



## THE US OF GADGETS WISELY DURING THE COVID-19 PANDEMIC IN JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

Linda Ayu Darmurtikka<sup>1\*</sup>, Akhmad<sup>2</sup>, I Made Suyasa<sup>3</sup>, Halus Mandala<sup>4</sup>,  
Zedi Muttaqin<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia,

<sup>1</sup>[lindagibran24@yahoo.com](mailto:lindagibran24@yahoo.com), <sup>3</sup>[kadeksuyasa@gmail.com](mailto:kadeksuyasa@gmail.com), <sup>4</sup>[halusm.mandala@gmail.com](mailto:halusm.mandala@gmail.com)

<sup>5</sup>Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia,  
[zeddimuttaqin@gmail.com](mailto:zeddimuttaqin@gmail.com)

### ABSTRAK

**Abstrak:** Gawai atau dalam bahasa Inggris *gadget* yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, merupakan salah satu bagian dari teknologi yang dapat membantu berbagai kegiatan manusia. Penggunaan gawai dimasa pandemi Covid-19 banyak disalahgunakan oleh pelajar, seperti bermain *game*, karena pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan). Penggunaan gawai tidak sepenuhnya salah, melainkan diperlukan sikap bijak untuk menyikapi hal tersebut, sehingga tidak menimbulkan akibat yang fatal bagi kesehatan fisik maupun mental. Sebagai perangkat elektronik yang praktis, gawai memiliki sisi positif dan negatif dan hal terpenting yaitu memiliki sikap yang mampu membatasi diri, sehingga segala hal yang dilakukan tidak berlebihan dan mengganggu kegiatan belajar-mengajar. Berdasarkan fenomena tersebut, maka tim tergerak untuk mensosialisasikan pentingnya penggunaan gawai dengan bijak, seperti yang diketahui, bahwa anak usia remaja senang menggunakan gawai hanya untuk bermain *game* dan sosial media.

**Kata Kunci:** Gawai; Covid-19; Game.

**Abstract:** A gadget or in English *gadget* which means a small electronic device that has a special function, is one part of technology that can help various human activities. The use of gadgets during the Covid-19 pandemic is widely misused by students, such as playing games, because learning is done online (on a network). The use of gadgets is not entirely wrong, but a wise attitude is needed to respond to it, so that it does not cause fatal consequences for physical and mental health. As a practical electronic device, gadgets have positive and negative sides and the most important thing is to have an attitude that is able to limit oneself, so that everything that is done is not excessive and interferes with teaching and learning activities. Based on this phenomenon, the team was moved to socialize the importance of using gadgets wisely, as it is known that teenagers like to use gadgets only for playing games and social media.

**Keywords:** Gadget; Covid-19; Game.



#### Article History:

Received : 24-11-2021  
Revised : 25-01-2022  
Accepted : 31-01-2022  
Online : 31-01-2022



This is an open access article under the  
CC-BY-SA license

### A. PENDAHULUAN

Gawai atau dalam bahasa Inggris *gadget* yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, merupakan salah satu bagian dari teknologi yang dapat membantu berbagai kegiatan manusia menjadi lebih mudah (Novitasari, 2019; Putri, 2021; Susanto & Akmal, 2019). Gawai pada mulanya diciptakan untuk mempermudah komunikasi, tetapi seiring

perkembangan zaman gawai diciptakan lebih canggih dengan dilengkapi aneka aplikasi hiburan (Hidayanto et al., 2021; Umma, 2019). Dengan kalimat lain, gawai tidak hanya digunakan pada fungsi utamanya, akan tetapi digunakan sebagai media dalam pembelajaran, hiburan (*game*), dan digunakan sebagai media untuk berbelanja *online*. Beragamnya fungsi gawai hari ini mengakibatkan munculnya dampak negatif bagi para pelajar ditengah ancaman pandemi Covid-19 dan yang rentan terhadap dampak ini adalah siswa yang masih dalam masa/ usia transisi, karena psikis mereka masih labil.

