
HARI MINGGU, TANGGAL : 19 MARET 2023

NO	NAMA	PARAF
1	Dr Suhardoyo SE,MM(201203058)	
2	A. Sudrajat SE,MM (2010022865)	
3	Roydawaty Bunga,SE,MM (202203040)	
4	Faizal Roni, SH,MM (200803597)	
5	Salma Syahira Suwanti (64222114)	
6	M Sultan Arya (64222364)	
7	Amelia Eka Prasetya (64222093)	

Lampiran B. Absen Peserta

ABSENSI PESERTA PENGABDIAN MASYARAKAT

SOSIALISASI PENGGUNAAN GADGET SEHAT UNTUK ANAK -ANAK

PADA YAYASAN HIKMAT BERKARYA MANDIRI

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

Tanggal : 19 Maret 2023

Pukul : 10.00 -12.00

NO	NAMA PESERTA	NO HANDPHONE	TANDA TANGAN
1.	Aidil Rachman Ismail	081317774020	Hadir
2.	Arif Pratama	081384564398	Hadir
3.	Daniel Batistuta Munthe	08128459376	Hadir
4.	Mikael Paritonga	081220433689	Hadir
5.	M Raihal Ghaly	08986075292	Hadir
6.	M Yusuf Padilah	085810823595	Hadir
7.	Kevin Daniel	081298949516	Hadir
8.	Hasbi Wibowo	082123510352	Hadir
9.	Albert Yosef	0895416498457	Hadir
10.	Khafa Padil Patin	0881024257027	Hadir
11.	Ilham Ardi Alpiano	085280875278	Hadir

Lampiran C. Surat Keterangan Mitra/Instansi



YAYASAN HIKMAT BERKARYA MANDIRI

PERUM ALAMANDA REGENCY CLUSTER BARCELONA BC 09 NO 18

SURAT KETERANGAN

No. 01/III-2023/YHBM

Yang bertanda tangan dibawah ini, Ketua Yayasan Hikmah Berkarya Mandiri. Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama Lembaga : Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Bina Sarana Informatika.
Alamat : Jl. Kramat Raya No. 98, Kwitang, Kecamatan Senen Jakarta Pusat.

Telah melaksanakan kegiatan Pengabdian Masyarakat berupa pelatihan untuk Pengurus dan Anggota Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri dengan materi "**Sosialisasi Penggunaan Gadget Sehat untuk Anak-Anak**" melalui tatap muka pada :

Hari : Minggu
Tanggal : 19 Maret 2023
Waktu : 10.00 s/d 12.00

Dengan susunan panitia sebagai berikut :

Penanggung Jawab : Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, M.Kom., M.M., M.Pd.
Ketua Pelaksana : Dr. Suhardoyo S.E. MM.
Tutor : Roydawaty Bunga, SE. MM.
Anggota : A. Sudrajat, S.E., MM
Faizal Romi, S.H., MM
Salma Syahirah Suwati
M. Sultan Arya
Amelia Eka Prasetya

Jakarta, 19 Maret 2023

Ketua Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri



(Hasyim)

Lampiran D. Luaran PM

1. Artikel Ilmiah (Jurnal)

PENGUNAAN GADGET SEHAT TERHADAP ANAK-ANAK PADA YAYASAN HIKMAT BERKARYA MANDIRI

Suhardoyo¹, Aja Sudrajat², Koydayu Buang³, Fatma Resti⁴
^{1,2,3,4}Yayasan Hikmat dan Rumah Unwara Rina Summa Informatica
⁴Email: suhadoyo.yo@ibk.ma.id

ABSTRAK
Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak-anak sangat signifikan. Penggunaan gadget yang berlebihan akan memengaruhi pola pikir, kebiasaan, dan perilaku anak-anak. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk membatasi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget yang berlebihan terhadap perkembangan sosial anak-anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan wawancara mendalam kepada orang tua dan anak-anak di Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak-anak, seperti kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, kemampuan komunikasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk membatasi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak, seperti dengan menetapkan aturan penggunaan gadget yang ketat, mengawasi penggunaan gadget, dan memberikan alternatif kegiatan yang bermanfaat bagi anak-anak.

