

KEMENTERIAN DALAM NEGERI
REPUBLIK INDONESIA

LAPORAN PELAKSNAAN AKTUALISASI
PELATIHAN DASAR CALON PEGAWAI NEGERI
SIPILGOLONGAN III

“OPTIMALISASI EDUKASI KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI VIDEO DIGITAL DAN POSTER INFOGRAFIS DI DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN SELUMA”

Disusun Oleh :

Nama	**: Andika Mardiansyah Putra S.Pd**
NIP	**: 200103072025061007**
Jabatan	**: Pengembang Teknologi Pembelajaran**
Unit Kerja	**: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan**
Instansi	**: Pemerintahan Kabupaten Seluma**
Kelas/Kelompok	**: A.20.2**
No Presensi	**: 13**
Gelombang	**: III**

BALAI BESAR PENGEMBANGAN KOMPETENSI APARATUR PEMERINTAHAN DALAM NEGERI I
KEMENTRIAN DALAM NEGERI REPUBLIK INDONESIA
TAHUN 2026

LEMBAR PERSETUJUAN

LAPORAN PELAKSANAAN AKTUALISASI

JUDUL	: Optimalisasi Edukasi Kecanduan Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Video Digital Dan Poster Infografis Di Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kabupaten Seluma
NAMA	: Andika Mardiansyah Putra, S.Pd
NIP	: 20010307 2025061 007
PANGKAT/GOL	: PENATA MUDA/IIIa
JABATAN	: Pengembang Teknologi Pembelajaran
INSTANSI	: Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kabupaten Seluma
KELAS/KELOMPOK	: A20/2
NO. PRESENSI	: 13

Disetujui untuk diujikan pada Seminar Laporan Aktualisasi Latsar CPNS Angkatan XX/Gelombang III yang dilaksanakan pada tanggal 26 Juni 2026 di Balai Besar Pengembangan Kompetensi Aparatur Pemerintah Dalam Negeri I Kementrian Dalam Negeri .

Bukittinggi, 26 Juni 2026

Coach,	Mentor,
Faisal Roza, S.Kom.,M.Kom	Kusumar Rohfiantoni, SSTP,M.Si
NIP. 19761014 200112 1 001	NIP. 19860331 200602 1 001

BERITA ACARA

SEMINAR LAPORAN PELAKSANAAN AKTUALISASI

Pada Hari : Jumat
Tanggal : 26 Juni 2026
Pukul : 08.00 WIB s/d selesai
Tempat : BBPKA-PDN I KEMENDAGRI

Telah Diseminarkan Laporan Pelaksanaan Aktualisasi Latsar CPNS Angkatan 20 Tahun 2026

JUDUL : OPTIMALISASI EDUKASI KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI VIDEO DIGITAL DAN POSTER INFOGRAFIS DI DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KAB. SELUMA
DISUSUN OLEH : Andika Mardiansyah Putra S.Pd
KELAS : XX
NO. PRESENSI : A.20.2.13
UNIT KERJA : Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
INSTANSI : Pemerintahan Daerah Kabupaten Seluma
JABATAN : Pengembang Teknologi Pembelajaran Ahli Pertama

Dan telah mendapat pengujian/komentar/masukan/saran dari Penguji, Mentor dan Coach/Moderator.

COACH	PESERTA
Faisal Roza, S.KOM., M.KOM	Andika Mardiansyah Putra S.Pd
NIP.19761014 200112 1 001	NIP. 200103072025061007
PENGUJI	MENTOR
Monita, S.Farm., Apt.,M.Sc	Kusumar Rohfiantoni, SSTP.,M.Si
NIP. 19721013 199603 2 002	NIP. 19860331 200602 1 001

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN PELAKSANAAN AKTUALISASI

JUDUL	:	OPTIMALISASI EDUKASI KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI VIDEO DIGITAL DAN POSTER INFOGRAFIS DI DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KAB. SELUMA
NAMA	:	ANDIKA MARDIANSYAH PUTRA S.Pd
NIP	:	20010307 202506 1 007
PANGKAT/GOL	:	PENATA MUDA/III A
JABATAN	:	Pengembang Teknologi Pembelajaran- Ahli Pertama
INSTANSI	:	Dinas Pendidikan dan Kebudayaan kabupaten Seluma
ANGKATAN/KELOMPOK	:	XX/II
NO. PRESENSI	:	A20.2.13

Disahkan berdasarkan Seminar Aktualisasi yang dilaksanakan pada tanggal 26 Juni 2026 di Balai Besar Pengembangan Kompetensi Aparatur Pemerintahan Kementerian Dalam Negeri I.

Bukitinggi, 26 Juni 2026

COACH	Penguji
Faisal Roza, S.KOM., M.KOM NIP.19761014 200112 1 001	Monita, S.Farm., Apt.,M.Sc NIP. 19721013 199603 2 002

Mengetahui
Kepala Balai Besar Pengembangan Kompetensi Aparatur
Pemerintahan Dalam Negeri I
Kementrian Dalam Negeri

Sarjayadi, SS., M.A.P
NIP.197003041996031001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu wa ta'ala atas berkat rahmat, karunia dan rezeki-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Aktualisasi dengan judul " Optimalisasi edukasi kecanduan game online pada siswa sekolah Dasar melalui video digital dan Poster Infografis di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma" sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Pelatihan Dasar CPNS Gelombang I Angkatan I Tahun 2026.

Penyusunan Laporan Aktualisasi ini dapat terlaksana berkat arahan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada:

1 Faisal Roza, S.KOM., M.KOM selaku coach yang dengan penuh perhatian telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan berharga dalam penyusunan Laporan Aktualisasi ini.

2 Ibu Monita, S.Farm., Apt.,M.Sc selaku Evaluator yang telah memberikan masukan, arahan serta pengalaman dalam penyusunan laporan aktualisasi ini.