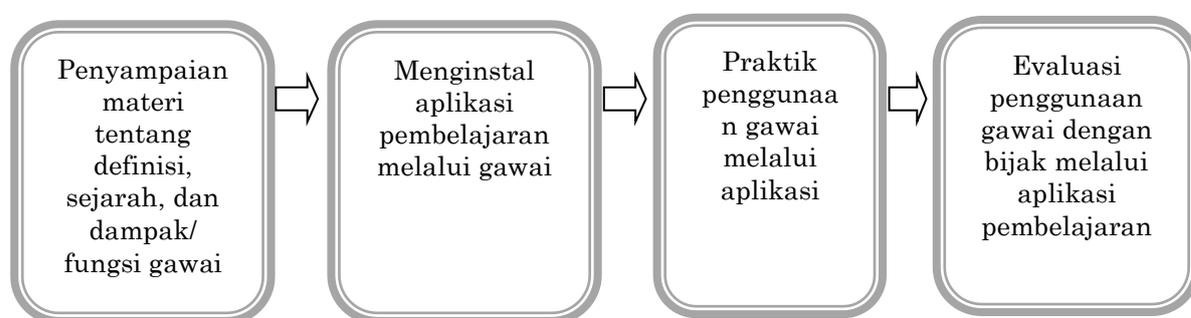
Gawai tidak bisa dianggap sebagai barang biasa, artinya guru dan orang tua murid harus membatasi penggunaan gawai agar terarah pada hal positif seperti menggunakannya sebagai media belajar karena banyak aplikasi pembelajaran yang bisa diakses (Syarifah, 2019). Sebelum siswa menggunakan gawai hendaknya diberikan pandangan/ pengetahuan, bahwa gawai bisa menyebabkan gangguan dalam berinteraksi dengan lingkungan dan akan mengurangi kegiatan fisik akibat kecanduan. Penggunaan gawai tidak sepenuhnya salah, melainkan diperlukan sikap bijak untuk menyikapi hal tersebut, sehingga tidak menimbulkan akibat yang fatal bagi kesehatan fisik maupun mental. Sebagai perangkat elektronik yang praktis, gawai memiliki sisi positif dan negatif tergantung dari penggunaannya. Hal terpenting yaitu memiliki sikap yang mampu membatasi diri, sehingga segala hal yang dilakukan tidak berlebihan dan mengganggu kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan secara daring (dalam jaringan) di masa pandemi.

Hal ini menjadi catatan penting kami yang peduli pada peserta didik terhadap perkembangan teknologi yang begitu pesat. Berdasarkan fenomena tersebut, maka tim kami tergerak untuk mensosialisasikan pentingnya penggunaan gawai dengan bijak, seperti yang diketahui, bahwa anak usia remaja senang menggunakan gawai hanya untuk bermain *game* dan sosial media. Diharapkan setelah pengabdian ini, para siswa sekolah menengah pertama (SMP Negeri 4 Praya Timur) dapat menggunakan gawai dengan bijak. SMP Negeri 4 Praya Timur adalah salah satu sekolah menengah pertama yang terletak di desa Marong, kecamatan Praya Timur yang dominan siswanya berasal dari desa setempat, semenjak didirikannya SMP di desa Kidang, yang merupakan desa tetangga. Hal ini menjadi salah satu alasan untuk melakukan kegiatan pengabdian ini, karena siswa di sekolah mitra lebih banyak menggunakan gawai sebagai hiburan (bukan untuk belajar), mengingat banyaknya rumah di desa Marong yang memiliki jaringan Wi-Fi (jaringan nirkabel untuk terhubung ke internet tanpa kabel, yang menggunakan sinyal frekuensi radio), jadi para siswa lebih mudah mengakses intrnet. Hal ini pula yang mendasari keinginan kami untuk mensosialisasikan pentingnya penggunaan gawai dengan bijak, sekaligus memperkenalkan pentingnya gawai sebagai perkembangan teknologi di era

4.0 sebagai sarana belajar pada masa pandemi covid-19 ini. Sosialisasi ini akan membawa penggunaan gawai yang sehat pada sosial masyarakat anak di sekolah dan di lingkungan masyarakat masing-masing.