Kata kunci: Penggunaan Gadget, Sehat bagi Anak-anak, Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri

USE OF HEALTHY GADGETS IN CHILDREN IN THE HIKMAT BERKARYA MANDIRI FOUNDATION

ABSTRACT
The impact of using gadgets on children's social development has positive and negative impacts. Excessive use of gadgets will have a negative impact on children's social and emotional development. The negative effects of using gadgets on children include children becoming closed personality, sleep disturbance, being slow, violent behavior, fading creativity, and stress of cyberbullying. It is so secret that today's children are exposed to various kinds of gadgets and technology at a very young age. However, the risk of playing with gadgets in children becomes too dependent on gadgets and technology. They may not be able to socialize well with others and they may become addicted to screen time. This is why it is important for parents to monitor children's use of gadgets and ensure that children use them in a healthy manner. The purpose of this study is to determine the influence of gadget use on the social development of children. This study will be carried out in the office space of the Hikmat Berkarya Mandiri Foundation. The research method used is qualitative research through in-depth interviews with parents and children in the Hikmat Berkarya Mandiri Foundation. The results of the study show that excessive use of gadgets can affect children's social development, such as the ability to interact with friends, communication skills, and problem-solving skills. Therefore, it is necessary to take steps to limit the use of gadgets on children, such as setting strict rules for gadget use, supervising gadget use, and providing alternative activities that are beneficial for children.

Keywords: Use of Gadgets, Health for Children, Hikmat Berkarya Mandiri Foundation

PENDAHULUAN

Berkas perkembangan dari kemajuan IPTEK, manusia dapat menciptakan alat-alat serta perlengkapan yang canggih untuk berbagai kegiatan sehingga dalam kegiatan hidupnya terdapat berbagai kemudahan yang mempermudah kegiatannya lebih efektif serta efisien. Perkembangan dan kemajuan IPTEK pun di sisi lain bisa menjadi beban karena kita dapat mengakses informasi dalam waktu yang relatif singkat dengan biaya yang murah, tetapi di sisi lain sangat mempengaruhi karena kemajuan IPTEK semakin ini dapat menyebabkan dampak negatif bagi generasi muda khususnya para siswa. Sebagai contoh, dengan adanya perkembangan dan kemajuan IPTEK yang semakin canggih di bidang telekomunikasi khususnya gadget. Dengan

https://jurnalibk.summa-university.ac.id/karya_jurnal/index

gadget yang melalui fitur-fitur lengkap membuat pelajar mampu mengakses informasi yang ada di seluruh penjuru dunia dalam waktu yang relatif singkat dan hampir bersamaan serta dengan biaya yang relatif murah sehingga dapat membantu siswa dalam mengakses informasi yang dibutuhkan dengan materi-materi pembelajaran yang diberikan di sekolah selain prestasi belajar siswa dapat meningkat. Namun di lain pihak, gadget pun dapat menyebabkan dampak negatif terhadap prestasi belajar siswa. Siswa akan lebih tertarik pada gadget yang mempunyai potensi dan mengancam prestasi belajarnya. Dalam proses belajarnya ini akan memengaruhi kemampuan yang ada dan tentunya tidak dibarengi oleh guru tetapi oleh anak itu sendiri, dalam ruang keluarga bersama dengan individu-individu yang lain (Syifa, Fatmahaningrum dan Suliana, 2019).

Perkembangan anak merupakan suatu proses terencana, yaitu proses yang menuju ke depan dan tidak dapat diulang kembali. Dalam perkembangan manusia terjadi perubahan-perubahan yang tidak banyak bersifat tetap dan tidak dapat diulang. Perkembangan tidak diarahkan pada segi material, melainkan pada segi fungsional. Perkembangan juga menghasilkan karakteristik baru yang bertanggung melalui tahap aktivitas yang sedemikian itu yang lebih tinggi. Perkembangan bergantung pada kondisi sosial, yang bisa jadi bertentangan dengan sosial dari masa sebelumnya dan bertentangan dengan kemampuan (Hidayat, 2018).

