

Pelatihan Dasar Power Point Untuk Para Siswa Dan Siswi SDN Negeri Upt 265 Gresik Desa Raci Kulon

¹Nur Cahyadi, ²Alfian Dwi S, ³Fatur Maulana Ansaris, ⁴Muhammad Fikrul Azizi

Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Informatika

Universitas Muhammadiyah Gresik

Jl. Sumatera No.101, Randuagung, Gresik, Jawa Timur, 61121.

E-mail: nurcahyadi@umg.ac.id, ianalfian004@gmail.com, fatur7ans@gmail.com
Azizifikrul01@gmail.com

Abstract

Children in Raci Kulon Village in particular must be required to get to know technology more quickly because technology is developing very rapidly. Therefore, students must be competent with available applications, such as Microsoft Power Point. One of the office applications was created for training for UPT students at SD Negeri 265 Gresik, Raci Kulon village to be used as an interactive media learning and presentation material using the Microsoft Power Point application. In this activity, we provide training and education directly in front of the students as an introduction and deepening for them so they can provide new skills and knowledge in the PowerPoint application which is part of Microsoft Office. By learning Microsoft Power Point, it is hoped that they can use Power Point as a presentation tool and also maximize their role as students in terms of being creative and as creative as possible in making presentation materials. Community service can be expected as a form of progress for students in understanding how to create and use Power Point as presentation material to make it more innovative and interesting.

Keyword: training, Microsoft Power Point, elementary school

Abstrak

Anak-anak di Desa Raci Kulon khususnya harus dituntut untuk mengenal teknologi lebih cepat karena teknologi perkembangannya sangat pesat. Maka dari itu para murid-muridnya harus berkompeten dengan adanya aplikasi yang telah tersedia, seperti Microsoft Power Point. Salah satu aplikasi office tersebut dibuat pelatihan untuk para siswa-siswi UPT SD Negeri 265 Gresik desa Raci Kulon untuk dimanfaatkan sebagai salah satu pembelajaran media interaktif dan bahan presentasi menggunakan aplikasi Microsoft Power Point. Dalam kegiatan ini, kami memberikan pelatihan dan edukasi secara langsung di depan para siswa siswi tersebut sebagai pengenalan dan pendalaman mereka agar bisa memberikan skill dan pengetahuan baru pada aplikasi PowerPoint yang merupakan bagian Microsoft Office. Dengan pembelajaran Microsoft Power Point diharapkan mereka bisa menjadikan Power Point sebagai salah satu sarana presentasi dan juga memaksimalkan peran mereka sebagai siswa dalam hal berkreasi dan kreatif mungkin dalam membuat bahan presentasi. Pengabdian kepada masyarakat dapat diharapkan sebagai bentuk kemajuan untuk para siswa siswi dalam memahami cara membuat dan penggunaan Power Point sebagai bahan presentasi agar lebih inovatif dan menarik.

Kata kunci: pelatihan, Microsoft power point, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan saat ini yang sedang di terapkan di jenjang sekolah dasar telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Berbagai cara telah coba untuk memperkenalkan beberapa metode dalam proses belajar mengajar dengan harapan para siswa dan siswi akan lebih mengerti dalam pengoprasian microsoft power point yang sanagat berguna untuk jenjang selanjutnya.

Dalam pelaksanaan Microsoft Power Point merupakan salah satu program berbasis multi media yang dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi. Microsoft Power Point digunakan sebagai media komunikasi yang menarik sehingga peserta didik merasa tidak bosan akan suasana belajar karena pendidik selalu memberikan suasana pembelajaran dengan media pembelajaran yang terus berbeda-beda.

