

Kode/ Nama Rumpun Ilmu: 350/ Ilmu Kesehatan Masyarakat

**LAPORAN HASIL PENGABDIAN
KEPADA MASYARAKAT**



**PELATIHAN TENTANG PENGARUH GADGET TERHADAP
KESEHATAN MENTAL BAGI ANAK DAN REMAJA DI DESA LERENG
TAHUN 2023**

TIM PENGUSUL

KETUA	: Rizki Rahmawati Lestari, M. Kes	NIDN	: 1004069002
ANGGOTA	: Etri Gustiana, M.Kes	NIDN	: 1020088904
	Lira Mufti Azzahri Isnaeni, M.KKK	NIM	: 1017099002
	Ridho Anugrah Sutomo	NIM	: 2013201020
	Dwiki Darmawan	NIM	: 2013201025

**PROGRAM STUDI S1 KESEHATAN MASYARAKAT
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
TAHUN AJARAN 2022/ 2023**

**FORMULIR USULAN PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI**

1. Judul Pengabdian : Pelatihan Tentang Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Bagi Anak Remaja di Desa Lereng Tahun 2023
2. Kategori Pengabdian : Pengabdian Dosen
3. Ketua : Rizki Rahmawati Lestari, M. Kes
NIP/NIDN : 1004069002
Jabatan Fungsional : Lektor/IIIc
Program Studi : S1 Ilmu Kesehatan Masyarakat
No. Telp/Hp : 081277797145
e-mail : rizkirahmawati48@gmail.com
4. Anggota /NIP/ NIDN/ NIM:
 - a. Etri Guatiana, M.Kes (1006017302)
 - b. Lira Mufti Azzahri Isnaeni, M.KKK (1913201012)
 - c. Ridho Anugrah Sutomo (2013201020)
 - d. Dwiki Darmawan (2013201025)
5. Mitra Pengabdian : Kepala Desa Lereng
6. Lokasi Pengabdian : Desa Lereng
7. Hari/Tanggal : Senin/ 10 Juli 2023
8. Biaya Usulan : 6.000.000

Bangkinang, 30 November 2022

Menyetujui,

Lembaga Penelitian dan
Pengabdian Masyarakat
Ketua,



Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd
NIP-TT 096.542.108

Ketua Pelaksana,



Rizki Rahmawati Lestari, M.Kes
NIP-TT 096.542.174

HALAMAN PENGESAHAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

1. Judul Pengabdian : Pelatihan Tentang Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Bagi Anak Remaja di Desa Lereng Tahun 2023
2. Kategori Pengabdian : Pengabdian Dosen
3. Ketua : Rizki Rahmawati Lestari, M. Kes
NIP/NIDN : 1004069002
Jabatan Fungsional : Lektor/IIIc
Program Studi : S1 Ilmu Kesehatan Masyarakat
No. Telp/Hp : 081277797145
e-mail : rizkirahmawati48@gmail.com
4. Anggota /NIP/ NIDN/ NIM:
 - a. Etri Guatiana, M.Kes (1006017302)
 - b. Lira Mufti Azzahri Isnaeni, M.KKK (1913201012)
 - c. Ridho Anugrah Sutomo (2013201020)
 - d. Dwiki Darmawan (2013201025)
5. Mitra Pengabdian : Kepala Desa Lereng
6. Lokasi Pengabdian : Desa Lereng
7. Jarak PT ke Lokasi PkM : 16,5 Km
8. Biaya Pengabdian : 6.000.000

Bangkinang, 25 Juli 2023

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai



Dewi Anggriani Harahap, M.Keb
NIP-TT 096.542.089

Ketua Pelaksana



Rizki Rahmawati Lestari, M.Kes
NIP-TT 096.542.174

Menyetujui,
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat



Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd
NIP-TT 096.542.108

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul Pengabdian : Pelatihan Tentang Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Bagi Anak Remaja di Desa Lereng Tahun 2023

2. Tim Peneliti :

No	Nama	Jabatan	Bidang Keilmuan	Program Studi
1	Rizki Rahmawati Lestari, M. Kes	Dosen Prodi Kesmas	Ilmu Kesehatan Masyarakat (AKK)	S1 Kesmas
2	Etri Gustiana, M.Kes	Dosen Prodi Kesmas	Epidemiologi	S1 Kesmas
3	Lira Mufti, M.KKK	Sekpro S1 Kesmas	K3	S1 Kesmas

3. Objek Penelitian penciptaan (jenis material yang akan diteliti dari segi penelitian): Penyuluhan, Gadget

4. Masa Pelaksanaan

Mulai : bulan Februari tahun 2023

Berakhir : bulan Juli tahun 2023

5. Lokasi Penelitian: Desa Lereng Kecamatan Kuok

6. Instansi lain yang terlibat (jika ada, uraikan kontribusinya): Desa Lereng yang telah membantu dalam memberikan data dan izin melaksanakan penelitian.

7. Skala perubahan dan peningkatan kapasitas sosial kemasyarakatan dan atau pendidikan yang ditargetkan: meningkatkan pengetahuan anak-anak dan remaja terkait bahaya penggunaan gadget.

8. Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran (tuliskan nama terbitan berkala ilmiah internasional bereputasi, nasional terakreditasi, atau nasional tidak terakreditasi dan tahun rencana publikasi): Jurnal Nasional terakreditasi tahun 2023.

ABSTRAK

PELATIHAN TENTANG PENGARUH GADGET TERHADAP KESEHATAN MENTAL BAGI ANAK DAN REMAJA

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan sosialisasi. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah untuk meningkatkan pemahaman mengenai generasi di era digital, meningkatkan peran pendidikan keluarga dalam era digital, meningkatkan pengetahuan mengenai teknologi versus dunia anak dan remaja, dan meningkatkan pengaruh *gadget* terhadap kesehatan mental bagi anak dan remaja.

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, diharapkan peserta mampu mengungkapkan permasalahan tentang minimnya pemahaman generasi di era digital, minimnya peran pendidikan keluarga dalam era digital, kurangnya pengetahuan mengenai teknologi versus dunia anak dan remaja, dan belum pernah diadakan pelatihan tentang pengaruh gadget terhadap kesehatan mental bagi anak dan remaja, sehingga pemahaman dan pengetahuan gadget untuk anak dan remaja belum berjalan dengan baik.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam bentuk tanya jawab sehingga mempermudah orangtua siswa atau peserta pelatihan untuk berinteraksi terhadap tim pelaksana pengabdian masyarakat sebagai narasumber.

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yakni dengan menunjukkan adanya antusiasme peserta pelatihan terhadap jenis pelatihan ini. Peserta pelatihan tidak malu bertanya tentang generasi di era digital, peran pendidikan keluarga dalam era digital, teknologi versus dunia anak dan remaja, dan pengaruh *gadget* terhadap kesehatan mental bagi anak dan remaja.

Kata Kunci: Gadget, Kesehatan Mental, Anak dan Remaja

ABSTRACT

TRAINING ON THE INFLUENCE OF GADGETS ON MENTAL HEALTH FOR CHILDREN AND YOUTH

Community service activities had been implemented in the form of training and socialization. The purpose of community service was to increase understanding of the generation in the digital era, to increase the role of family education in the digital era, to increase knowledge about technology versus the world of children and adolescents, and to increase the influence of gadgets on mental health for children and adolescents.

In the service of the community, it was expected that the participants would be able to express the problem of the lack of understanding of the generation in the digital era, the lack of family education role in the digital era, the lack of knowledge about technology versus the world of children and adolescents, and had never held training on the influence of gadgets on mental health for children and adolescents, so the understanding and knowledge of gadgets for children and adolescents had not gone well.