3 Bapak H. Munarwan Syafu'i, S.E, M.Pd selaku Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma yang telah memberikan arahan serta dukungannya.

3. Bapak Kusumar Rohfiantoni, SSTP., M.Si selaku mentor yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis.

4. Seluruh pegawai Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten

Seluma yang telah berbagi pengetahuan serta pengalaman berharga kepada penulis.

5 Ayah Ibu yang selalu memberikan dukungan, do'a, serta semangat tanpa henti sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Aktualisasi ini.

6 Rekan-rekan CPNS Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma atas semangat, dukungan, dan kerja sama yang diberikan selama penyusunan rancangan ini.

7 Rekan-rekan seperjuangan peserta Pelatihan Dasar CPNS Pemerintah Kabupaten Seluma Gelombang I Angkatan I Tahun 2026 atas kerja sama dan dukungan yang diberikan.

Dengan rendah hati, penulis mengakui bahwa Laporan Aktualisasi ini belum sempurna dan masih terdapat kekurangan. Semoga karya ini tetap dapat memberi manfaat bagi banyak pihak.

Seluma, 26 Juni 2026
Peserta,



Andika Mardiansyah Putra, S.Pd
NIP.200103072025061007

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN PELAKSANAAN AKTUALISASI i
BERITA ACARA SEMINAR LAPORAN PELAKSANAAN AKTUALISASI ii
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN PELAKSANAAN AKTUALISASI iii
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR ISI vi
DAFTAR TABEL vii
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR LAMPIRAN ix
BAB 1 PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Tujuan 2
C. Ruang Lingkup 4
BAB II PROFIL INSTANSI DAN PESERTA 5
A. Profil Instansi 5
B. Profil Peserta 11
BAB III RINGKASAN RANCANGAN AKTUALISASI 14
A. Deskripsi Core Isu 14
B. Analisis Core Isu 25
C. Rumusan Isu 28
D. Gagasan Kreatif Penyelesaian Core Isu 29
BAB IV CAPAIAN PELAKSANAAN AKTUALISASI 31
A. Matrix Jadwal Kegiatan Aktualisasi 31
B. Matrix Pelaksanaan Aktualisasi 32
C. Matrix Rekapitulasi Realisasi Habituasi NND PNS (BerAKHLAK) 46
D. Capaian Penyelesaian Core Isu 47
E. Manfaat Terselesaikannya Core Isu 48
F. Rencana Tindak Lanjut Hasil Aktualisasi 49
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI 52
A. Kesimpulan 52
B. Rekomendasi 59
DAFTAR PUSTAKA 62

Daftar Tabel

Tabel 3.1 Penetapan Core Isu dengan Analisis APKL 26
Tabel 3.2 Penetapan metode USG..... 27
Tabel 4.1 Matrik Laporan Aktualisasi 32
Tabel 4.2 Matrik Rekapitulasi Rencana Habituasi NND PNS (BerAKHLAK) ... 46
Tabel 4.3 Matrik Jadwal Kegiatan Aktualisasi 47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bangunan Kantor Dinas Pendidikan dan Kebudayaan 5
Gambar 2.2 Struktur Organisasi 8
Gambar 2.3 Foto Peserta Pelatihan Dasar 11
Gambar 3.1 Arsip Bidang SD 24
Gambar 3.2 Penetapan Penyebab Isu Dengan Teknik Fishbone 28

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Aparatur Sipil Negara (ASN) memiliki peran strategis dalam mewujudkan tata kelola pemerintahan yang profesional, bersih, efektif, dan akuntabel. Untuk membentuk ASN yang berintegritas, kompeten, dan berkarakter, pemerintah menyelenggarakan Pelatihan Dasar (Latsar) Calon Pegawai Negeri Sipil (CPNS) sebagai bagian dari proses pembinaan dan penguatan nilai-nilai dasar ASN. Latsar CPNS bertujuan menanamkan sikap, perilaku, serta kompetensi dasar yang diperlukan dalam menjalankan tugas dan fungsi sebagai pelayan publik.

Sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Aparatur Sipil Negara, ASN diwajibkan mengimplementasikan nilai dasar BerAKHLAK, yaitu Berorientasi Pelayanan, Akuntabel, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, dan Kolaboratif. Nilai-nilai ini menjadi pedoman utama dalam pelaksanaan tugas agar setiap ASN mampu memberikan pelayanan yang berkualitas, bertanggung jawab, serta mendukung terwujudnya birokrasi yang profesional dan modern.

Dalam rangka mewujudkan tata kelola pemerintahan yang bersih, efektif, transparan, dan akuntabel serta pelayanan publik yang berkualitas dan terpercaya diperlukan penyelenggaraan pemerintahan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk memberikan layanan sesuai dengan Peraturan Presiden Nomor 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik. Pasal 1 angka 1 Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2026 Tentang Evaluasi Kinerja Pemerintah Digital menyebutkan bahwa, Pemerintah digital yang selanjutnya disebut Pemdi adalah transformasi pemerintahan yang memanfaatkan data dan teknologi digital untuk peningkatan kualitas layanan pemerintah guna pencapaian visi, misi, dan arah pembangunan

nasional. Kemudian dapat disimpulkan aktualisasi/habituasi yang telah dilaksanakan:

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat di era digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan dan pola bermain anak. Salah satu fenomena yang semakin berkembang adalah penggunaan game online di kalangan siswa sekolah dasar. Game online tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga berpotensi menjadi media pembelajaran jika dimanfaatkan secara tepat.

Namun, di sisi lain, penggunaan game online yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti kecanduan, menurunnya prestasi belajar, kurangnya interaksi sosial, serta gangguan kesehatan fisik dan mental. Banyak siswa sekolah dasar yang belum memiliki kemampuan untuk mengontrol diri dalam penggunaan teknologi, sehingga membutuhkan bimbingan dan edukasi yang tepat dari orang tua, guru, dan lingkungan sekolah.