Powerpoint adalah salah satu program aplikasi microsoft yang dapat digunakan untuk presentasi, baik dalam sebuah rapat atau kegiatan lain seperti digunakan sebagai media pembelajaran disekolah (Mardi dkk, 2007:69). Powerpoint sebagai alat bantu mengajar (teaching aids) untuk membuat paparan dalam bentuk slide presentasi yang interaktif sehingga materi yang disampaikan dapat ditampilkan lebih efektif dan menarik bagi peserta didik. Penggunaan powerpoint yang interaktif dapat membantu pendidik untuk memaparkan materi kepada peserta didik dengan lebih mudah sehingga penyampaian pembelajaran dapat berjalan dengan lebih baik dan lancar.

Mengoptimalkan Microsoft Power Point sebagai media belajar berarti memanfaatkan secara maksimal segala fitur yang tersedia dalam Microsoft Power Point untuk menunjang kegiatan belajar mengajar .Ada banyak pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas, khususnya dalam pembelajaran di sekolah dasar namun Power point adalah salah satu pilihan yang paling efektif. Penyajiannya yang menarik adalah salah satu alasan kenapa Power point dikatakan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif, karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 265 Gresik Desa Raci Kulon, permasalahan yang dialami oleh siswa dan siswi adalah, para siswa dan siswi kurang maksimal memanfaatkan program Microsoft power point sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Bahkan belum ada satupun murid yang pernah menggunakan aplikasi Microsoft Power Point dan juga tentunya belum tahu memanfaatkan secara optimal fitur-fitur atau menu yang tersedia dalam program tersebut, cara penggunaan gambar yang bergerak, memasukkan animasi, dan bahkan film. Hal ini tentu, membuat suasana belajar kurang interaktif dan cenderung membosankan karena kurang memotivasi peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Hal ini menjadi tugas para guru untuk mengajarkan para muridnya pengenalan terhadap aplikasi Microsoft Power Point di kemudian hari.

Generasi Z adalah merupakan generasi yang lahir antara tahun 1997-2011 (Fadlurrohimi et al., 2020). Generasi Z atau Gen Z merupakan generasi yang paling akrab dengan teknologi. Keakraban tersebut terbukti dengan bagaimana lihainya anak-anak Gen Z dalam menggunakan teknologi, salah satunya adalah gadget (Fadlurrohimi et al., 2020). Hal tersebut sebenarnya tidak menjadi masalah karena Gen Z memang lahir dengan kondisi dimana teknologi telah berkembang pesat. Namun, pemanfaatan teknologi yang digunakan

hanya terbatas pada pemenuhan kesenangan diri dan bermain. Anak-anak zaman sekarang kebanyakan hanya bisa memanfaatkan teknologi terbatas pada penggunaan

Aplikasi media sosial dan games pada gadget. Dalam kondisi ini, anak-anak Gen Z dapat dikatakan belum memenuhi kondisi ideal untuk dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal. Teknologi berkontribusi pada pendidikan serta membantu cara dunia berkembang (Ziatdinov & Cilliers, 2021). Pendidikan merupakan suatu sarana pembelajaran akademik yang sangat penting dan perlu diperhatikan terutama untuk generasi penerus bangsa era sekarang ini. Dari masa ke masa, pendidikan telah berkembang dengan adanya perbaikan dari waktu ke waktu seiring dengan perkembangan zaman (Misla & Mawari, 2020).

Kegiatan belajar mengajar mengandung sejumlah komponen yang meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat, dan sumber serta penilaian (Mustikasari, Supandi & Damayani, 2019). Peran teknologi harus lebih dimaksimalkan untuk keperluan pendidikan maupun pengembangan skill pada anak. Jika kondisi ideal tidak dapat tercapai maka potensi dan kualitas SDM kedepannya dapat menurun. Anak-anak tersebut juga nantinya tidak memiliki bekal keahlian dalam penggunaan teknologi dan tidak dapat bersaing di dunia global. Kondisi memiliki pengertian persyaratan atau keadaan (KBBI, Online). Sedangkan, ideal berarti sangat sesuai dengan yang dicita-citakan atau diangan-angankan atau dikehendaki (KBBI, Online). Jadi, kondisi ideal merupakan keadaan yang sangat sesuai dengan hal yang dicitacitakan atau diangan-angankan. Dalam hal ini, kondisi ideal yang ingin dicapai adalah agar anak-anak mampu menggunakan teknologi fundamental komputer sehingga memiliki bekal dan keahlian di masa depan. Life skill penting untuk dikuasai peserta didik sebagai bekal kehidupan di masa mendatang sekaligus untuk membentuk karakter yang baik bagi peserta didik. Kondisi ini memang sepenuhnya harus diperjuangkan agar tercipta SDM yang berkualitas dan terlatih (Ahsani & Mulyani, 2020).