## B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan metode praktik, yaitu menggunakan langsung aplikasi pembelajaran Google Classroom, Zoom, situs baca iPusnas serta menginstal kamus online Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, karena selama ini pembelajaran di SMP 4 Praya Timur hanya menggunakan aplikasi WhatsApp (WA). Sebelum para siswa diminta menginstal aplikasi di gawai/ Hp masing-masing, terlebih dahulu tim menyampaikan materi tentang definisi, sejarah, dan dampak/ fungsi gawai. Setelah itu, tim memberikan materi, latihan, dan penugasan melalui aplikasi pembelajaran tersebut. Pada pertemuan berikutnya tim mempraktekan penggunaan Zoom. Setelah siswa dinggap menguasai seluruh materi serta penggunaan aplikasi pembelajaran, kemudian tim melakukan evaluasi kegiatan sesuai dengan materi saat sosialisasi berlangsung. Lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



**Gambar 1.** Diagram Metode Pelaksanaan Kegiatan.

### 1. Prosedur Kegiatan

#### a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan persiapan merupakan tahap awal yang dilakukan oleh tim sebelum melakukan pengabdian di lapangan. Tahapan ini bertujuan untuk mempersiapkan segala sesuatu yang menunjang proses pengabdian nanti. Observasi dilaksanakan pada Senin, 20 September 2021. Observasi dilakukan oleh tim didampingi pihak sekolah. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

- a. Observasi awal untuk mengetahui kondisi awal siswa SMA Negeri 4 Praya Timur.
- b. Sosialisasi kegiatan pada mitra kegiatan.
- c. Menentukan waktu dan tempat pelaksanaan.
- d. Menyiapkan materi dan bahan kegiatan.

### 2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada sore hari dengan jumlah pertemuan sekali dalam sepekan. Adapun pengabdian ini akan dilakukan melalui empat tahap kegiatan yaitu sebagai berikut.

- a. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 2 Oktober 2021. Pertemuan ini melibatkan tim dan 56 orang siswa (siswa-siswi kelas XI-1, XI-2, dan IX-3), karena kelas IX terdiri dari tiga kelas. Tim mengumpulkan peserta kegiatan pada satu ruangan guna menjelaskan prosedur kegiatan. Dalam pertemuan tersebut, tim membagi peserta ke dalam beberapa kelompok serta menjelaskan waktu dan tempat kegiatan.
- b. Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 9 Oktober 2021. Pada pertemuan ini peserta diberikan materi mengenai definisi, sejarah, dan dampak/ fungsi gawai. Tim meminta kepada peserta untuk mempelajari materi yang sudah diberikan untuk proses evaluasi pada pertemuan berikutnya.
- c. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2021. Pertemuan ini berisi tentang media pembelajaran yang akan digunakan/ diinstal. Pada pertemuan ini, tim meminta siswa untuk membawa gawai masing-masing. Tim memeriksa setiap gawai yang dibawa oleh siswa guna melihat kapasitas gawai agar bisa menginstal aplikasi yang hendak digunakan (Google Clasroom, Zoom, iPusnas, Kamus Bahasa Indonesia, dan Kamus Bahasa Inggris). Setelah itu, peserta diminta menginstal aplikasi yang sudah dipersiapkan oleh tim dengan menggunakan kode vocer yang sudah dibagikan (menggunakan MRG-Hotspot terdekat dari sekolah) agar siswa tidak menggunakan kuota pribadi.

Pertemuan keempat dilaksanakan pada tanggal 21 Oktober 2021. Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini adalah praktik menggunakan aplikasi pembelajaran. Peserta diminta untuk menggunakan langsung aplikasi yang sudah terinstal dengan pemberian materi dan tugas oleh tim. Pada pertemuan keempat sekaligus pertemuan terakhir ini, siswa juga akan menyelesaikan tes terkait materi dan praktik yang sudah diberikan oleh tim. Pengumpulan hasil tes diserahkan melalui aplikasi pembelajaran. Pertemuan ini bertujuan untuk melihat sejauh mana siswa mampu memahami materi dan kesadaran akan penggunaan gawai dengan bijak.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