Community service activities were carried out in the form of question and answer, so as to facilitate the parents or trainees to interact with the implementing team of community service as a resource person.

The result of community service activity was by showing the enthusiasm of the trainee to this type of training. Training participants were not ashamed to ask about the generation in the digital era, the role of family education in the digital era, technology versus the world of children and adolescents, and the influence of gadgets on mental health for children and adolescents.

Keywords: Gadgets, Mental Health, Children and Adolescents

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Analisis Situasi.....	1
B. Permasalahan Mitra.....	4
C. Solusi yang Ditawarkan	5
BAB II : TARGET LUARAN	7
BAB III : KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI	8
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	22
A. Deskripsi Objek.....	22
B. Hasil Kegiatan	22
C. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan.....	23
D. Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan	23
BAB V : PENUTUP	
A. Simpulan	39
B. Saran.....	39

DAFTAR PUSTAKA

BAB I PENDAHULUAN

A. ANALISIS SITUASI

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat dengan ditandai munculnya berbagai alat – alat komunikasi, seperti: *gadget*, *smartphone*, *tablet*, *PC*, dan lain – lain. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi (Manumpil, 2015). Salah satu produk dari inovasi kecanggihan teknologi adalah *gadget*. *Gadget* menurut Garini (2013) sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. Ilham, O. H (2011) menjelaskan pengertian *gadget* adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunaannya, walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya.

Diperkuat dengan hasil penelitian Manumpil, dkk (2015) yang menuliskan pengertian *gadget* dari segi positif adalah salah satu alat yang dapat digunakan untuk mendidik anak, sehingga bukan menjadi hal yang aneh lagi apabila anak mendapat fasilitas *gadget* dari orangtuanya. *Gadget* juga dapat membawa banyak perubahan dalam pola kehidupan, tanpa disadari seseorang yang sering menggunakan *gadget* dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan sosial dalam bermasyarakat (Maulida, H. O, 2013). Contoh kasus: Bocah kelas 5 SD telah melakukan pelecehan seksual terhadap temn sebayanya, hal ini terjadi karena anak tersebut sering menonton video porno yang dapat dengan mudah diakses dari *gadget* miliknya. Anak – anak usia 5 – 12 tahun menjadi pengguna terbanyak dalam kemajuan dari teknologi dan informasi. Tidak heran jika anak usia 5 – 12 tahun dikatakan sebagai generasi *multi – tasking* (Ameliola & Nugraha, 2013).

Faktanya *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12 - 21 tahun), tapi pada anak – anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usia 3- 6 tahun, yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget* (Widiawati & Sugiman, 2014). Hasil penelitian Fajrin, O.R, (2015 h.6) yang berjudul “Hubungan

Tingkat Penggunaan Teknologi *Mobile Gadget* dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar” menjelaskan bahwa sebelum kehadiran *gadget* sebagai media permainan, anak telah lebih dulu mengenal permainan tradisional, namun dengan adanya *gadget*, anak mendapatkan alternatif media permainan yang baru sehingga konsumsi *gadget* oleh anak sekolah dasar dapat dimaknai sebagai sebuah konsumsi terhadap fungsi simbolik, karena tanpa *gadget*, anak dan remaja sebenarnya dapat memenuhi kebutuhan akan permainan, yakni bermain bersama teman sebaya.

Sejalannya waktu, penggunaan *gadget* menjadi kebutuhan yang sangat penting untuk orang dewasa, remaja dan saat ini, anak-anak mulai *familiar* dengan penggunaan *gadget*. Dalam survei yang dilakukan oleh *The Asian Parent Insights* (2014), pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.417 orangtua yang memiliki *gadget* dan anak dengan usia 3 – 8 tahun pada 5 negara, yakni: Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia dan Indonesia. Dengan sejumlah sampel orangtua tersebut, diperoleh 3.917 sampel anak-anak dengan usia 3 – 8 tahun. Dari 98% responden anak-anak usia 3 – 8 tahun pengguna *gadget* tersebut, 67% diantaranya menggunakan *gadget* milik orangtua mereka, 18% lainnya menggunakan *gadget* milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya menggunakan *gadget* milik sendiri. Hasil survey ini membuktikan bahwa penikmat *gadget* saat ini bukan hanya orang dewasa hingga remaja, namun juga anak. Hasil survey mengungkapkan bahwa 98% responden anak – anak di Asia Tenggara tersebut menggunakan *gadget* atau perangkat seluler (*mobile device*). Penggunaan *gadget* oleh anak - anak kebanyakan digunakan sebagai media atau alat bermain, yakni untuk memainkan aplikasi permainan (*games*). Hal ini yang menjadikan *gadget* sebagai salah satu perkembangan teknologi yang paling aktual di Indonesia selama kurang lebih lima tahun terakhir. *Gadget* juga memiliki banyak manfaat bagi penggunanya, seperti membantu menyelesaikan pekerjaan, mengisi waktu luang, hiburan dan menambah pertemanan melalui media sosial (Rohmah, C. O. 2017. h.27).

Hasil survey terhadap lebih dari 1000 orangtua pengguna *facebook* anak – anak di Amerika. Sebuah survei terbaru menunjukkan, bahwa 38 persen dari anak – anak yang memiliki akun di *Facebook*, merupakan hal yang tidak sesuai dengan

aturan usia *Facebook*. Kenyataannya, kebanyakan dari pemilik akun tersebut masih berusia 12 tahun atau bahkan lebih muda. Hal tersebut diketahui lewat sebuah survey yang dilakukan oleh sebuah perusahaan bernama *Minor Minority* (Berita Satu, 2012).

Anak dan remaja yang menggunakan situs jejaring sosial seperti *Facebook*, *Twitter* atau *Instagram* selama lebih dari dua jam sehari berisiko memiliki kesehatan mental yang buruk. Berdasarkan studi penelitian terbaru, mereka juga berisiko memiliki tekanan psikologis yang tinggi dan pikiran untuk bunuh diri. Temuan ini mengirim pesan penting kepada orangtua agar mengawasi penggunaan media sosial pada anak dan remaja. Hugues Sampasa – Kanyinga dan Rosamund Lewis dari Kesehatan Masyarakat Ottawa menganalisis data siswa di kelas VII hingga XII, hasilnya dilaporkan bahwa 25 persen menggunakan situs jejaring sosial lebih dari 2 jam setiap harinya. Di satu sisi, media sosial bisa menjadi wadah bagi remaja untuk memenuhi kebutuhan dan dukungan kesehatan mental asal digunakan secara baik dan benar (Rostanti, dkk. 2015).

Seringnya anak dan remaja menggunakan *gadget* atau intensitas anak dan remaja menggunakan *gadget*, hal ini yang juga mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan pada anak dan remaja. Dari sebuah penelitian yang dilakukan oleh University of Western Australia, melalui sebuah survei yang dilakukan kepada 2.600 murid sekolah soal lamanya mereka melihat layar *gadget*, menemukan 45% anak berusia delapan tahun menghabiskan waktu lebih dari dua jam, sementara bagi yang berusia 16 tahun jumlahnya mencapai 80% (Republika, 2015).