Di era Revolusi Industri 4.0, anak-anak diharapkan mampu menggunakan teknologi untuk menunjang berbagai tugas sekolah dan pengembangan diri. Gen Alpha yang terlahir di era teknologi yang pesat menjadi kombinasi menarik antara peluang petualangan dan eksplorasi masa depan (Jha, 2020). Untuk itulah, kondisi ideal memang benar-benar harus diciptakan agar anak-anak sebagai generasi penerus bangsa memiliki kemampuan yang handal, khususnya dalam bidang teknologi. Selain itu, anak-anak harus sejak dini bisa mengakses media literasi digital untuk menambah wawasan serta mampu mengimplementasikannya ke semua mata pelajaran (Bestari & Hakiki, 2018).

Hasil pengabdian menunjukkan pelatihan dapat memberikan pemahaman, pengetahuan, serta keterampilan bagi siswa dalam menggunakan aplikasi Paint, Ms. Word, dan penggunaan internet sehat untuk mencari informasi. Siswa sangat antusias dalam mengikuti pelatihan serta respon positif ditunjukkan dari indikator kehadiran siswa mencapai 100%. Kegiatan ini juga memberikan peluang besar bagi anak-anak untuk mengenal teknologi lebih dalam. Keterampilan dalam menggunakan aplikasi pengolah kata maupun gambar harus dipahami oleh anak-anak di Generasi Z. Mengingat pada saat ini, segala aspek kehidupan khususnya pendidikan tidak bisa lepas dari campur tangan teknologi (Huda, 2020). Oleh karena itu, penekanan kembali bahwa siapapun di jaman milenial ini dapat memahami dan menggunakan teknologi menjadi dasar pengusulan program pengabdian kepada masyarakat ini.

Pengajaran aplikasi-aplikasi basic ini dibarengi dengan pembelajaran mengetik cepat menggunakan aplikasi Rapid Typing dan mengoperasikan komputer dengan baik dan benar. Dengan demikian, anak-anak yang berada di SD Negeri 265 Gresik desa Raci Kulon, Kecamatan Sidayu, Kabupaten Gresik diharapkan dapat mempersiapkan diri agar mampu melanjutkan ke jenjang lebih tinggi dan memiliki ketertarikan tinggi terhadap bidang

teknologi. Pengabdian diharapkan dapat memberikan kesan yang baik untuk anak-anak, agar minat belajar mereka bertambah seiring dengan kebiasaan kegiatan yang diikuti. Kegiatan ini juga diharapkan mampu melahirkan tunas-tunas muda yang melek teknologi (Fara et al., 2024).

Oleh sebab itu, pelatihan mengenai fundamental program pengolah kata dan gambar akan sangat penting sebagai bekal untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Ada banyak pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas, khususnya dalam pembelajaran di sekolah dasar namun Power point adalah salah satu pilihan yang paling efektif (Aditya et al., 2024).

Penyajiannya yang menarik adalah salah satu alasan kenapa Power point dikatakan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif, karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto. Hal ini akan lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang disajikan oleh pendidik.

Pesan informasi secara visual lebih mudah dipahami peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran. Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan, dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dipakai secara berulang-ulang, disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. sehingga praktis.