## 1. Kegiatan Awal

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Praya Timur yang beralamatkan di Marong Nyampe, Kelurahan Marong, Kecamatan Praya Timur, Kabupaten Lombok Tengah. Adapun mitra dalam kegiatan ini adalah siswa kelas IX yang merupakan siswa-siswi yang lebih aktif menggunakan gawai dibandingkan dengan kelas VII dan VIII. Jumlah peserta yang terlibat dalam kegiatan ini sebanyak 56 orang. Pengabdian ini dilaksanakan selama 3 bulan, yakni pada bulan September-November 2021. Pertemuan dilakukan sekali dalam sepekan. Hal ini disebabkan oleh kondisi pandemi Covid-19. Sebelum tim melakukan kegiatan tersebut, terlebih dahulu tim melakukan koordinasi dengan pihak sekolah sekaligus meminta izin untuk dilaksanakannya kegiatan pengabdian penggunaan gawai dengan bijak dalam masa pandemi Covid-19 pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP Negeri 4 Praya Timur) Kabupaten Lombok Tengah. Pada rencana awal, mitra kegiatan ini merupakan siswa kelas VII, VIII, dan IX, namun karena masih dalam kondisi pandemi, maka sekolah menyarankan untuk mitra dalam kegiatan ini adalah kelas IX saja dan kelas tersebut lebih aktif menggunakan gawai. Selain itu, jadwal sekolah tatap muka untuk siswa di SMP Negeri 4 Praya Timur juga belum dilaksanakan secara maksimal.

Setelah tim memperoleh izin dari pihak sekolah, langkah selanjutnya adalah dengan melakukan observasi awal terkait dengan kondisi/ proses belajar-mengajar di sekolah dan tim melakukan observasi ke rumah siswa guna melihat penggunaan gawai/ Hp (*hand phone*) dalam pembelajaran daring (dalam jaringan). Dari hasil observasi tersebut banyak ditemukan aplikasi *game online* dan social media di Hp siswa yang sudah terinstal. Dari temuan tersebut, tim menjadi semakin yakin untuk melakukan pengabdian ini.

## 2. Kegiatan Pelaksana

Teknologi berperan penting dalam menunjang aktivitas di era 4.0, teknologi juga dapat menentukan kualitas suatu pekerjaan ditengah pandemi Covid-19, sehingga pembelajaran berbasis teknologi semakin marak digelar (Kusmiatun, n.d.; Mukhlis & Sopari, 2021). Dengan demikian dikenal istilah pembelajaran daring (dalam jaringan) atau disebut juga pembelajaran *offline*, yang memanfaatkan gawai sebagai media utama, sehingga dikenal pula aplikasi pembelajaran, seperti Google Clasroom, Wats App, Microsoft Team, atau Zoom (Mortadlo & Kibtiyah, 2021; Mubin, 2021). Seperti yang telah dipaparkan di atas, bahwa gawai tidak hanya memberi manfaat bagi penggunanya, akan tetapi memiliki dampak negatif karena disalahgunakan. Dalam proses belajar-mengajar, di masa Covid-19 ini, sekolah melakukan pembelajaran daring sebagai salah satu cara menyelamatkan dunia

pendidikan (Mortadlo & Kibtiyah, 2021; Saleh, 2020). Dalam pembelajaran daring atau pembelajaran dari rumah menggunakan perangkat teknologi seperti gawai menjadi salah satu solusi dan juga permasalahan baik bagi guru dan terlebih pada siswa yang dikejutkan dengan metode belajar yang tidak seperti biasanya di dalam kelas. Guru yang berpendapat bahwa siswanya sudah mengenal gawai akan mampu menerima dan mengerjakan tugas dengan baik, ternyata tidak seperti yang diharapkan, karena permasalahan siswa adalah cara belajar yang sangat berbeda dan penggunaan gawai yang rentan dianggap hanya untuk bermain sosial media dan juga bermain *game*, sehingga siswa tidak mengenal dan tidak bisa menjalankan aplikasi belajar dengan baik. Berdasarkan fakta ini, maka dilaksanakanlah sosialisasi/pelatihan penggunaan gawai dengan bijak pada siswa SMP Negeri 4 Praya timur ini. Dengan demikian pelatihan penggunaan gawai pada siswa SMP ini terdapat beberapa langkah yang dilakukan sesuai dengan metode pelaksanaan pengabdian yang dijelaskan pada Bab II.