Bagaimana pula dengan masa anak-anak (Hutub, 2017). Masa anak-anak dimulai dari bayi, yakni usia 3 tahun sampai anak matang secara seksual. Selama periode usia 11 tahun bagi perempuan dan 12 tahun bagi laki-laki terjadi perubahan yang signifikan, baik secara fisik maupun psikologis. Masa anak-anak terbagi menjadi dua tahap, yaitu masa anak-anak awal dan masa anak-anak akhir. Masa anak-anak awal dimulai sejak usia 2-6 tahun, sedangkan masa anak-anak akhir dimulai sejak usia 6-11 tahun sampai saat anak matang secara seksual.

Pada saat anak memasuki usia sekolah dasar yaitu umur 6-13 tahun, perkembangan anak akan sangat cepat. Banyak terjadi perkembangan secara fisik, namun juga perkembangan psikologisnya. Mereka akan memperoleh keterampilan fisik yang bermanfaat dan keterampilan dasar dalam membaca, menulis dan berhitung, juga hubungan antara keluarga serta teman sekelas.

Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, sering dibawa sebagai anak-anak menggunakan gadget (Fahmi, 2017). Ciri-ciri banyak produk-produk gadget yang semakin canggih dan modern sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna gadget. Sedangkan menurut (Cahyani, 2017) Gadget adalah istilah untuk semua barang elektronik yang digunakan sebagai alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus.

Gadget merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan (Abdusolich, Cahyani dan Suhardoyo, 2021). Gadget sendiri sudah banyak digunakan oleh masyarakat luas, khususnya di kalangan pelajar, gadget sudah banyak digunakan karena lebih praktis dan menyenangkan dalam proses pembelajaran (Rachman, P., Rada, A. A. Jambak, 2017).

Mereka akan lebih tertarik pada gadget yang ada, mereka akan lupa akan kebutuhan pokok anak yaitu belajar dan berprestasi dengan benar di bangkunya. Anak-anak sudah memiliki kebiasaan dalam menggunakan smartphone dalam kegiatan anak sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak. Sehingga sebagian anak cenderung merasa sulit menuntun gadget yang dimilikinya. Bahkan anak-anak lebih suka dengan gadget daripada menggunakan peralatan tulis-tulis. Hal ini sangat tidak baik yang sudah bisa diprediksi oleh orang tua. Inilah salah satu bentuk kecenderungan anak-anak terhadap gadget yang dimiliki. Menentukan gadget pada saat ini sangat penting karena sangat banyak sekali orang yang lebih suka bermain anak cenderung menggunakan hiburan dengan media elektronik (Mansur dan Putri, 2021).

Isi dari penggunaan gadget juga dapat berpengaruh pada perkembangan emosi anak. Isi positifnya, gadget dapat membantu anak merasa terkoneksi dengan teman dan keluarga lainnya. Mereka juga dapat memberikan rasa aman bagi anak. Isi negatifnya, gadget dapat menyebabkan perasaan kesepian dan kesedihan. Ketika lagi pulang bag orang tua sudah menyadari anak memiliki sifat-sifat dan sifat dari gadget modern pada perkembangan anak.

Tidak dapat dimungkiri bahwa gadget telah memengaruhi kehidupan kita hari ini. Mereka telah membuat hidup kita lebih mudah dan nyaman dalam banyak hal. Namun, ada juga beberapa potensi bahaya yang dapat membahayakan anak-anak jika anak-anak tidak tahu cara yang tepat untuk menggunakannya. Salah satu adalah masalah kesehatan. Banyak anak-anak yang menghabiskan banyak waktu dengan menggunakan komputer

https://jurnalibk.summa-university.ac.id/karya_jurnal/index

anak untuk berkonsentrasi dan memusatkan. Selain itu, ini juga dapat menyebabkan masalah dengan memori (anak pendeng). (Wulan Putri Larisnang, 2016).

Keterbatasan literasi adalah gadget dapat membuat anak sulit berprestasi dan berinteraksi dengan orang lain. Dengan lebih banyak anak menghabiskan waktu bermain dengan ponsel atau tablet mereka, mereka mungkin memiliki lebih sedikit kesempatan untuk terlibat dalam interaksi yang bermakna dengan teman sekelasnya. Hal ini dapat berdampak negatif pada perkembangan keterampilan sosial mereka.