Hasil penelitian Muharoma, & Wulandari menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media powerpoint dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Berdasarkan hasil penelitian tersebut dan kemudahan-kemudahan yang terdapat dalam media pembelajaran, pendidik maupun peserta didik dapat menggunakannya demi tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran sesuai dengan bidangnya masing-masing.

Dengan kata lain media pembelajaran yang digunakan secara optimal akan menimbulkan efek positif bagi peserta didik untuk belajar lebih giat lagi dan dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Oleh karena itu, kita harus memanfaatkan fasilitas yang ada untuk menunjang pembelajaran agar lebih baik dan interaktif.

Adanya kemudahan ini harus kita manfaatkan karena kita hidup dimana teknologi semakin pesat perkembangannya. Dan kita juga dituntut untuk lebih mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Karena bila tidak, kita akan ketinggalan arus teknologi yang super canggih di kemudian hari.

METODE PELAKSANAAN

Adapun Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini antara lain:

- a) Memberi pelatihan cara penggunaan program aplikasi Power Point secara langsung
- b) Memberikan pengenalan fitur-fitur dasar dari aplikasi Power Point
- c) Mengedukasi dan memberi tutorial dengan studi kasus membuat sebuah bahan presentasi dari beberapa kelompok
- d) Pelatihan ini dilakukan secara langsung atau face to face dengan para siswa dan siswi

Tahapan Kegiatan

- a) Tahapan persiapan

Dalam tahap ini para siswa dan siswi diberikan pengetahuan tentang:

1. Kordinasi dengan SD Negeri 265 Gresik desa Raci Kulon, Kecamatan Sidayu, Kabupaten Gresik
2. Berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk mencapai kesepakatan antara pelaksana program pengabdian masyarakat dengan pihak sekolah
3. Sosialisasi Program, Sosialisasi program bertujuan untuk memberikan informasi kepada pihak sekolah mengenai serangkaian program apa saja yang kita lakukan di

lingkungan sekolah tersebut.

4. Menyusun model pembelajaran oleh tim pengabdian masyarakat, yang berisi langkah-langkah dalam menggunakan Power Point.

b) Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan pelaksanaan dari pengabdian masyarakat pelatihan Microsoft Power Point dilakukan pada tanggal 1 Februari 2024

Agar rencana dan program kerja efektif, maka terdapat berapa tahapan yang harus dilalui, yakni:

1. Observasi: langkah ini yaitu melakukan observasi atau terjun langsung sebelum memulai program kerja di sekolah tersebut. Dalam hal ini yaitu melibatkan beberapa pihak seperti, Kepala Sekolah, Staff dan para Guru. Dan tentunya juga bertemu dengan beberapa siswa dan siswi.
2. Identifikasi: Dalam metode ini kita identifikasi dulu apa saja yang perlu kita bantu atau program kerja kita itu sesuai apa yang kami inginkan dengan apa yang diinginkan oleh pihak sekolah. Tentunya kita harus saling memahami agar kita bisa menemukan solusi yang tepat.
3. Implementasi: Dalam Proses ini kita mengimplementasikan atau menerapkan ilmu kita di perguruan tinggi untuk memberikan informasi, pengetahuan, dan pemahaman kepada siswa dan siswi mengenai program kerja kita. Tentunya apa yang kita terapkan pada program kerja kita dengan memberikan pelatihan Microsoft Power Point diharapkan memberikan ilmu baru bagi siswa dan siswi SDN Negeri Upt 265 Gresik Desa Raci Kulon.

c) Tahap Akhir

Tahap akhir terdiri dari pembuatan laporan hasil kegiatan dan pengumpulan laporan hasil kegiatan

Keadaan Awal	Program Pengabdian	Keadaan Hasil
Para siswa dan siswi harus meningkatkan kemampuannya dalam menggunakan aplikasi Microsoft Power Point	Penyuluhan program, pelatihan pembuatan presentasi yang interaktif menggunakan Microsoft Power Point	Peningkatan terhadap para siswa dan siswi dalam pembuatan presentasi berbasis multimedia dengan menggunakan Microsoft Power Point