Oleh karena itu, solusi yang tepat untuk menghadapi masalah – masalah diatas dengan adanya peran orangtua. Peran orang yang dapat membimbing serta mengawasi anak dan remaja dalam penggunaan *gadget* yang baik. Orangtua perlu mempelajari perilaku yang mampu membantu anak dan remaja dari aspek positif dalam perkembangan digital. Orangtua perlu mempertimbangkan waktu dalam penggunaan *gadget* serta orangtua perlu memeriksa *surel* ketika anak dan remaja sedang tidur serta di sekolah. Penulis buku *Parenting With Presence* yang bernama Ms. *Stiffelman* (dalam Sitepu, 2015) mengatakan orangtua perlu meluangkan waktu lebih banyak untuk anak dan remaja agar mereka mendapatkan perhatian yang lebih dari orangtua serta perhatian dari anak dan remaja tidak terbagi dengan kesibukan orangtua dalam penggunaan *gadget* yang

berlebihan. Tidak hanya dari peran orangtua saja dalam mencegah anak dan remaja kecanduan *gadget*, peran guru di sekolah juga berperan penting dalam penggunaan *gadget* yang baik agar kesehatan mental pada anak dan remaja tidak terganggu akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Program IbM yang berjudul “Pelatihan Tentang Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Bagi Anak dan Remaja” merupakan salah satu bukti kepedulian dan perhatian Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai terhadap pelaksanaan kegiatan di Desa Lereng Kecamatan Kuok. Melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) dapat memberikan kontribusi kepada masyarakat Desa Lereng dengan melalui kerjasama dengan Kepala Desa Lereng dan Ketua Penggerak PKK Desa Lereng.

B. Permasalahan Mitra

Berdasarkan kondisi dan kebutuhan mitra IbM, maka Tim Pengabdian kepada Masyarakat memberikan pelatihan tentang “Pengaruh *Gadget* Terhadap Kesehatan Mental Bagi Anak dan Remaja” yang dapat diidentifikasi dalam beberapa permasalahan spesifik, antara lain:

1. Minimnya pemahaman mengenai generasi di era digital.
2. Minimnya peran pendidikan keluarga dalam era digital.
3. Kurangnya pengetahuan mengenai teknologi versus dunia anak dan remaja.
4. Belum pernah diadakan pelatihan tentang pengaruh gadget terhadap kesehatan mental bagi anak dan remaja di Desa Lereng. Dalam hal ini, Tim Pengabdian kepada Masyarakat bekerjasama dengan Kepala Desa Lereng dan Ketua Penggerak PKK Desa Lereng.

Adapun materi yang akan disampaikan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang berjudul “Pelatihan Tentang Pengaruh *Gadget* Terhadap Kesehatan Mental Bagi Anak dan Remaja”, sebagai berikut:

1. Generasi di era digital.
2. Peran pendidikan keluarga dalam era digital.
3. Teknologi versus dunia anak dan remaja.
4. Pengaruh *gadget* terhadap kesehatan mental bagi anak dan remaja.

BAB II SOLUSI DAN TARGET LUARAN

2.1 Solusi yang Ditawarkan

Proses pelatihan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat (IbM) telah dilaksanakan secara berkelompok di kantor desa Lereng, yang beralamatkan di Jl. Transad, Kecamatan Kuok, Kabupaten Kampar. Pelaksanaan pelatihan menggunakan metode diskusi, tanya jawab dan *ice breaking*.

Materi yang disajikan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema “Pelatihan Tentang Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Bagi Anak dan Remaja”, terdiri dari: (1). Generasi di era digital, (2). Peran pendidikan keluarga dalam era digital, (3). Teknologi versus dunia anak dan remaja, dan (4). Pengaruh *gadget* terhadap kesehatan mental bagi anak dan remaja.

Tabel 1. Rencana Target Capaian Luaran

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian
1	Publikasi ilmiah pada Jurnal ber ISSN/Prosiding jurnal Nasional tidak terakreditasi	Tercapai
2	Publikasi pada media masa cetak/online/repocitory PT	
3	Peningkatan daya saing (peningkatan kualitas, kuantitas, serta nilai tambah barang, jasa, diverifikasi produk, atau sumber daya lainnya)	
4	Peningkatan penerapan iptek di masyarakat (mekanisasi, IT, dan manajemen)	
5	Perbaikan tata nilai masyarakat (seni budaya, sosial, politik, keamanan, ketentraman, pendidikan, kesehatan)	Tercapai
	Luaran Tambahan	
1	Perbaikan di jurnal internasional	
2	Jasa; rekayasa sosial, metode atau sistem, produk/barang	
3	Inovasi baru TTG	
4	Hak kekayaan intelektual (Paten, Paten sederhana, Hak Cipta, Merek dagang, Rahasia dagang, Desain Produk Industri, Perlindungan Varietas Tanaman, Perlindungan Desain Topografi Sirkuit Terpadu)	
5	Buku ber ISBN	

2.2 Luaran yang Diharapkan

Dengan Adanya Program IbM Kelompok PKK di Desa Lereng Kecamatan Kuok. Kabupaten Kampar mengenai kebutuhan anak dan remaja menjadi meningkat, hal tersebut memiliki indikator, sebagai berikut:

1. Bertambahnya pemahaman orangtua siswa dan guru tentang generasi di era digital.
2. Bertambahnya pemahaman orangtua siswa dan guru tentang arti penting peran pendidikan keluarga dalam era digital.
3. Adanya peningkatan pengetahuan tentang teknologi versus dunia anak dan remaja.
4. Bertambahnya pemahaman dan pengetahuan orangtua siswa dan guru tentang pengaruh gadget terhadap kesehatan mental bagi anak dan remaja di Desa Lereng.

BAB 3. METODE PELAKSANAAN

3.1 Deskripsi Objek

IbM Kelompok PKK di Kecamatan Kuok. Kabupaten Kampar yang berjudul “Pelatihan Tentang Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Bagi Anak dan Remaja” telah dilaksanakan dengan baik sebanyak dua kali pertemuan yakni pada tanggal 10 – 11 Juli 2023. Peserta dalam kegiatan Pengabdian ini adalah orangtua siswa, guru-guru PAUD, ibu-ibu PKK, bapak-bapak, anak-anak dan remaja di Desa Lereng. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 10 Juli 2023 yang diikuti oleh 20 peserta serta pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 11 Juli 2023 yang diikuti oleh 15 peserta.

3.2 Metode Pelaksanaan Program

Metode pelaksanaan yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah berupa penyuluhan “Pelatihan Tentang Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Bagi Anak dan Remaja” dan diskusi dengan peserta. Kegiatan ini bertempat di aula kantor desa Lereng pada tanggal 10-11 Juli 2023. Media yang digunakan untuk mempermudah pelaksanaan penyuluhan adalah menggunakan infokus dan Laptop dimana materi penyuluhan berbentuk *Power point* kepada para audiens.

Metode yang dilaksanakan merupakan suatu rangkaian tahapan yang disusun secara sistematis, diantaranya :

3.2.1 Perencanaan.

Tim Pengabdian kepada Masyarakat bekerjasama dengan Kepala Desa Lereng dan Ketua Penggerak PKK Desa Lereng. Tim Pengabdian kepada Masyarakat menyusun pelaksanaan pelatihan, berupa: penjadwalan pelaksanaan pelatihan, tempat terselenggaranya pelatihan dan agenda pelatihan.

3.2.2 Perizinan.

Tim Pengabdian kepada Masyarakat melakukan perizinan kepada Kepala Desa Lereng dan Ketua Penggerak PKK Desa Lereng dalam memberikan pelatihan tentang pengaruh gadget terhadap kesehatan mental bagi anak dan remaja.

3.2.3 Penentuan peserta pelatihan.

Peserta pelatihan dihadiri oleh Kepala Desa Lereng dan Ketua Penggerak PKK Desa Lereng beserta masyarakat Desa Lereng, Kecamatan Kuok, Kabupaten Kampar.

3.2.4 Pelaksanaan pelatihan.

Pelaksanaan pelatihan telah dilaksanakan oleh Tim dosen Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

BAB 4 KELAYAKAN KEPAKARAN

4.1 Tim Pakar

Penunjukan Ketua Tim dan anggota tim didasari dari keperluan kepakaran atas program yang akan dilakukan .