Gadget memiliki banyak manfaat apabila digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua menggunakan gadget pada anak namun perlu tetapi harus diingat terhadap dampak positif dan dampak negatif pada gadget tersebut. Tetapi harus ada bahwa perkembangan menggunakan gadget juga punya kekurangan. Gadget membawa serta masalah gelombang elektromagnetik seperti halnya radio. Kurangnya pancaran gelombang dan letak gadget yang menempel di kepala akan mengganggu sel-sel otak hingga berkembang abnormal dan potensial menjadi sel kanker. Jadi, anak-radiasi gadget memberikan bahaya jika sering digunakan (Larasnang, 2018). Penggunaan gadget berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh gadget terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa menjadi lebih menggunakan gadget daripada harus belajar (Wulan Putri Larisnang, 2016).

Untuk meminimalkan penggunaan anak saat bermain dengan gadget nya, ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan (Larasnang, 2019), yaitu: 1) menjadikan anak kecil pribadi orang tua sebagai anak utama anak-anak, sehingga semua kegiatan internet anak berlangsung terawasi dan terapan di atas anak orang tua, 2) untuk aplikasi sosial media, hanya gunakan anak bersama dan non-filiter semua yang terbaru, 3) membuat peraturan. Ya Gadget media tidak menghirup sampai jika mungkin mungkin. Ini adalah peraturan efektif anak-anak belajar, 4) untuk anak usia 5D atau TK sebaiknya dibatasi atau bahkan gadget tidak lebih dari dua jam per hari, 5) orang tua harus menjadi teladan dengan tidak menggunakan internet tinggi dalam rumah gadget, 6) jangan memarahi anak-anak membuat buah saat menggunakan mereka terpacu karena gadget di dunia maya. Sebaliknya beri pendampingan, pengontrolan, dan penjelasan yang sesuai dan mudah dipahami oleh bahasa anak.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan dengan berbagai tahap, diantaranya tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap monitoring serta evaluasi. Adapun tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- Tahap persiapan dilakukan dengan cara mengadakan komunikasi dengan pengurus yayasan untuk mengetahui kondisi-kondisi berbagai hal, antara lain:
 - Untuk mendapatkan informasi mengenai detail permasalahan penggunaan gadget oleh anak-anak.
 - Mempersiapkan rencana sosialisasi yang meliputi waktu pelaksanaan dan materi sosialisasi yang akan disampaikan secara tetap media langsung (luring).
 - Untuk mendapatkan kepastian mengenai kesediaan dari Mitra dengan melibatkan anak-anak untuk mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan secara tetap media langsung (luring) dengan peserta anak-anak di lingkungan Yayasan dengan tetap menjalankan protokol kesehatan. Lokasi kegiatan pengabdian masyarakat yaitu di kantor Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri di Perum Alimanda Regency Cluster Barayama BC 09 No 12 RT 12 RW 21 Kel. Karangreja Kec. Tambora Utara Kab. Bekasi, Jawa Barat. Pada tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, ada 3 metode yang akan dilakukan diantaranya adalah:

- Tahap pertama adalah Peserta diberikan wawasan pemahaman dengan sosialisasi mengenai pentingnya penggunaan gadget saat ini.
- Tahap kedua peserta diberikan materi tentang penggunaan gadget sehat, materi disampaikan dalam bentuk materi diwarung dengan latihan studi kasus situ-situ yang baik dan tidak boleh dikasi oleh anak-anak.

https://jurnalibk.summa-university.ac.id/karya_jurnal/index

- Tahap ketiga adalah, mendiskusikan permasalahan yang berkaitan dengan kondisi yang dihadapi oleh anak-anak Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri mengenai penggunaan gadget saat ini.