Oleh karena itu, diperlukan upaya optimalisasi edukasi bermain game online yang sehat bagi siswa sekolah dasar. Edukasi ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada siswa tentang manfaat dan risiko game online, menanamkan sikap bijak dalam penggunaan teknologi, serta mendorong terbentuknya kebiasaan bermain yang seimbang antara hiburan, belajar, dan aktivitas sosial. Dengan demikian, game online tidak hanya menjadi sumber hiburan semata, tetapi juga dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan siswa sesuai dengan nilai-nilai ASN BerAKHLAK.

Berdasarkan permasalahan (isu) di atas, maka penulis mengambil judul Laporan Aktualisasi **“ Optimalisasi edukasi kecanduan game online pada siswa sekolah Dasar melalui video Digital dan Poster Infografis di Dinas**

Pendidikan dan Kebudayaan kab. Seluma” diharapkan dapat terjadi peningkatan kesadaran serta perubahan perilaku siswa dalam menggunakan teknologi secara positif. Program ini juga memperkuat kolaborasi antara Dinas Pendidikan, sekolah, dan keluarga dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang kondusif. Pada akhirnya, upaya ini berkontribusi dalam membentuk generasi yang disiplin, bertanggung jawab, dan mampu memanfaatkan perkembangan teknologi secara bijaksana

B. Tujuan Aktualisasi

1. Tujuan Umum

Mewujudkan optimalisasi edukasi penggunaan game online yang sehat, bijak, dan bertanggung jawab bagi siswa sekolah dasar guna mendukung perkembangan karakter, prestasi belajar, serta keseimbangan antara aktivitas belajar, bermain, dan sosial.

Untuk membentuk pola perilaku digital yang positif sejak dini Melalui edukasi yang terarah, siswa diharapkan mampu memahami batasan dalam bermain game, mengelola waktu dengan baik, serta memilih jenis permainan yang sesuai dengan usia dan nilai-nilai pendidikan. Hal ini penting agar game online tidak hanya menjadi sarana hiburan semata, tetapi juga dapat memberikan manfaat dalam pengembangan kognitif, kreativitas, dan keterampilan sosial siswa.

Selain itu, tujuan ini juga bertujuan untuk meminimalkan dampak negatif dari penggunaan game online, seperti kecanduan, penurunan prestasi belajar, serta gangguan interaksi sosial. Dengan adanya edukasi yang optimal, siswa diharapkan memiliki kesadaran dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi secara bijak. Peran guru, orang tua, dan pihak sekolah menjadi sangat penting dalam memberikan pendampingan serta pengawasan,

sehingga tercipta lingkungan belajar yang seimbang antara pemanfaatan teknologi dan perkembangan karakter anak.

2. **Tujuan Khusus**
    - Meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar tentang manfaat dan dampak negatif penggunaan game online.
    - Membentuk kesadaran siswa dalam mengatur waktu bermain game secara seimbang dan disiplin
    - Mengarahkan siswa dalam memilih jenis game yang sesuai dengan usia dan bernilai edukatif
    - Menanamkan sikap bijak dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi digital.
    - Meningkatkan peran guru dan orang tua dalam melakukan pengawasan dan pendampingan terhadap aktivitas bermain game online siswa
    - Mengembangkan program edukasi yang terstruktur dan berkelanjutan terkait penggunaan game online yang sehat di lingkungan sekolah
    - Mengurangi risiko kecanduan game online pada siswa sekolah dasar.
    - Mendorong pemanfaatan game online sebagai media pembelajaran yang positif dan inovatif.

C. Ruang Lingkup dan Pembatasan Aktualisasi

1. Kegiatan yang dilaksanakan merupakan implementasi dari Laporan Aktualisasi yang telah disusun sebelumnya.
2. Waktu pelaksanaan aktualisasi dari rangcangan ini adalah 30 hari kerja, yaitu mulai dari
3. Seluruh rangkaian aktualisasi akan Dilaksanakan di lingkungan sekolah dasar, khususnya di kelas atau ruang belajar yang mendukung kegiatan edukasi.

BAB II

PROFIL INTANSI DAN PESERTA

A. Profil Intansi

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma merupakan salah satu perangkat daerah yang berada di bawah Pemerintah Kabupaten Seluma yang memiliki peran penting dalam mengelola urusan pendidikan dan kebudayaan di wilayah tersebut.

1) Gambaran umum Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma



Gambar 2.1. Bangunan Kantor Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma merupakan perangkat daerah yang dibentuk sebagai tindak lanjut dari pelaksanaan otonomi daerah sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah. Kabupaten Seluma resmi berdiri sebagai daerah otonom berdasarkan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2003 tentang Pembentukan Kabupaten Seluma di Provinsi Bengkulu. Seiring dengan terbentuknya Kabupaten Seluma, maka dibentuk pula perangkat daerah yang

menangani urusan pendidikan dan kebudayaan.

Pada awal pembentukannya, pengelolaan urusan pendidikan dan kebudayaan berada dalam satuan kerja yang terpisah. Namun, seiring dengan perkembangan regulasi dan kebutuhan pelayanan publik, dilakukan penggabungan urusan pendidikan dan kebudayaan dalam satu organisasi perangkat daerah, yaitu Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma.

Sejak berdirinya hingga saat ini, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma terus melakukan pembenahan organisasi, peningkatan kualitas sumber daya manusia, serta penguatan sistem pelayanan pendidikan dan kebudayaan. Upaya tersebut dilakukan untuk mewujudkan layanan pendidikan yang berkualitas, merata, dan berkeadilan bagi seluruh masyarakat Kabupaten Seluma.

2) Visi-Misi Lembaga

Visi

“Terwujudnya layanan pendidikan dan kebudayaan yang berkualitas, merata, dan berdaya saing di Kabupaten Seluma.”