- 4.1.1 Rizki Rahmawati Lestari, SKM, M.Kes sebagai Ketua Tim Pengusul dan merupakan Dosen Prodi S1 Kesehatan Masyarakat. Ketua tim adalah sebagai penanggung jawab program, mulai dari persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi program. Dari kepakaran yang dimiliki oleh ketua tim, ia bertugas dalam memberikan penyuluhan tentang “Pelatihan Tentang Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Bagi Anak dan Remaja”
- 4.1.2 Etri Gustiana, M.Kes sebagai Anggota Tim 1 dan merupakan Dosen Prodi DIV Kebidanan. Anggota 1 berkoordinasi dengan Ketua Tim, mendampingi ketua pelaksana dalam melaksanakan kegiatan. Anggota 1 akan terlibat penuh dalam program kemitraan masyarakat ini.
- 4.1.3 Lira Mufti Azzahri Isnaeni, M.KKK sebagai Anggota Tim 2 dan merupakan Dosen Prodi S1 Kesehatan Masyarakat. Anggota 2 berkoordinasi dengan Ketua Tim, mendampingi ketua pelaksana dalam melaksanakan kegiatan. Anggota 2 akan terlibat penuh dalam program kemitraan masyarakat ini.

BAB 5. BIAYA DAN JADWAL PENGABDIAN MASYARAKAT

5.1 Anggaran Biaya

Rancangan biaya yang digunakan dalam IbM ini adalah sebesar Rp 6.000.000 ,- (*Enam Juta Rupiah*) dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3. Anggaran Biaya

Uraian	Justifikasi Pemakaian	Volume	Besaran	Total (Rp)
1. Honorarium				
a. Honorarium koordinator pengabdian	Pelaksanaan PkM	1	200.000	200.000
b. Honorarium Petugas Survei	Pelaksanaan PkM	20	8000	320.000
Subtotal Honorarium				520.000
2. Bahan Habis Pakai dan Peralatan				
Kertas A4	Operasional kegiatan	1 Rim	50.000	50.000
Tinti Print hitam	Operasional kegiatan	1 Tabung	50.000	50.000
Pena	Alat tulis peserta	1 kotak	25.000	25.000
Foto copy poster	Bahan materi acara	30exemplar	250	7.500
Foto copy laporan, dan penjiilidan	Paket	Paket	paket	200.000
Aqua, 2 x pertemuan	Peserta dan Pemateri	2 kotak	20.000	40.000
Desain poster	Paket	20	5000	100.000
Spanduk	Operasional kegiatan	1 buah	200.000	200.000
Susu Indomilk	Susu indomilk	20	37.000	740.000
SUB TOTAL (Rp)				1.412.000
2. Perjalanan dan Konsumsi				
Snack box 2 x pertemuan	Konsumsi selama kegiatan peserta dan pemateri	25 kotak (2 kali)	15.000	750.000
Transportasi	Transortasi selama kegiatan	6 kali pp	15.000	90.000
SUB TOTAL (Rp)				840.000
3. Pelaporan, Luaran Penelitian				
Foto Copy Proposal dan Laporan	Laporan PkM	200	250	50.000
Jilid Laporan	Laporan PkM	2	14.000	28.000
Luaran PkM Jurnal Nasional	Luaran PkM	1	150.000	150.000
SUB TOTAL (Rp)				228.000
TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN (Rp)				Rp.6.000.000

5.2 Jadwal Kegiatan

Penelitian dilaksanakan selama enam bulan yang pelaksanaannya mulai dari **Bulan Februari – Juli 2023**. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No	Kegiatan	Tahun 2023					
		2	3	4	5	6	7
1	Pengambilan data	■					
2	Pembuatan Proposal	■					
3	Seminar proposal		■	■			
4	Penelitian				■	■	
5	Evaluasi program					■	
6	Analisis data					■	
7	Penyusunan laporan						■
8	Presentase hasil						■

BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN

6.1 Hasil Kegiatan

Kegiatan IbM Kelompok PKK di Kecamatan Kuok. Kabupaten Kampar telah dilaksanakan secara lancar dan baik sebanyak dua kali pertemuan. Kegiatan IbM dilakukan dalam bentuk pelatihan serta pendampingan yang dihadiri oleh guru-guru PAUD, orangtua siswa, ibu-ibu PKK, anak-anak dan remaja. Kegiatan IbM dilaksanakan pada tanggal 10-11 Juli 2023 serta kegiatan IbM dilaksanakan di Desa Lereng Kecamatan Kuok

Tabel 2. Kegiatan PKM

No	Keterangan	Pertemuan I	Pertemuan II
1.	Jumlah peserta yang mengikuti	20 orang	15 orang
2.	Materi pelatihan dan pendampingan pengabdian kepada masyarakat	<ol style="list-style-type: none">1. Generasi di era digital (Rizki Rahmawati Lestari, M.Kes).2. Teknologi versus dunia anak dan remaja (Lira Mufti, M.KKK).	<ol style="list-style-type: none">1. Peran pendidikan keluarga dalam era digital (Etri Gustiana, M.Kes).2. Pengaruh <i>gadget</i> terhadap kesehatan mental bagi anak dan remaja (Dwiki Darmawan).

6.2 Rencana Tahapan Berikutnya

Tahapan pelaksanaan pengabdian yang sudah dilakukan sampai saat ini adalah pada tahapan memberikan penyuluhan kepada mahasiswa. Hasil yang diharapkan pada tahap ini adalah mereka bisa menyadari dan meningkatkan pengetahuan mereka akan bahaya penggunaan gadget. Pada tahapan selanjutnya adalah mengevaluasi apakah sudah terjadi penurunan lama durasi pemakaian gadget pada anak-anak dan remaja.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat telah berlangsung dari Februari s/d Juli 2023, dan tahap berikutnya meliputi penyusunan laporan pembahasan, presentasi hasil akan dilaksanakan sesuai dengan jadwal yakni hingga bulan Juli 2023.

DAFTAR PUSTAKA

Ain, R. N. 2015. Mengembangkan Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas Melalui Pemanfaatan Gadget. **Prosiding Seminar Nasional Pendidikan.**

Ameliola, S., Nugraha, D.H. 2013. *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. Malang: Universitas Brawijaya. <http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-0229.pdf>.

Anak dan Gadget. www.SelasarGayaHidup.com.,

Berita Satu, 2012. Wah, 38 Persen Pengguna Facebook Anak Dibawah 13 Tahun [Online] (Updated 27 April 2012) Diakses dari: <http://www.beritasatu.com/berita-utama/42503-wah-38-persen-pengguna-facebook-anak-dibawah-13-tahun.html>

Bigner, J. J. 1979. *Parent – Child Relations: An Introduction To Parenting*. New York: Macmillan Publishing, Co.

Faisal, N. 2016. Pola Asuh Orangtua Dalam Mendidik Anak Di Era Digital. **Jurnal An - Nisa, Vol. IX, No. 2**

Fajrin, O.R. 2015. Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi *Mobile Gadget* Dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar. **Jurnal Idea Societa Vol 2 No 6**

Firiyani Nurul, dewi Tresnawati, dan Nahdi Hadiyanto. 2014. “Mengenalkan Aplikasi Pengenalan Huruf, Angka, dan Warna untuk Anak Usia Dini Berbasis Android”. **Jurnal Algoritma**, Vol. 11., Nomor 1., 2014, hal: 1 - 9.

Garini. 2013. *Gadget Positif dan Negatif*. Diakses dari <http://belajarpsikologi.com/pengertian-interaksi-sosial>

Gayatri. 2011. *Women’s Guide (Buku Cerdas Untuk Perempuan Aktif)*. Jakarta: Gagas Media

Hilton, I. 1967. Differences In The Behavior Of Mothers Toward First – Born and Later – Born Children. **Journal Of Personality And Social Psychology**, 7, hlmn. 282 – 290.