a) Pertemuan 1

Pertemuan I dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 2 Oktober 2021. Pada pertemuan I, kegiatan dimulai pada pukul 16.0-17.30 Wita. Tim menjelaskan tentang prosedur kegiatan dan apa saja yang akan dilakukan oleh mitra selama kegiatan pengabdian ini berlangsung, kemudian pertemuan I diawali dengan tim memberikan materi setelah itu menguji pengetahuan peserta terkait dengan penggunaan gawai yang baik dan benar. Hal ini penting untuk mengetahui sejauh mana siswa paham dengan fungsi gawai yang baik dan benar. Selanjutnya tim melaksanakan sosialisasi pengenalan penggunaan gawai yang baik dan tidak baik, benar dan tidak benar, serta perbedaan keduanya serta kapan siswa boleh menggunakan gawai. Penyampaian materi ini penting karena memberikan pengetahuan awal tentang hal-hal apa saja yang harus dipahami sebelum mengaplikasikannya sebagai kegiatan belajar pada kehidupan sehari-hari dan bermasyarakat.

b) Pertemuan II

Pada pertemuan II, Sabtu, 9 Oktober 2021 pukul 16.00-17.30 Wita, dilaksanakan pengajaran tentang penggunaan aplikasi belajar yang baik serta pengaplikasiannya dalam pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan *soft skill* pada peserta yang nanti dapat digunakan pada jenjang sekolah atau perkuliahan (Utomo, 2016). Pada pelaksanaannya, tim pelaksana pengabdian memberikan contoh aplikasi tatap muka dalam jaringan yang baik kepada peserta menggunakan aplikasi Zoom. Selanjutnya tim pengabdian meminta kepada peserta untuk menjalankan

aplikasinya. Metode ini dilakukan untuk melatih kemampuan peserta baik dalam menggunakan aplikasi dengan baik dan mampu mengenal apa saja yang fitur disediakan dalam aplikasi tersebut, sehingga nanti dapat juga diaplikasikan pada masyarakat. Diakhir pertemuan, tim pengabdian dengan peserta melakukan evaluasi dan refleksi terkait dengan kegiatan pelatihan pada hari tersebut. Insani et al. (2019); Mardiana & Purnanto (2017) evaluasi dan refleksi dilakukan untuk memahami kekurangan dalam pelaksanaan kegiatan guna menyiapkan kegiatan selanjutnya.

#### c) Pertemuan III

Pertemuan III dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2021. Waktu pelaksanaan kegiatan ini sama dengan pertemuan-pertemuan sebelumnya yaitu dimulai pada pukul 16.00-17.30 Wita. Materi pelatihan pertemuan III yaitu tentang pengajaran membaca menggunakan gawai yang menarik dan penggunaan kamus secara *offline*. Tim memberikan dan menjelaskan situs baca iPUSNAS dan kamus tidak berbayar dan mudah untuk diakses, serta menjelaskan cara mengaplikasikannya. Selanjutnya tim meminta peserta untuk mengakses situs baca kemudian tim membaca 1 cerita yang akan dilanjutkan oleh peserta. Selanjutnya tim memberikan pertanyaan seputar apa yang telah peserta baca. Pada akhir pertemuan, tim bersama dengan peserta melakukan refleksi dari hasil kegiatan tersebut.

#### d) Pertemuan IV

Pelaksanaan pertemuan IV. Pertemuan IV yang sekaligus merupakan pertemuan terakhir dilaksanakan pada hari Kamis, 21 Oktober 2021 pukul 16.00-17.30 Wita. Tim melaksanakan evaluasi akhir pada peserta pengabdian tentang pemahamannya mengenai penggunaan gawai dengan bijak. Hasil akhir yang tampak adalah bahwa peserta mulai memahami cara mengaplikasikan aplikasi belajar yang baik dan membaca melalui gawai yang benar, sehingga fungsi gawai bukan untuk bermain *game* dan bersosial media saja. Penggunaan gawai juga dibatasi, yakni maksimal 4 jam setiap hari yang diawasi oleh orang tua masing-masing peserta sosialisasi.