3. Tahap Monitoring dan Evaluasi

Kegiatan pengabdian masyarakat ini akan di evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pencapaian tujuan pada proses penggunaan gadget oleh anak-anak melalui kegiatan pengabdian. Tahap ini dilakukan dengan memberikan secara pengabdian berupa pertemuan langsung antara anak-anak mengenai bagaimana peran dan fungsi penggunaan gadget saat ini, apakah sudah benar atau belum digunakan secara yang sudah digunakan. Tahap dilakukan dengan cara wawancara mendalam oleh kegiatan yang dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim dari panitia pengabdian masyarakat melakukan observasi ke lokasi yang akan dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri dengan melibatkan wawancara dengan pengurus yayasan. Dari hasil observasi ini, kami mendapatkan informasi bahwa banyak peserta didik di yayasan ini yang telah memiliki smartphone pribadi dan banyak yang menggunakan smartphone pribadi untuk bermain game, menonton video, dan lain-lain. Hal ini menunjukkan ada kecenderungan anak-anak untuk menggunakan gadget yang berlebihan. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk membatasi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak.

Untuk dari persiapan, Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri, kami juga mempersiapkan secara persiapan pelaksanaan kegiatan ini menggunakan protokol kesehatan. Lokasi kegiatan yaitu di kantor Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri di Perum Alimanda Regency Cluster Barayama BC 09 No 12 RT 12 RW 21 Kel. Karangreja Kec. Tambora Utara Kab. Bekasi, Jawa Barat. Pada tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, ada 3 metode yang akan dilakukan diantaranya adalah:

- Tahap pertama adalah Peserta diberikan wawasan pemahaman dengan sosialisasi mengenai pentingnya penggunaan gadget saat ini.
- Tahap kedua peserta diberikan materi tentang penggunaan gadget sehat, materi disampaikan dalam bentuk materi diwarung dengan latihan studi kasus situ-situ yang baik dan tidak boleh dikasi oleh anak-anak.



Gambar 1. Metode Persiapan

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan perserta didik, kami melakukan sosialisasi. Perserta didik ini mengikuti di program Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri dan saat ini. Pada perserta didik ini masyarakat diberikan tentang konsep media sosial yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran dan publikasi. Kegiatan menggunakan media sosial ini sangat penting karena media sosial memiliki banyak manfaat dalam meningkatkan literasi digital dan kemampuan komunikasi. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk membatasi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak.

https://jurnalibk.summa-university.ac.id/karya_jurnal/index



langung, kami memberikan simulasi membuat foto-foto di Facebook, Instagram, dan YouTube yang dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran dan publikasi dengan menggunakan modul yang telah kami susun. Selama proses penelitian tim yang beresidlo telah memberikan pendampingan kepada peserta dan memberikan bantuan jika ada hal-hal yang perlu ditanyakan. Karismana yang sangat besar dari para peserta dalam memanfaatkan media sosial untuk media pembelajaran dan publikasi dirasakan saat berlangsung kegiatan tatap muka dengan banyaknya peserta yang bertanya dan menerima setiap penjelasan dari panalati.



Gambar 2. Pelaksanaan PM dan Peserta

Tatap Monitoring dan Evaluasi

Pada tahap akhir kegiatan yang dilakukan melakukan evaluasi dan monitoring kegiatan. Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui umpan balik atau respon dari peserta dan tanggapan tentang kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan. Serta melakukan monitoring untuk mengetahui kesesuaian hasil yang didapat dengan permasalahan yang dihadapi oleh peserta apakah sudah mampu memecahkan solusi atau belum. Untuk evaluasi dan monitoring ini dilakukan dengan cara penyebaran kuisioner yang harus diisi oleh peserta sebagai masukan bagi pelaksanaan dan serta melakukan tanya jawab tentang materi yang telah diberikan dari hasil Tanya jawab dan kuisioner yang diberikan peserta pengabdian masyarakat memberikan respon dari 11 peserta adalah 10 peserta dengan respon 91,3% peserta menyatakan sangat puas serta 1 peserta atau 8,7 % menyatakan puas terhadap kegiatan masyarakat ini sangat gambar diagram 1. Sedangkan saran yang disampaikan peserta, peserta meminta untuk kegiatan pengabdian seperti ini hendaknya dilakukan selanjutnya secara rutin dengan materi-materi yang lebih mendalam dan membantu untuk dilakukan pendampingan sampai kegiatan mereka berhasil.