Hopson, D. P dan Hopson, D. S. 2002. *Menuju Keluarga Kompak: 8 Prinsip Praktis Menjadi Orangtua Yang Sukses* (Terjemahan: Muhammad Ilyas). Bandung : Kaifa.

Ihsan, Faud. 2005. *Dasar - Dasar Pendidikan*. Cet. IV. Jakarta: Rineka Cipta

<http://www.ikerenki.com/2013/11/manfaat-gadget-untuk-semua-kalangan.html>

Ilham, O. K. 2011. *Gadget, Makanan Apa Itu?*. Diakses dari www.m.kompasiana.com;

Jailani, A. K. 2015. Permainan Anak Dulu Dan Sekarang Serta Efek Yang Ditimbulkannya. <https://www.kompasiana.com>,

Jati, L., Herawati, A. 2015. Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya (UAJY) Dalam Menggunakan Gadget. **Jurnal Universitas Atma Jaya Yogyakarta**. <http://e-journal.uajy.ac.id>,

Lex dePraxis. 2016. Kenyamanan Adalah Musuh Dari Perubahan Anda. Dikutip: <https://kelascinta.com/romansa/musuh-dari-perubahan-anda>

Manumpil, B., Ismanto, Y., Onibala, F. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*. **Jurnal Universitas Sam Ratulangi**. <http://ejournal.unsrat.ac.id>.

Maulida, H.O. 2013. *Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini*. Semarang: Universitas NegeriSemarang. <http://jurnalilmiah./2013/11/menelisik-pengaruh-penggunaanaplikasi.html>.

Novitasari, W. 2016. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5 – 6 Tahun. **Jurnal PAUD Teratai., Vol. 05., N0. 03.,** Hlmn. 182 – 186

Putra, Y. S. 2016. Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi. **Among Makarti, Vol. 9., No. 18**

Rohmah, C. O. 2017. Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. **Skripsi**. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Rostanti, Q., Putri, W.D. 2015. Media Sosial Timbulkan Resiko Kesehatan Mental Pada Remaja. Dikutip: <http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/parenting/15/07/27/media-sosial-timbulkan-risiko-kesehatan-mental-pada-remaja>;

Republika. 2015. Menghitung Waktu yang Sehat untuk Melihat Layar Gadget. <http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/info-sehat/15/03/24/nlp0v21-menghitung-berapa-lama-waktu-yang-sehat-untuk-melihat-layar-gadget>;

Sahabat Keluarga. 2017. Mendidik Anak Di Era Digital. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat. Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga

Sitepu, V. 2015. Peran Orangtua Dalam Mencegah Anak Kecanduan *Gadget*. <https://infokomputer.grid.id/2015/07/berita/berita-reguler/peran-orang-tua-anak-kecanduan-gadget>

Stiffelman, S. 2015. Peran Orangtua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Gadget. <https://infokomputer.grid.id/2015/07/berita/berita-reguler/peran-orang-tua-anak-kecanduan-gadget>

Sukadji, S. 1988. *Keluarga Dan Keberhasilan Pendidikan*. Jakarta: Universitas Indonesia

Taufik, M. 2013. Asal Usul Gadget. <http://www.merdeka.com/peristiwa/asal-usul-gadget.html>.

The Asian Parent Insights. 2014. *Mobile Device Usage Among Young Kids*. <https://s3-apsoutheast-1.amazonaws.com/tap-sg-media/theAsianparent+Insights+Device+Usage+A+Southeast+Asia+Study+November+2014.pdf>.

Wahyudi, Johan . 2015. Pemanfaatan Gadget untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran. <http://www.kompasiana.com/johanmenulisbuku/pemanfaatan-gadget-untuk-meningkatkan-mutu-pembelajaran.html>.

Wahyudhi, Johan. 2014. Video Game Sebagai Media Pembelajaran Sejarah (Suatu Alternatif Dalam Menyelenggarakan Pembelajaran Sejarah). **Sosio Didaktika**, Vol. 1., No. 2. Hlmn. 200 - 2010

Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur. <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf>.

LAMPIRAN

Biodata Diri, Riwayat Penelitian, PkM dan Publikasi

A. Identitas

Biodata Ketua Tim Penelitian

1.	Nama	Rizki Rahmawati Lestari, M.Kes
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4.	NIP.TT	096 542 174
5.	NIDN	1004069002
6.	Tempat Tanggal Lahir	Bangkinang/ 04 Juni 1990
7.	Email	rizkirahmawati48@gmail.com
8.	No Telepon/ HP	081277797145
9.	Alamat kantor	Jln. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang Kab. Kampar-Prop. Riau
10.	No Telepon/ Faks	(0762) 21677
11.	Lulusan Yang Telah Dihasilkan	S1 = orang, S2 = - orang
12.	Mata Kuliah yang Diampu	1. Ekonomi Kesehatan 2. Dasar Promosi Kesehatan 3. Administrasi & Kebijakan Kesehatan 4. Pembiayaan & Penganggaran Kesehatan 5. Manajemen Data 6. Metodologi Penelitian 7. Perencanaan & Evaluasi Kesehatan

B. Riwayat Pendidikan

Nama Perguruan Tinggi	S-1	S-2
	STIKes Tuanku Tambusai Riau	STIKes Hang Tuah Pekanbaru
Bidang Ilmu	Kesehatan Masyarakat	Kesehatan Masyarakat
Tahun Masuk-Lulus	2011-2013	2013-2015

C. Pengalaman Penelitian Dalam 3 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp)
1	2020	Analisis Peran Kader Dalam Kegiatan Posyandu di Puskesmas Kuok	Mandiri	6.200.000,-
2	2020	Gambaran Pengetahuan Ibu Hamil dan Dukungan Suami Terhadap Kunjungan <i>Antenatal Care</i> (ANC) di Desa Salo Timur Wilayah Kerja Puskesmas Salo	Mandiri	6.000.000,-
3	2021	Gambaran Pengetahuan dan Sikap yang Menyebabkan Rendahnya Kunjungan Lansia di Posyandu Lansia Salo Timur Tahun 2021	Mandiri	6.000.000,-
4	2021	Hubungan Pengetahuan Gizi dengan Kadar Gula Darah Penderita Diabetes Mellitus Tipe II di Poli Dewasa Wilayah Kerja Puskesmas Salo	Mandiri	6.000.000,-

5	2022	Hubungan Pengetahuan dan Sikap dengan Penggunaan Helm SNI pada Mahasiswa Kesehatan Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Tahun 2022	Mandiri	6.000.000,-
---	------	---	---------	-------------

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 3 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp)
1	2019/ 2020 14 -15 Januari 2020	Pengolahan Limbah Rumah Tangga Menjadi Pupuk Kompos di Desa Gading Sari Tahun 2020 (Ketua)	Mandiri	2.550.000,-
2	10-14 Maret 2020	IbM <i>Home Industry</i> Pembuatan MP-ASI di Posyandu Kamboja Desa Lereng Wilayah Kerja Puskesmas Kuok Tahun 2020 (Ketua)	Mandiri	2.850.000,-
3	2020/ 2021 11 Des 2020	Penyuluhan Kunjungan <i>Antenatal Care</i> (ANC) di Desa Salo Timur	Hibah UP	1.650.200,-
4	13 Juli 2021	Penyuluhan dan Pemeriksaan Kesehatan Lansia di Desa Salo Timur	Mandiri	1.650.000,-
5	2021/ 2022 17 Des 2021	Penyuluhan Tentang Diabetes Mellitus di Wilayah Kerja UPT BLUD Puskesmas Salo	Mandiri	1.650.000,-
6	2021/ 2022 Genap	Penyuluhan tentang Penggunaan Helm SNI pada Mahasiswa Kesehatan Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai	Mandiri	1.600.000,-
7	2022/ 2023 Ganjil	Kegiatan Penyuluhan <i>Stunting</i> pada Ibu Balita di Desa Gading Sari Kecamatan Tapung Tahun 2022	Mandiri	6.000.000,-