Misi

Terdapat 9 poin misi yang diusung oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma untuk mencapai visi tersebut, yaitu:

1. Meningkatkan sarana dan prasarana pendidikan sesuai dengan Standar Pelayanan Minimal.
2. Meningkatkan kualitas dan daya saing serta relevansi lulusan setiap jenjang pendidikan di Kabupaten Seluma.
3. Terciptanya proses belajar yang aman dan nyaman.
4. Terciptanya model pembelajaran yang efektif dan kreatif.
5. Tuntas Wajib Belajar 9 tahun pada tahun 2025.

6. Terlaksananya pembinaan minat, bakat, dan kreativitas siswa.
7. Terciptanya peran serta/kepedulian masyarakat terhadap pendidikan.
8. Terwujudnya koordinasi dalam pelaksanaan pembangunan di bidang pendidikan dengan stakeholder.
9. Memajukan kebudayaan dalam mendukung pembangunan Kabupaten Seluma.

3) Struktur Organisasi

Struktur organisasi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma disusun berdasarkan prinsip efektivitas, efisiensi, dan akuntabilitas pelayanan publik. Susunan organisasi terdiri atas:

- Kepala Dinas
- Sekretariat, membawahi:
    a. Subbagian Umum dan Kepegawaian
    b. Subbagian Perencanaan dan Keuangan
- Bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)
- Bidang Sekolah Dasar (SD)
- Bidang Sekolah Menengah Pertama (SMP)
- Bidang Kebudayaan
- Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD)

Struktur organisasi ini dirancang untuk mendukung kelancaran pelaksanaan tugas pokok dan fungsi dinas secara optimal.



Gambar 2.2. Struktur Organisasi dan Tata Kerja Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma

4) Tugas Pokok dan Fungsi

a) Tugas Pokok

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma memiliki tugas untuk melaksanakan urusan Pemerintah Daerah di bidang pendidikan dan bidang kebudayaan berdasarkan asas otonomi dan tugas pembantuan.

b) Fungsi

Untuk melaksanakan tugas pokok tersebut, dinas menyelenggarakan 7 fungsi utama:

- Perumusan dan Pengawasan: Merumuskan kebijakan, menyelenggarakan, memantau, serta mengevaluasi pembinaan dan pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM). Hal ini juga mencakup pengawasan pelayanan pendidikan dan kebudayaan serta pengelolaan sistem informasi.
- Pembinaan Jenjang Pendidikan: Melakukan pembinaan dan pengurusan kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah

Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), pendidikan luar sekolah, olahraga, dan kesenian daerah.

- Perumusan Teknis dan Perizinan: Merumuskan kebijakan teknis, melakukan pembinaan, dan memberikan izin penyelenggaraan pendidikan baik di dalam maupun di luar sekolah.
- Standarisasi dan Pedoman: Mempersiapkan dan menyebarluaskan pedoman petunjuk pelaksanaan yang menyangkut kurikulum SD, SMP, PAUD, dan Kebudayaan. Ini juga meliputi urusan ketenagaan, kesiswaan, tata usaha sekolah, hubungan sekolah dengan masyarakat, pembinaan kegiatan kebudayaan, tradisi seni budaya daerah, sejarah, dan kepurbakalaan.
- Perencanaan dan Pengendalian: Melaksanakan perencanaan, pembinaan, dan pengendalian tenaga kependidikan.
- Administrasi Umum: Menyelenggarakan pengelolaan administrasi umum untuk mendukung kelancaran tugas dinas.
- Tugas Tambahan: Melaksanakan tugas dinas lain yang diberikan oleh Bupati sesuai dengan tugas dan fungsinya.

5) Nilai-Nilai Organisasi

Dalam menjalankan tugas dan fungsinya, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma menjunjung tinggi nilai-nilai organisasi yang menjadi pedoman dalam bersikap, bekerja, dan memberikan pelayanan kepada masyarakat. Nilai-nilai organisasi tersebut bertujuan untuk membentuk aparatur yang profesional, berintegritas, serta berorientasi pada peningkatan mutu layanan publik.

Adapun nilai-nilai organisasi yang diterapkan meliputi:

a) Profesionalisme

Setiap pegawai dituntut untuk bekerja sesuai dengan kompetensi, keahlian, dan standar kerja yang telah ditetapkan, serta senantiasa meningkatkan kualitas diri melalui pengembangan pengetahuan dan keterampilan.

b) Integritas

Pegawai diharapkan mampu bersikap jujur, bertanggung jawab, konsisten, serta menjunjung tinggi etika dalam melaksanakan tugas dan kewenangan.

c) Disiplin

Kedisiplinan menjadi landasan dalam membentuk budaya kerja yang tertib, tepat waktu, serta patuh terhadap peraturan dan ketentuan yang berlaku.

d) Kerja Sama

Setiap unsur organisasi dituntut untuk mampu bekerja secara kolaboratif, saling mendukung, dan membangun komunikasi yang harmonis demi tercapainya tujuan bersama.

e) Pelayanan Prima

Pelayanan kepada masyarakat dilaksanakan dengan sikap ramah, responsif, cepat, dan tepat, sebagai wujud komitmen terhadap kepuasan publik.

f) Inovatif

Pegawai didorong untuk memiliki semangat pembaruan, kreatif, serta mampu memanfaatkan teknologi dan ide-ide baru dalam meningkatkan kualitas layanan dan kinerja organisasi.

Penerapan nilai-nilai organisasi tersebut diharapkan mampu menciptakan

lingkungan kerja yang kondusif, meningkatkan kinerja aparatur, serta memperkuat citra Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma sebagai instansi yang profesional, terpercaya, dan berorientasipada pelayanan masyarakat.