Diagram 1. Puasaget Peserta

https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/karya_jpm/index



SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan dampak yang positif terhadap pemahaman dan menggunakan materi bagi para peserta. Hal ini dapat dilihat dari respon yang baik serta tingkat kapuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan. Dimana peserta memberikan respon positif yang disampaikan oleh 10 peserta atau 91,3 % menyatakan sangat puas atas kegiatan pengabdian masyarakat ini sedangkan 1 atau 8,7 % menyatakan puas. Sehingga diharapkan akan mampu mendorong pemahaman dan penguasaan teknologi informasi terutama media sosial dalam keahliannya secara menyeluruh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas Dasa Sarana Informatika atas dukungan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh pihak yang ikut terlibat dalam mendukung kegiatan yaitu Yayasan Hikmah Berkarya Mandiri dan stafnya.

DAFTAR PUSTAKA

Akmalahidi, Cahyadi, C. and Sukardoyo (2021) "Pelatihan Pembuatan Desain Digital Marketing bagi UMKM untuk Meningkatkan Wawasan dan Pendapatan Masyarakat Desa Cikarangama, Saru, Bekasi". *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), pp. 172-180. doi: <https://doi.org/10.30653/002.202062.797>

Chintia, P. A. (2017) "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak", *Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), pp. 213-230. Available at: <https://doi.org/10.31274/Dinamika2017.17.2.113-310>

Ehadi (2018) "Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini". *ITJAN*, 9(2), pp. 97-110.

Fathoni, A. R. (2017) "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini". Available at: <http://www.artikelidkap.top/2017/10/Pengaruhgadget-Terdapat-Perkembangananak-Artikelidkap.html>

Husnik, E. B. (2017) "Psikologi Perkembangan (Teori Perkembangan Sepanjang Rentang Kehidupan) Cih. Ed. 1. Erlangga

Luhik Nadiyah Madaerah (2018) *Peran Keluarga Dalam Mengasah Anak Kemampuan Fotografi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Murpung, J. (2018) "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan". *Kepuasan: Jurnal Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan*, 3(2), pp. 55-65. Available at: <https://doi.org/10.31373/Kej.V3i2.1531>

Miranti, P. and Putri, L. D. (2021) "Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini". *Jurnal Cendekiaran Ilmiah PLS*, 6(1), pp. 18-66.

Rachmanan, P., Rada, A., & Anshari, M. (2017) "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 Phip Utead Pada Mata Etilah Dasar Media Pembelajaran". *E-Jp. Biol*, 3(1), pp. 33-40.

Satiansugilar, E. S. (2019) "Gadget "Pisau Bermata Dua" Bagi Anak ?". *Seminar Pendidikan Nasional: Inovasi dan Pengembangan*

Syifa, L., Satiansugilar, E. S. and Sulianto, J. (2018) "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Psikologi pada Anak Sekolah Dasar Perkembangan". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), pp. 327-333.

Wulan Patricia Saraningrum (2018) "Gadget Usage Inhibited Interpersonal Intelligence Of Children On Ages 4-8 Years Old". *Publications, Scientific Technology, Education*, pp. 773-781. Available at: <https://doi.org/10.30653/002.202062.797>

Akmalahidi, Cahyadi, C. and Sukardoyo (2021) "Pelatihan Pembuatan Desain Digital Marketing bagi UMKM untuk Meningkatkan Wawasan dan Pendapatan Masyarakat Desa Cikarangama, Saru, Bekasi". *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), pp. 172-180. doi: <https://doi.org/10.30653/002.202062.797>

Chintia, P. A. (2017) "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak", *Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), pp. 213-230. Available at: <https://doi.org/10.31274/Dinamika2017.17.2.113-310>

Ehadi (2018) "DAMPAK GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI". *ITJAN*,

https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/karya_jpm/index

Bukti publikasi artikel ilmiah URL :

https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/KARYA_JPM/article/view/285

KARYA

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Vol.3 No.2. 2023: 29-35

(e-ISSN.2798-1827) (p-ISSN.2798-2076)