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam 3 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/ Tahun
1	Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Kelelahan Kerja Pada Perawat di RSUD Bangkinang Tahun 2019	Jurnal Prepotif	Volume 3 Nomor 2 Oktober, Tahun 2019
2	Analisis Peran Kader Dalam Kegiatan Posyandu di Puskesmas Kuok Tahun 2020	Jurnal Doppler	Volume 4 Nomor 1 April, Tahun 2020
3	Gambaran Pengetahuan Ibu Hamil dan Dukungan Suami Terhadap Kunjungan <i>Antenatal Care</i> (ANC) di Desa Salo Timur Wilayah Kerja Puskesmas Salo	Jurnal Prepotif	Volume 5 Nomor 1 April, Tahun 2021
4	Gambaran Pengetahuan dan Sikap yang Menyebabkan Rendahnya Kunjungan Lansia di Posyandu Lansia Salo Timur	Jurnal Prepotif	Volume 5 Nomor 2 Oktober, Tahun 2021
5	Penyuluhan Kunjungan <i>Antenatal Care</i> (ANC) di Desa Salo Timur	Jurnal COVIT PKM	Volume 1 Nomor 1 Maret, Tahun 2021
6	Penyuluhan dan Pemeriksaan Kesehatan Lansia di Desa Salo Timur	Jurnal COVIT PKM	Volume 1 Nomor 2 September, Tahun 2021
7	Hubungan Pengetahuan Gizi dengan Kadar Gula Darah Penderita Diabetes Mellitus Tipe II di Poli Dewasa	Jurnal NERS	Vol. 6 No. 1 April 2022

	Wilayah Kerja Puskesmas Salo		
8	Penyuluhan Tentang Diabetes Mellitus di Wilayah Kerja UPT BLUD Puskesmas Salo	Jurnal COVIT PKM	Volume 2 Nomor 1 Maret, Tahun 2022
9	Hubungan Pengetahuan dan Sikap dengan Penggunaan Helm SNI pada Mahasiswa Kesehatan Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Tahun 2022	JURNAL NERS	Volume 6 Nomor 2 Oktober, 2022
10	Penyuluhan tentang Penggunaan Helm SNI pada Mahasiswa Kesehatan Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai	Jurnal COVIT PKM	Volume 2 Nomor 2 September, 2022
11	Kegiatan Penyuluhan <i>Stunting</i> pada Ibu Balita di Desa Gading Sari Kecamatan Tapung Tahun 2022	Community Development Journal	Volume 4 Nomor 1 Februari, 2023
12	Pelatihan Antropometri pada Kader di Desa Balung Kabupaten Kampar.	Jurnal Medika	Volume 1 Nomor 1 (2022)

F. Perolehan HKI dalam 5 tahun terakhir

No	Judul/ Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ ID
1	Faktor-faktor yang Berhubungan dengan Pemberian ASI Eksklusif pada Ibu yang Memiliki Bayi 6-11 bulan di Desa Petapahan Wilayah Kerja Puskesmas Tapung Perawatan	2019	Hak Cipta	000184940

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan laporan penelitian.

Bangkinang, 7 Juli 2023

Pengusul

(Rizki Rahmawati Lestari, M. Kes)

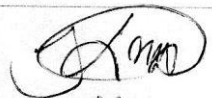


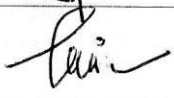

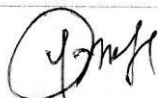
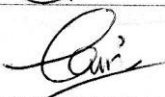
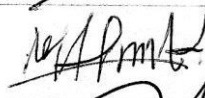

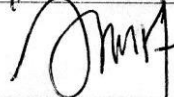
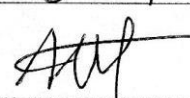
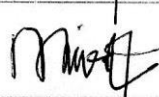
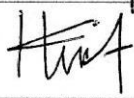

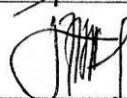
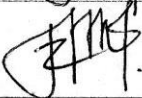
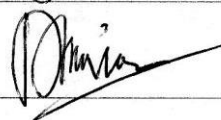
DAFTAR HADIR

Penyuluhan "PENGARUH *GADGET* TERHADAP KESEHATAN MENTAL"

Presensi Peserta

NO	Nama	RT/RW	TTD
1	Zaenal muabib.	01/01	
2	Kaulayadi	02/01	
3	FaisolARDiansyah.	02/01	
4	Suyormi	RT 01/RW 02	
5	APPIL	02/02	
6	Zaenupi	02/01	
7	Jumarul ARIFIN.	01/02.	
8	Kah K P A I	02/01	
9	Kah K P A I	02/01	
10	ALIM MUSTOFA	RT 02/RW 01	
11	FULKIMAN	01/02	
12	PRACEITYO	02/01	
13	JAKMI	02/01	


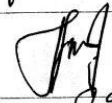
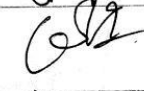

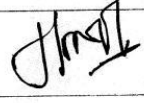

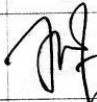
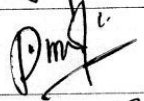

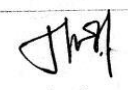
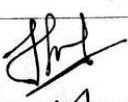
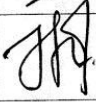

14	Indri	RT 03 / 01	lu
15	Puolkan	RT 03 / RW 01	Jhmf
16	Maksun	RT 03 / RW 01	Mrs
17	Wintin.	RT 03 / RW 02	Jhmf
18	Imah.	RT 03 / 02	Jmh
19	Yah	RT 03 / 02	Yatri
20	Ahmad Mustain	RT 04 / 01	Mrs
21	FATIMAH.	RT 04 / 01	Jhmf
22	INDANA ZULFA	RT 04 / 01	Jhmf
23	Arif Sayudin.	RT 04 / 01	Jhmf
24	PARGONTO	RT 04 / 02	Jhmf
25	BV-juli	RT 04 / RW 02	Jhmf
26	Supriyanti Sanhi	RT 04 / 02	Ca
27	Suh armin.	RT 04 / 02	OF
28	R. Janah,	RT 04 / 02	K
29	Suharimin	RT 04 / 02	Jhmf
30	Boven OTOMO	RT 04 / 02	Jhmf


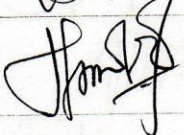



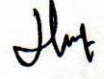
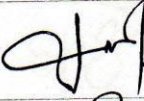
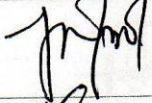
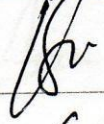
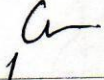
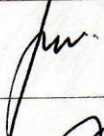

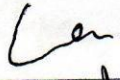
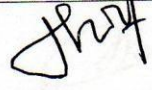
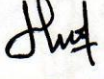
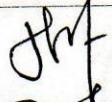
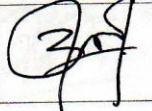
31.	Karesti Wulandari	UPERIS	
32.	Azza Piza F		
33.	Krisna Atliana D		
34.	Toni Herdiawan		
35.	Imam Suwanto		
36.	Anis Fina H		
37.	Eni Wiji P.		
38.	Evita Andina S		
39.	Moh. Nashiruddin		
40.	Amurfi Refana S.		
41.	Dewi Oktoviana N.		
42.	Nurul Cahya		
43.	Khuswaten Hasanah		
44.	Laila al muna		
45.	Intan Farida A		
46.	Novia W.		
47.	Nopi Nur A		