B. Profil Peserta



1. Nama : Andika Mardiansyah Putra,S.Pd
2. NIP : 20010307 202506 1 007
3. Tempat/Tanggal lahir : Kayu Arang, 7 Maret 2001
4. Jenis Kelamin : Laki-laki
5. Agama : Islam
6. Pendidikan : S-1 Pendidikan Komputer
7. Jabatan : Pengembang Teknologi Pembelajaran
8. Unit Kerja : Bidang Sekolah Dasar
9. Email : andikamardiansyah73@gmail.com

C. Tugas Pokok dan Fungsi Jabatan

1) Menganalisis kebutuhan Teknologi Pembelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku sesuai dengan jenis, jalur dan jenjang Pendidikan untuk mengenbangkan media pembelajaran (sederhana, audio, video, multimedia, multimedian interaktif, modul).
2) Mrnyusun rancangna model/aolikasi pembelajaran bebasis media (sederhana, audio, video, multimedia, multimedian interaktif, modul).
3) Menyusun pediman/panduan pengelolaan model pembelajaran berbasisi media (sederhana, audio, video, multimedia, multimedian interaktif, modul)
4) Menyusun petunjuk pelaksanaan/pemanfaatan media pembelajaran berbasis media (sederhana, audio, video, multimedia, multimedian interaktif, modul)
5) Menyusun Garis besar media isi (GBIM) Media pembelajaran (sederhana, audio,

video, multimedia, multimedian interaktif, modul)

6) Menyusun rancangan (jabaran materi (JM)/flowchat storyboard) pengembangan bahan belajar media pembelajaran (sederhana, audio, video, multimedia, multimedian interaktif, modul)
7) Menyusun naskah media pembelajaran (sederhana, audio, video, multimedia, multimedian interaktif, modul)
8) Melakukan kegiatan rembukan naskah script conference untuk produksi audio, video, multimedia, multimedian interaktif.
9) Melakukan kegiatan previu hasil produksi medoia terhadap media sederhana, audio, video, multimedia, multimedian interaktif.
10) Melakukan kegiatan uji coba prototipe (sederhana, audio, video, multimedia, multimedian interaktif).
11) Menyusun naskah bahan penyerta media pemeblajaran (audio, video, multimedia, multimedian interaktif).
12) Melaksanakan studi kelayakan peman faatan media pembelajaran
13) Melaksanakan perintisan dan orientasi untuk pemanfaatan media pembelajaran
14) Melakaukan pembimbingan pada pendidik/tenaga kependidikan untuk pemanfaatan media pembelajaran
15) Melakukan kegiatan layanan konsultasi dalam rangka pemanfaatan media pembelajaran
16) Mengendalikan/memantau system model pembelajaran terhadap pemanfaatan media pembelajaran
17) Menyusun desain evalusia untuk pemanfaatan pembelajaran
18) Melakukan evaluasi untuk pemanfaatan pembelajaran
19) Melakukan tugas lain sesuai perintah
20) Menyusun standar layanan mode/aplikasi pembelajaran berbasisi media

(sederhana, audio, video, multimedia, multimedian interaktif.)

21) Melakukan fasilitasi untuk pemanfaatan media pembelajaran.
22) Melakukan soisalisasi model dalam rangka pemanfaatan media pembelajaran
23) Penyususnan instrument evaluasi untuk pemanfaatan media pembelajaran
24) Menyusun standar layanan model pembelajaran berbasis (sederhana, audio, video, multimedia, multimedian interaktif).

BAB III

LAPORAN AKTUALISASI

A. Deskripsi Isu

Isu-isu krusial yang ditemukan berdasarkan hasil pengamatan selama bertugas di Badan Pendapatan Daerah Kabupaten Seluma yang perlu segera ditangani adalah sebagai berikut:

1. Belum optimalnya sosialisasi tentang penggunaan game online yang sehat bagi Siswa Sekolah Dasar di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Seluma.

a. Kondisi

Kondisi belum optimalnya edukasi kecanduan game online pada siswa sekolah dasar di Kabupaten Seluma dapat dilihat dari meningkatnya intensitas penggunaan gadget dan game online di kalangan anak usia sekolah dasar tanpa diimbangi dengan pemahaman yang memadai mengenai batasan dan dampaknya. Banyak siswa yang menggunakan game sebagai aktivitas utama di luar jam sekolah, bahkan tidak jarang mengabaikan waktu belajar, istirahat, dan interaksi sosial. Hal ini menunjukkan bahwa edukasi mengenai penggunaan game secara sehat dan bijak belum tersampaikan secara efektif. Siswa pada umumnya belum memahami konsep pengendalian diri, manajemen waktu, maupun risiko kecanduan, sehingga mereka cenderung menggunakan game secara berlebihan tanpa kesadaran akan konsekuensi jangka panjang.

Di sisi lain, peran keluarga sebagai lingkungan terdekat anak juga belum optimal dalam mendukung edukasi ini. Banyak orang tua yang belum memiliki pemahaman yang cukup mengenai dampak negatif game online, sehingga pengawasan terhadap penggunaan gadget di rumah masih lemah. Anak diberikan kebebasan menggunakan perangkat tanpa batasan waktu

yang jelas, bahkan terkadang game digunakan sebagai alat untuk mengalihkan perhatian anak tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjangnya. Kurangnya sinergi antara sekolah, orang tua, dan pemerintah daerah juga memperparah kondisi ini, sehingga upaya edukasi yang dilakukan menjadi tidak konsisten dan kurang efektif.

Apabila kondisi ini terus dibiarkan, maka akan berdampak pada berbagai aspek perkembangan siswa, baik dari segi akademik, sosial, maupun psikologis. Penurunan prestasi belajar, berkurangnya minat terhadap kegiatan positif, serta munculnya perilaku adiktif dan emosional menjadi risiko yang nyata. Oleh karena itu, diperlukan upaya optimalisasi edukasi yang lebih inovatif, terstruktur, dan kolaboratif agar siswa sekolah dasar di Kabupaten Seluma mampu memahami, mengendalikan, dan memanfaatkan game online secara sehat dan bertanggung jawab.