### D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 4 kali pertemuan dengan aktivitas sebagai berikut: 1) Pada pertemuan I, tim menjelaskan tentang prosedur kegiatan dan apa saja yang akan dilakukan oleh mitra selama kegiatan pengabdian ini berlangsung; 2) pertemuan II, dilaksanakan pengajaran tentang penggunaan aplikasi belajar yang baik serta pengaplikasiannya

dalam pembelajaran; 3) Pertemuan III berisi tentang pengajaran menggunakan aplikasi belajar online serta membaca buku menggunakan gawai.; dan 4) pertemuan IV tim melaksanakan evaluasi akhir pada peserta pengabdian tentang pemahamannya mengenai penggunaan gawai dengan bijak. Kegiatan pengabdian yang berlangsung selama 4 kali pertemuan ini dinilai berhasil, peserta mengalami kemajuan dari pengetahuan peserta tentang penggunaan gawai yang baik dan benar. Diharapkan ada pengabdian lanjutan terkait penggunaan gawai pada pelajar sebagai wujud kepedulian terhadap dunia pendidikan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik dan tim mengucapkan terima kasih kepada mitra kegiatan ini, siswa beserta seluruh perangkat sekolah SMP Negeri 4 Praya Timur yang telah membantu proses sosialisasi sehingga berjalan dengan lancar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Hidayanto, D. K., Rosid, R., Ajijah, A. H. N., & Khoerunnisa, Y. (2021). Pengaruh Kecanduan Telpon Pintar (Smartphone) pada Remaja (Literature Review). *Jurnal Publisitas*, 8(1), 73–79.
- Insani, N., A'Rachman, F. R., Ningsih, H. K., & Rachmawati, A. P. (2019). Pendampingan Masyarakat Dalam Peningkatan Kapasitas Sumber Daya Manusia (SDM) Kepariwisata: Wisata Bahari Dusun Tlocor, Kecamatan Jabon, Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Praksis Dan Dedikasi Sosial (JPDS)*, 28–35.
- KUSMIATUN, A. R. I. (n.d.). GELIAT PEMBELAJARAN BIPA DI TENGAH PANDEMI COVID-19. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PIBSI KE-42 "PERAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DALAM KERANGKA MERDEKA BELAJAR PADA MASA PANDEMI COVID-19,"* 76.
- Mardiana, T., & Purnanto, A. W. (2017). Google Form Sebagai Alternatif Pembuatan Latihan Soal Evaluasi. *URECOL*, 183–188.
- Mortadlo, M. A., & Kibtiyah, A. (2021). PENGAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN MODEL E-LEARNING PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Risâlah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 7(2), 184–205.
- Mubin, M. H. (2021). *Pemanfaatan gawai (smartphone) sebagai media pembelajaran oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Mukhlis, A., & Sopari, M. (2021). PROGRESIF GROUP DAN DIGITAL BASED LEARNING: SEBUAH MODEL PEMBELAJARAN ALTERNATIF PADA MASA PANDEMI COVID-19. *PROSIDING TRANSFORMASI PEMBELAJARAN NASIONAL (PRO-TRAPENAS)*,

*I*(1), 152–162.

- Novitasari, N. (2019). Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, *3*(2), 167–188.
- Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, *6*(1), 58–66.
- Saleh, A. M. (2020). *Problematika Kebijakan pendidikan di tengah pandemi dan dampaknya terhadap proses pembelajaran di Indonesia*.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsi Aplikatif, dan Perancangannya)*. FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
- Syarifah, D. M. (2019). *HUBUNGAN ANTARA PENDAMPINGAN ORANG TUA, PENGGUNAAN GAWAI DENGAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR SEKECAMATAN SECANG*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Umma, N. L. (2019). *Perubahan Perilaku Remaja Pasca Berdirinya Warung Kopi Wifi: studi kasus kecanduan gawai di dusun kanigoro desa keboharan kecamatan krian kabupaten sidoarjo*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Utomo, A. B. (2016). *Pengembangan Model Manajemen Pelatihan Pembelajaran Chemo-Entrepreneurship (CEP) Terintegrasi Soft Skill Bagi Guru Kimia SMA di Kota Semarang*. Uniersitas Negeri Semarang.

## DOKUMENTASI KEGLATAN



**Gambar 1.** Tampak aplikasi teristal: Tik Tok, Snack Video, Instagram, Mobile Legends, Facebook.



**Gambar 2.** Pertemuan 1 di Aula tentang prosedur kegiatan.