2.File Press Releas

Server Not Found

My Best

54 Y3 | jjo-ppm/jk

DOSEN UNIVERSITAS BINA SAR...

http://milenialtimes.com/dozen-universitas-bina-sarana-informatika-kembali-dalam-sosialisasi-manfaat-penggunaan-gadget-sehat-terhadap-anak-anak-pada-yayasan-hikmat-berkarya-mandiri

MILENIALTIMES

HOME POLITIK + SOSIAL BUDAYA PARIWISATA + HUKUM + EVENTS + MARITIM + PERTANIAN + PERKEBUNAN & PERIKANAN + KULINER + ...

Home | Berita - DOSEN UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA KEMBALI DALAM SOSIALISASI MANFAAT PENGGUNAAN GADGET SEHAT TERHADAP ANAK-ANAK PADA YAYASAN HIKMAT BERKARYA MANDIRI

DOSEN UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA KEMBALI DALAM SOSIALISASI MANFAAT PENGGUNAAN GADGET SEHAT TERHADAP ANAK-ANAK PADA YAYASAN HIKMAT BERKARYA MANDIRI

POPULAR POSTS

This Week This Month All Time

MENGENAL NOVIA PONI AGUSTYANI, PEMUDA PELOPOR KUNINGAN...

WAHUDI PIMPIN LANGSUNG PENDAFTARAN SACALEG PARTAI BURUH...

Server Not Found

My Best

54 Y3 | jjo-ppm/jk

DOSEN UNIVERSITAS BINA SAR...

http://milenialtimes.com/dozen-universitas-bina-sarana-informatika-kembali-dalam-sosialisasi-manfaat-penggunaan-gadget-sehat-terhadap-anak-anak-pada-yayasan-hikmat-berkarya-mandiri

MILENIALTIMES

HOME POLITIK + SOSIAL BUDAYA PARIWISATA + HUKUM + EVENTS + MARITIM + PERTANIAN + PERKEBUNAN & PERIKANAN + KULINER + ...

Home | Berita - DOSEN UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA KEMBALI DALAM SOSIALISASI MANFAAT PENGGUNAAN GADGET SEHAT TERHADAP ANAK-ANAK PADA YAYASAN HIKMAT BERKARYA MANDIRI

DOSEN UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA KEMBALI DALAM SOSIALISASI MANFAAT PENGGUNAAN GADGET SEHAT TERHADAP ANAK-ANAK PADA YAYASAN HIKMAT BERKARYA MANDIRI

TANGGAPI KEPUTUSAN PT PARSINTALI KAIYA PERKASA PARTAL...

FOLLOW US

RECOMMENDED POSTS

Ini Lho Biaya Kuliah 7 Sekolah Penerbangan di Indonesia

Sastra Kaum Milenial Belajar Pertanian

Kegiatan Pengabdian Masyarakat merupakan kegiatan sivitas akademika (dosen, dan mahasiswa) yang merupakan penerapan hasil penelitian yang berhasil dan pengembangan IPTEKS yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Kegiatan ini diawali dengan kegiatan analisis situasi untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra dan potensi yang dapat dikembangkan, kemudian dilanjutkan penyusunan proposal, pelaksanaan dan pelaporan kegiatan.

Hal itu dilakukan Oleh Dosen Bina Sarana Informatika (BSI) pada 19 Maret 2023 dengan tema kegiatan pengabdian masyarakat. Pengabdian masyarakat ini didukung dan diikuti oleh sejumlah dosen, mahasiswa dan masyarakat. Sehingga sosialisasi manfaat penggunaan gadget sehat terhadap anak-anak pada Yayasan Hikmat Berkarya Mandiri dapat berjalan sesuai dengan agenda yang telah direncanakan.

Lampiran E. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat

1. Pembukaan PM oleh Ketua Panitia



2. Saat Sosialisai dan Tanya Jawab dengan peserta PM Oleh Tutor



3. Peserta PM dari Dosen dan Mahasiswa



4. Foto bersama Tim PM dengan Peserta



5. Foto-Foto Bersama