Fenomena penggunaan game online pada siswa sekolah dasar saat ini semakin meningkat dan bahkan telah menjadi bagian dari gaya hidup anak. Namun, edukasi terkait penggunaan game yang sehat dan pencegahan kecanduan belum berjalan optimal, khususnya di lingkungan sekolah dasar di Kabupaten Seluma.

Hal ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang:

- Bermain game tanpa batas waktu
- Tidak memahami dampak negatif game online
- Kurang mendapatkan bimbingan dari sekolah maupun orang tua
- Penurunan kualitas pendidikan siswa
- Gangguan perkembangan karakter dan akhlak
- Menurunnya kemampuan sosial anak
- Risiko kecanduan jangka panjang hingga remaja

- Kesehatan fisik dan mental
- Penurunan prestasi belajar
- Meniru perilaku negatif
- Kurang disiplin dan tanggung jawab
- Kecanduan (ketergantungan)
- Menurunnya interaksi sosial

b. Dampak dan Pihak yang Terkena Dampak

1) Dampak Jika Isu Tidak Diselesaikan

Apabila isu kecanduan game online pada siswa sekolah dasar tidak segera diatasi melalui edukasi yang optimal, maka akan berdampak luas tidak hanya pada siswa, tetapi juga pada keluarga, sekolah, hingga kualitas pendidikan daerah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi edukasi seperti **video digital dan poster infografis** agar pesan dapat lebih efektif diterima oleh siswa dan mampu mencegah kecanduan sejak dini.

2) Pihak-Pihak yang Terkena Dampak

Pihak-pihak yang terdampak apabila isu ini tidak diselesaikan meliputi:

- Siswa Sekolah Dasar (Pihak Utama)Siswa merupakan pihak yang paling terdampak langsung dari belum optimalnya edukasi ini. Kondisi ini berdampak pada perkembangan akademik, mental, dan karakter siswa sejak usia dini.

- Orang Tua/Wali Murid

Orang tua menjadi pihak yang terdampak karena Tanpa edukasi yang memadai, orang tua tidak memiliki panduan dalam mendampingi anak secara efektif.

- Guru dan Tenaga Pendidik

Guru terdampak dalam proses pembelajaran, antara lain Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif.

- Sekolah (Satuan Pendidikan)

Sekolah sebagai institusi pendidikan mengalami dampak berupa Sekolah juga dituntut untuk mengatasi masalah ini tanpa dukungan program edukasi yang inovatif.

- Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma

Sebagai instansi pembina pendidikan daerah, dampaknya meliputi Hal ini juga dapat mempengaruhi citra dan kinerja instansi di mata masyarakat.

- Pemerintah Daerah Kabupaten Seluma

Dalam jangka panjang, pemerintah daerah akan merasakan dampak berupa Menurunnya kualitas sumber daya manusia, Hambatan dalam pembangunan sektor pendidikan dan Meningkatnya potensi masalah sosial generasi muda.

c. Keterkaitan ISU dengan Subtansi Mata Pelatihan Pada Agenda III

Dalam konteks manajemen ASN, memiliki keterkaitan yang erat dengan Manajemen ASN, khususnya pada aspek perencanaan program. Dalam manajemen ASN, setiap kegiatan harus disusun berdasarkan analisis kebutuhan yang tepat dan berorientasi pada pemecahan masalah aktual di masyarakat. Namun, kondisi yang terjadi menunjukkan bahwa edukasi terkait kecanduan game online belum dirancang secara

komprehensif dan belum menjadi program prioritas yang terstruktur. Hal ini mengindikasikan bahwa proses perencanaan belum sepenuhnya berbasis data dan kebutuhan riil siswa di era digital.

Selain itu, dalam aspek pelaksanaan dan pengelolaan kinerja, manajemen ASN menuntut setiap aparatur untuk bekerja secara profesional, efektif, dan efisien. Belum optimalnya edukasi ini menunjukkan bahwa pelaksanaan program belum maksimal, baik dari segi metode penyampaian, media yang digunakan, maupun intensitas kegiatan. ASN di bidang pendidikan seharusnya mampu mengimplementasikan program edukasi yang inovatif dan menarik, sehingga dapat memberikan dampak nyata terhadap perubahan perilaku siswa. Hal ini juga berkaitan dengan pentingnya pengelolaan kinerja individu dan organisasi agar target yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal.

Selanjutnya, dalam aspek evaluasi dan pengawasan, manajemen ASN menekankan pentingnya monitoring dan penilaian terhadap efektivitas program yang telah dijalankan. Jika edukasi kecanduan game online belum menunjukkan hasil yang signifikan, maka perlu dilakukan evaluasi secara berkala untuk mengidentifikasi kelemahan dan melakukan perbaikan. Pengawasan yang baik juga diperlukan untuk memastikan bahwa program berjalan sesuai dengan rencana dan standar yang telah ditetapkan. Dengan demikian, penerapan manajemen ASN yang baik—mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi—menjadi kunci dalam mengatasi permasalahan ini secara efektif dan berkelanjutan.