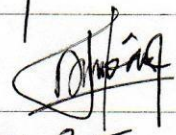
DAFTAR HADIR

IbM Bagi Orang Tua Di Kelurahan Anggaswangi Kecamatan Godong
Penyuluhan "PENGARUH GADGET TERHADAP KESEHATAN MENTAL"

Presensi Peserta

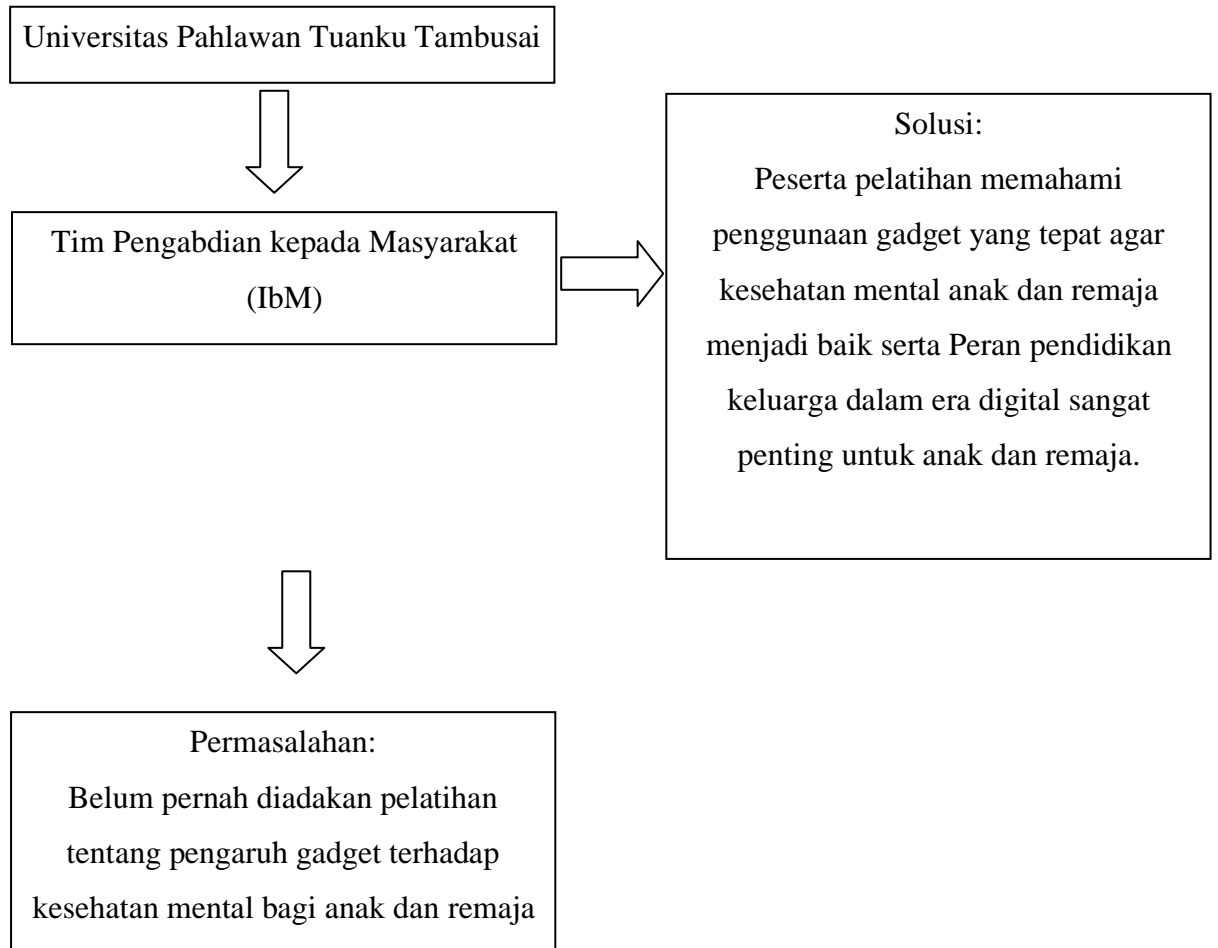
NO	Nama	RT/RW	TTD
1	MUSTOLIKHA	Rt 01/Rw 01	
2	NEMENG K	-	
3	Pitik	-	
4	Muzarri	-	
5	Susilowati	Rt 01/Rw 02	
6	Supadmi	-	
7	Nur Cahyaningsih	-	
8	DINI NIPASANTI	-	
9	Nurus saadah	Rt 02/Rw 01	
10	KASBIMAH	-	
11	Masmi	-	
12	PURWATI	Rt 02/Rw 02	
13	DJURNI	-	

14	HARTINI	PT 02 / PU 02	
15	MUR POSIDAH	-	
16	KASORAH PUJULAN	PT 03 / PU 01	
17	ANA PUSTIANA	-	
18	HEBI	PT 03 PU 01	
19	DWIANTO RA	=	
20	SRI	PT 03 / PU 02	
21	MARYUTI	-	
22	ISMIDI	-	
23	ENI	-	
24	HIMATUS SYARIFAH	PT 04 / 01	
25	PINA FITRIANI	"	
26	NOSOKA	"	
27	ENDANG	"	
28	KARSINI	PT 04 / PU 01	
29	USWATUN KH.	PT 02 / 01	
30	YATIM	PT 04 / 02	

31	Eka Yulia F	LIPGRIS	
32	Maria Emerita W		
33	Intan Fatma A		
34	Muhammad Iqbal		
35	Gita Farera F		
36	Nur Dian Safitri		
37	Ella Marita F		
38	Saniyyaturrahmaniyah		
39	Ayun Maula M		
40	Eni Ristanti		
41	Millaty Azka M		
42	Sintia Bela Nisa		
43	Lailatus sa'diyah		
44	Ananda Kusumaningun		
45	Rias Safitri		
46	Yoga Ramadhan		
47	Wildan Nasrulloh		

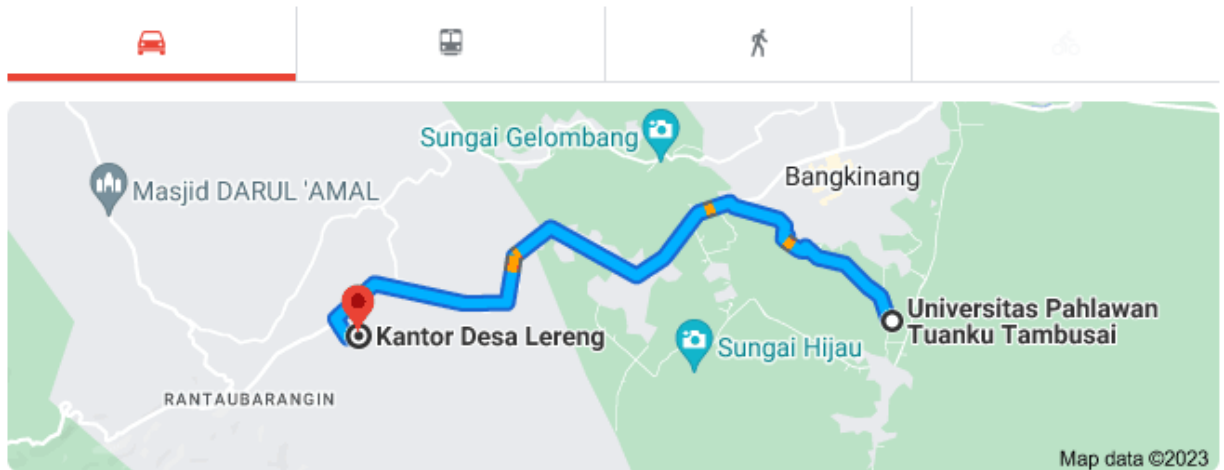
LAMPIRAN 2.