Siswa dan siswi belum mengenal apa itu Microsoft Power Point	Melakukan pelatihan, memberikan edukasi serta langsung melakukan praktek diawasi langsung oleh pemateri	Siswa dan siswi mulai mengenal dan paham sedikit demi sedikit. Karena mereka baru pertama kali mengenal apa itu Microsoft Power Point. Mereka juga sangat antusias dan ingin banyak tahu cara mengoperasikan Power Point dan kegunaannya itu untuk apa saja selain sebagai media interaktif untuk pembelajaran dan bahan untuk presentasi.
--	---	--

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran menggunakan bantuan komputer untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan lebih mudah diperoleh dan dipelajari ulang sehingga siswa lebih mudah menyelesaikan masalah yang disajikan sehingga pada pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi microsoft power point sebagai media pembelajaran, Para siswa dan siswi memperhatikan terlebih dahulu pemaparan materi tentang microsoft power point dan berbagai fitur yang terdapat didalamnya untuk membuat sebuah presentasi yang menarik. Selain itu, peneliti juga membuat salinan hard copy kepada siswa dan siswi untuk lebih memudahkan pemahaman siswa dan siswi tentang aplikasi microsoft power point. Setelah melakukan pendalaman materi, selanjutnya pengajar langsung mengajak siswa dan siswi atau peserta pelatihan melakukan praktek langsung pembuatan media pembelajaran melalui microsoft power point. Hal ini dilakukan dengan proses direct instruction, dimana kami mencontohkan terlebih dahulu yang kemudian diikuti oleh peserta pelatihan.

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata kelompok 6 dari Desa Raci Kulon, Kecamatan Sidayu, Kabupaten Gresik, Provinsi Jawa Timur berjalan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari antusiasme anak-anak peserta kegiatan. Peserta kegiatan adalah siswa SDN 265 Gresik Raci Kulon, kelas 5 sejumlah 7 siswa, siswa kelas 6 sejumlah 7 orang, dan semua berjumlah 14 orang.



Gambar 1. Pelatihan Microsoft Power Point pada kelas 5 dan 6



Gambar 2. Pelatihan Microsoft Power Point kepada Siswa dan Siswi kelas 5 dan 6



Gambar 3 Pelatihan Microsoft Power Point Pada Siswa dan Ssawi kelas 5 dan 6



Gambar 2. Pelatihan Microsoft Power Point Kepada siswa dan siswi kelas 5 dan 6



KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat berjalan dengan baik. Simulasi pembelajaran mencerminkan pembelajaran yang mengintegrasikan model pembelajaran inovatif di dalamnya (Nasrun, Faisal & Feriyansyah, 2018) hal ini terlihat dari antusiasme yang ditunjukkan oleh siswa Sekolah Dasar Negeri 265 Gresik di Desa Raci Kulon dalam mengikuti kegiatan. Selama 2 hari berlangsung, siswa memberikan kesan baik dan aktif, serta siswa bisa mengoperasikan fitur-fitur utama aplikasi fundamental komputer, seperti memasukkan gambar, membuat transisi dari aplikasi Microsoft Office Power Point.

Saran:

Untuk para siswa dan siswi desa Raci Kulon:

- Jangan mengutamakan makan saja, tetapi juga lebih aktif ketika pemateri memberikan pertanyaan.
- Lebih memperhatikan pemateri bila menjelaskan atau memberika edukasi agar lebih memahami apa yang telah disampaikan.
- Lebih aktif dalam bertanya ketika pemateri menanyakan kesulitan yang dihadapi oleh siswa dan siswi.