Aspek Nilai ASN BerAKHLAK memiliki keterkaitan yang kuat dengan nilai Berorientasi Pelayanan dalam core values BERAKHLAK. Kondisi ini menunjukkan bahwa layanan pendidikan yang diberikan belum sepenuhnya

memenuhi kebutuhan siswa di era digital. Siswa membutuhkan pemahaman yang tepat mengenai penggunaan game online secara sehat, namun edukasi yang diberikan masih terbatas dan kurang menarik. Oleh karena itu, ASN di bidang pendidikan dituntut untuk meningkatkan kualitas pelayanan melalui inovasi metode edukasi yang lebih efektif, seperti penggunaan media visual dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Selain itu, nilai Akuntabel dan Kompeten juga sangat berkaitan dengan isu ini. Belum optimalnya edukasi mencerminkan bahwa pelaksanaan program belum memberikan hasil yang maksimal dan belum sepenuhnya dapat dipertanggungjawabkan. ASN harus mampu memastikan bahwa setiap program edukasi dirancang dengan tujuan yang jelas, dilaksanakan secara konsisten, serta dievaluasi secara berkala. Di sisi lain, kompetensi ASN menjadi faktor penting dalam menghadapi tantangan ini, terutama dalam memahami perkembangan teknologi dan kemampuan mengembangkan media edukasi yang inovatif agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Nilai Adaptif, Kolaboratif, Harmonis, dan Loyal juga memiliki keterkaitan erat dalam penyelesaian isu ini. ASN perlu bersikap adaptif terhadap perkembangan teknologi yang menjadi bagian dari kehidupan siswa saat ini, sehingga mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana edukasi. Selain itu, diperlukan kerja sama yang baik antara berbagai pihak seperti dinas pendidikan, sekolah, guru, dan orang tua untuk mengatasi permasalahan ini secara bersama-sama. Sikap harmonis penting untuk menjaga hubungan yang baik antar pihak, sementara loyalitas mencerminkan komitmen ASN dalam menjalankan tugas dan mendukung kebijakan pemerintah. Dengan penerapan nilai-nilai BERAKHLAK secara

menyeluruh, diharapkan edukasi kecanduan game online dapat berjalan lebih optimal dan memberikan dampak positif bagi perkembangan siswa.

2. Belum digitalisasinya agenda kegiatan sebagai upaya mewujudkan tata kelola Pemerintahan yang efektif di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab.Seluma

a. Kondisi

Kondisi belum digitalisasinya agenda kegiatan di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma ditandai dengan masih digunakannya metode manual dalam pencatatan, penyimpanan, dan penyebaran informasi kegiatan. Hal ini menyebabkan informasi agenda sering terlambat diperoleh, kurang akurat, serta sulit diakses oleh seluruh pihak yang membutuhkan secara cepat dan tepat. Selain itu, ketiadaan sistem yang terintegrasi mengakibatkan kurang optimalnya koordinasi, monitoring, dan evaluasi kegiatan, sehingga berdampak pada belum terwujudnya tata kelola pemerintahan yang efektif, efisien, dan akuntabel.

Belum digitalisasinya agenda kegiatan di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma menyebabkan proses pencatatan dan pengelolaan kegiatan masih dilakukan secara manual, sehingga berpotensi menimbulkan keterlambatan, ketidakteraturan data, serta kesulitan dalam monitoring dan evaluasi kegiatan. Kondisi ini menghambat terwujudnya tata kelola pemerintahan yang efektif, transparan, dan akuntabel karena informasi kegiatan tidak terintegrasi secara optimal dan sulit diakses secara cepat oleh pihak terkait.

b. Dampak Jika Tidak Diselesaikan dan Pihak Yang Berdampak

Jika isu belum digitalisasinya agenda kegiatan tidak segera diselesaikan, maka akan berdampak pada menurunnya efektivitas kinerja organisasi.

Proses pengelolaan agenda yang masih manual berpotensi menyebabkan keterlambatan informasi, kesalahan pencatatan, serta terjadinya benturan jadwal kegiatan antarbidang. Hal ini tentu akan menghambat kelancaran pelaksanaan program dan kegiatan di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma.

Selain itu, dampak lain yang muncul adalah kurang optimalnya koordinasi dan komunikasi antarpegawai maupun antarunit kerja. Tanpa sistem digital yang terintegrasi, informasi agenda sulit diakses secara cepat dan merata, sehingga berpotensi menimbulkan miskomunikasi dan ketidaksinkronan pelaksanaan kegiatan. Kondisi ini dapat menurunkan kualitas pelayanan publik karena kegiatan yang dilaksanakan tidak berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan.

Lebih jauh lagi, tidak tersedianya sistem digitalisasi agenda juga berdampak pada rendahnya transparansi dan akuntabilitas kinerja organisasi. Data kegiatan yang tidak terdokumentasi dengan baik akan menyulitkan proses monitoring, evaluasi, dan pelaporan. Akibatnya, pengambilan keputusan menjadi kurang berbasis data yang akurat, sehingga upaya mewujudkan tata kelola pemerintahan yang efektif, efisien, dan profesional tidak dapat tercapai secara maksimal.

c. Hubungan Antara Isu Dan Subtansi Pembelajaran Dalam Agenda 3.

Isu belum digitalisasinya agenda kegiatan memiliki keterkaitan yang erat dengan nilai BerAKHLAK ASN, khususnya pada aspek *Berorientasi Pelayanan*. Tanpa sistem digital, penyampaian informasi agenda menjadi lambat dan kurang akurat, sehingga dapat menghambat pelayanan kepada stakeholder maupun masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa pelayanan yang diberikan belum optimal karena belum memanfaatkan teknologi untuk

meningkatkan kualitas dan kecepatan layanan.

Selain itu, isu ini juga berkaitan dengan nilai *Akuntabel*. Pengelolaan agenda secara manual berpotensi menimbulkan ketidakteraturan data dan sulitnya melakukan pelacakan kegiatan secara jelas dan terdokumentasi. Kondisi tersebut dapat mengurangi tingkat pertanggungjawaban ASN dalam melaksanakan tugas, karena data yang tidak terintegrasi menyulitkan proses monitoring, evaluasi, serta pelaporan kegiatan secara transparan dan dapat dipertanggungjawabkan.