GAMBARAN IPTEKS YANG DI TRANSFER



PETA LOKASI MITRA

- Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Jl. Tuanku Tambusai No.23, Bangkinang, Kam
- Kantor Desa Lereng, 8W6P+JQW, Lereng, Kec. Kuok, Kabupaten Kampar, Riau 28554



26 min (16.5 km) via Jl. Bangkinang - Payakumbuh



[Directions](#)

27 min (18.5 km) via Jl. Lkr. and Jl. Bangkinang - Payakumbuh

MATERI PENYULUHAN

GENERASI DI ERA DIGITAL



Rizki Rahmawati Lestari, SKM, M.Kes



GADGET



GAWAI (Bahasa Inggris: GADGET) adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik di rancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Perbedaan gawai dengan teknologi yang lainnya adalah unsur kebaruan berukuran lebih kecil. (Wikipedia, 2017)



MANFAAT GADGET



Mendekatkan yg jauh dan menjauhkan yg dekat.



TERIMAKASIH



Contoh Perangkat Digital



Manfaat Teknologi Digital

1. Sumber Informasi



2. Membangun Kreativitas



3. Komunikasi

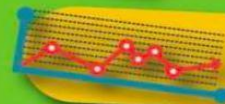
4. Pembelajaran Jarak Jauh



5. Jejaring Sosial



6. Mendorong Pertumbuhan Usaha



7. Memperbaiki Pelayanan Publik



Refleksi

- Manfaat apa yang sudah orang tua rasakan saat ini untuk penggunaan teknologi bagi diri sendiri? Bagi anak? Bagi keluarga?

Teknologi VS Dunia Anak



Masih ingatkah masa kecil bapak ibu dulu...???
Seperti apa yaaa....???????

Lalu...kalau dibandingkan
dengan masa anak-anak
jaman sekarang ini...???



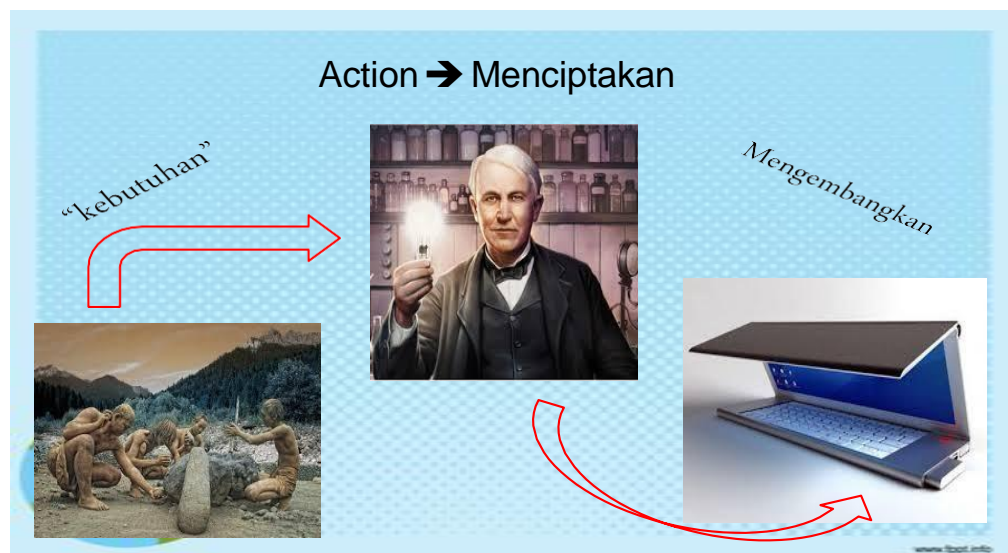
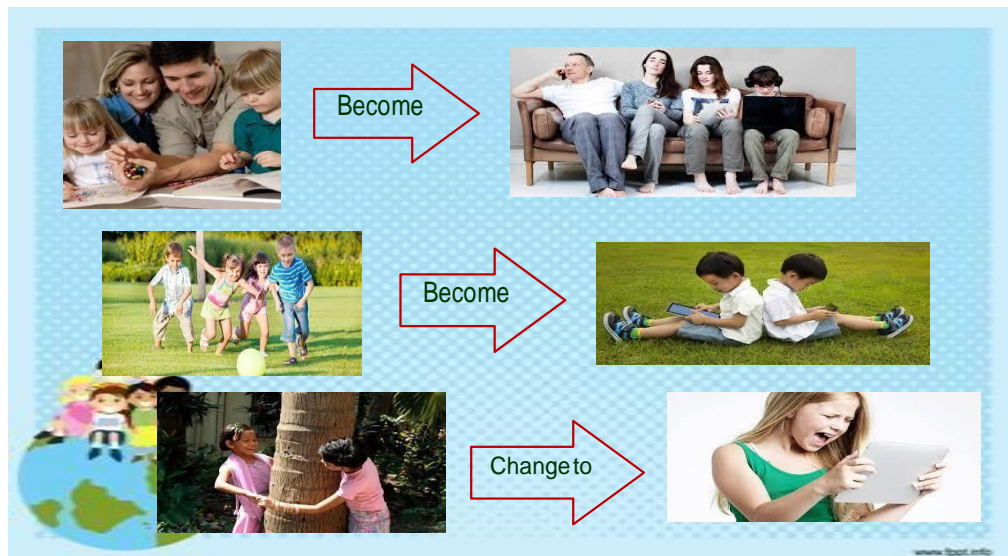
Before:

- Family time – berkualitas
- Permainan kampung
- Pulang sebelum maghrib

After:

- Peralihan ke babysitter
- Video game, Gadget
- Tengah malam tidak pulang





☐ Saat ini teknologi berkembang pesat → gadget, komputer, internet, smartphone, dll.

☐ Informasi dari penjuru dunia mudah diakses

☐ Berita, informasi kesehatan, olahraga, memasak, cuaca, bencana dan sebagainya



Penerapan yang efektif pada anak dalam mempelajari teknologi (Internet)

1. Sesuaikan dengan kebutuhan anak



2. Pengaturan penempatan teknologi (komputer, TV, dll)



3. Buat aturan dan Batasan dengan jelas dan konsisten
→ menghindarkan kecanduan

4. Pendampingan Orang tua

5. Buat Ratio penggunaan teknologi



6. Jangan jadikan teknologi sebagai solusi

7. Orangtua perlu membatasi akses diri dalam penggunaan



Biarkan
kami belajar
dengan
sehat.....



PERAN PENDIDIKAN KELUARGA DALAM ERA DIGITAL

Dwiki Darmawan



Pendidikan Keluarga



Karakteristik
orangtua



Karakteristik
anak.



Karakteristik
masyarakat.

PENDIDIKAN KELUARGA DIPENGARUHI OLEH:



1. KARAKTERISTIK ORANGTUA



1. Pandangan orangtua terhadap pendidikan anak.
2. Keluarga extended dan keluarga batih.
3. Status sosial ekonomi
4. Profesi kepala keluarga.
5. Ibu yang bekerja.
6. Pendidikan orangtua.
7. Kepribadian orangtua.
8. Sikap terhadap anak.
9. Pembagian peran sebagai orangtua.

NEXT

2. KARAKTERISTIK ANAK



1. Jumlah anak dalam keluarga

2. Urutan anak dalam keluarga



3. KARAKTERISTIK MASYARAKAT



1. Kebiasaan, Tata Nilai dan Adat Istiadat

3. Generasi sebelumnya

2. Budaya Setempat

4. Media masa / Media sosial

5. Kemajuan teknologi & kemudahan

TERIMAKASIH