Untuk para staff dan guru UPT SD Negeri 265 Gresik:

- Menyampaikan materi tidak hanya menggunakan buku, tetapi juga bisa menggunakan Microsoft Power Point sebagai media mengajar yang lebih interaktif
- Memperhatikan siswa dan siswi untuk menyiapkan diri ketika sudah lulus dari sekolah dasar menuju sekolah menengah pertama.
- Agar lebih bisa mengenalkan para siswa dan siswinya tentang teknologi agar melek akan canggih dan pesatnya teknologi berkembang

Untuk mahasiswa KKN selanjutnya:

- Untuk mahasiswa KKN yang di Raci Kulon selanjutnya, agar lebih menyiapkan materi secara formal dan edukatif lagi.
- Tidak hanya menyampaikan satu aplikasi office Power Point saja, tapi menyampaikan semua aplikasi yang ada di office, seperti Microsoft word dan Microsoft Excel.
- Materi tidak hanya diberikan kepada para siswa dan siswi saja tetapi, juga disampaikan kepada para staff dan guru

DAFTAR PUSTAKA

- sulistya Putri, A., Lestari, S. P., Aristania, D., Sari, D. L., Ardita, D., & Aryantika, Y. (2022). Pelatihan Komputer Program Microsoft Office untuk Anak-Anak di Dusun 2 Banjar Harum 1 Desa Madukoro Kecamatan Kotabumi Selatan. *Abdimas Cendekia*, 1(2), 64-69.
- Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. (2019). Training On Making Powerpoint-Based Interactive Learning Media For Paud Himpaudi Educators In Gabek District, Pangkalpinang City. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Bangka Belitung*, 6(1), 16-24.
- Mustikasari, I., Supandi, S., & Damayani, A. T. (2019). Pengaruh Model Student Facilitator And Explaining (SFAE) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 303-309.
- Indrawan, G. B., Sari, G. A. G. M., Putri, K. U. D., Putri, D. P. H., & Dewi, L. J. E. (2022). Pelatihan Dasar Penggunaan Aplikasi Microsoft Office Dan Paint Di Sekolah Dasar Negeri 1 Umeanyar. *WIDYA LAKSANA*, 11(1), 76-84.
- Muharoma, Y. P., & Wulandari, D. (2014). Penerapan model problem based learning dengan media powerpoint untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ipa. *Joyful Learning Journal*, 3(2).
- Bestari, M. P., & Hakiki, M. H. (2018). Peningkatan Literasi Sekolah Guru dan Siswa melalui Pengabdian Kepada Masyarakat Perpustakaan STIE Perbanas Surabaya. *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, 2(1), 137-148.
- Ziatdinov, R., & Cilliers, J. (2022). Generasi Alfa: Memahami kelompok mahasiswa berikutnya. arXiv preprint arXiv:2202.01422.
- Muthoharoh, M. (2019). Media power point dalam pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26 (1), 21-32.
- Rusli, M., Winarso, E., & Putri, D. (2020). Pelatihan Dasar Microsoft Powerpoint Bagi Guru Taman Kanak-Kanak Se-Kabupaten Bekasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat ABDIMAS*, 1 (1), 12-15.
- William, W., & Hita, H. (2019). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint Menggunakan Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest. *Jurnal SIFO Skala Mikro*, 20 (1), 71-80.
- Aditya, S., Agachi, R., Aqilah, D., Nugroho, R. D., Mulyani, E., Widiharti, A. R. R., & Sukaris. (2024). Pembuatan Minuman Teh Herbal ” Jelang Tea ” Sebagai Inspirasi Produk Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (Umkh) Kampung Siba Klasik Dan Sebagai Peningkat Immunitas Tubuh. *DedikasiMU (Journal of Community Service)*, 6(1), 87-95.
- Fara, A. P., Sulaichan, A., Mulyani, E., Rahim, A. R., Widiharti, & Sukaris. (2024). Edukasi Tentang Pentingnya Menjaga Kesehatan Mental Dan Memanfaatkan Waktu Dengan Baik Pada Anak-Anak Di Kampung Siba Gresik. *DedikasiMU (Journal of Community Service)*, 6(1), 80-86.