Selanjutnya, nilai *Adaptif* dalam BerAKHLAK ASN juga sangat relevan dengan isu ini. ASN dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan teknologi dan berinovasi dalam meningkatkan kinerja organisasi. Belum diterapkannya digitalisasi agenda menunjukkan bahwa kemampuan adaptasi terhadap perubahan, khususnya dalam pemanfaatan teknologi informasi, masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, digitalisasi agenda kegiatan menjadi salah satu langkah penting untuk mendukung penerapan nilai-nilai BerAKHLAK ASN secara optimal dalam mewujudkan tata kelola pemerintahan yang efektif dan modern.

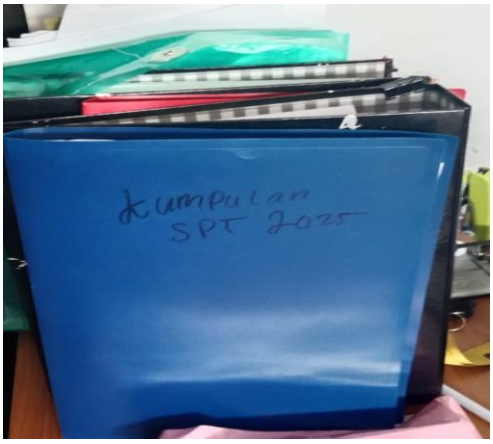
3. Belum optimalnya tata kelola arsip Surat perintah tugas (SPT) Kepala Dinas terkait penugasan di Bidang SD Dinas Pendidikan Kabupaten Seluma.

a. Kondisi

Kondisi tata kelola arsip Surat Perintah Tugas (SPT) pada Bidang SD Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma saat ini masih bersifat konvensional dan belum terstruktur secara sistematis. Proses penyimpanan dokumen SPT sebagian besar masih mengandalkan tumpukan berkas fisik (*hardcopy*) di lemari arsip tanpa adanya sistem pengarsipan digital atau

indeksasi yang rapi.

Hal ini menyebabkan proses pencarian kembali dokumen lama memerlukan waktu yang cukup lama dan tidak efisien. Selain itu, belum adanya sistem klasifikasi dan pengkodean arsip yang baku menyebabkan potensi terjadinya duplikasi, kehilangan dokumen, atau ketidaksesuaian data. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengelolaan arsip belum dilaksanakan sesuai prinsip tertib administrasi dan manajemen kearsipan yang efektif.



Gambar 3.1 : Penyimpanan Dokumen SPT

b. Dampak Jika Tidak Diselesaikan dan Pihak Yang Berdampak

Ketidakteraturan dalam pengelolaan arsip SPT ini membawa dampak negatif bagi beberapa pihak di lingkungan organisasi. Bagi pegawai yang bersangkutan, dampak utamanya adalah kesulitan dalam mempertanggungjawabkan perjalanan dinas atau penugasan karena fisik dokumen yang mudah hilang atau rusak jika tidak terarsip dengan baik.

Bagi pimpinan di Dinas Pendidikan, kondisi ini menghambat pengambilan keputusan berbasis data karena sulitnya memetakan beban kerja dan riwayat penugasan staf di Bidang SD secara akurat. Secara organisasional, tata kelola yang tidak optimal ini dapat mengakibatkan temuan administratif saat dilakukan audit, serta menghambat kelancaran

pelayanan birokrasi yang menuntut kecepatan dan ketepatan penyediaan data pendukung penugasan

c. Hubungan Antara Isu Dan Subtansi Pembelajaran Dalam Agenda III.

Isu ini memiliki keterkaitan erat dengan substansi pembelajaran Agenda 3, khususnya dalam aspek Manajemen ASN dan Smart ASN. Dalam konteks Manajemen ASN, tata kelola arsip yang baik merupakan bagian dari sistem administrasi pemerintahan yang tertib, akuntabel, dan transparan.

Pengelolaan arsip SPT yang sistematis mencerminkan penerapan prinsip manajemen kinerja dan pengelolaan administrasi yang profesional. Sementara itu, dalam konsep Smart ASN, diperlukan aparatur yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dengan memanfaatkan sistem digitalisasi arsip untuk meningkatkan efisiensi dan kemudahan akses informasi. Penetapan Core Isu

B. Penetapan Core Isu

Dari beberapa isu yang telah diidentifikasi, perlu dilakukan penapisan isu untuk menentukan Core Issue yaitu isu utama yang akan diangkat dalam Laporan Aktualisasi. Penapisan ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode APKL, yang merupakan singkatan dari Aktual, Problematik, Kekhalayakan, dan Kelayakan. Metode APKL digunakan untuk menilai kelayakan suatu isu sehingga dapat ditindaklanjuti dengan solusi yang tepat dalam kegiatan aktualisasi.

Dalam penerapannya, metode APKL memanfaatkan teknik scoring untuk menetapkan prioritas isu. Penilaian dilakukan dengan memperhatikan empat aspek, yaitu:

1. Aktual (A) artinya isu tersebut benar-benar terjadi dan sedang hangat dibicarakan dalam masyarakat.
2. Problematik (P) artinya Isu tersebut memiliki dimensi masalah yang kompleks, sehingga perlu dicarikan segera solusinya secara komprehensif

3. Kekhalayakan (K) artinya Isu tersebut menyangkut hajat hidup orang banyak.
4. Kelayakan (L) artinya Isu tersebut masuk akal, realistis, relevan, dan dapat dimunculkan inisiatif pemecahan masalahnya.

Dengan menggunakan metode ini, isu-isu yang dianggap paling prioritas dapat diidentifikasi secara sistematis, sehingga Laporan Aktualisasi dapat fokus pada solusi yang berdampak signifikan. Analisis metode APKL dilakukan dengan menggunakan matriks skor yang berkisar antara hingga 5. Penilaian ini menunjukkan tingkat prioritas setiap isu, dimana semakin tinggi skor, semakin mendesak isu tersebut untuk segera ditindaklanjuti dan dicari solusinya.

Tabel 3.1 Penetapan Core Isu dengan Teknik APKL

NO	Isu	Kriteria				Jumlah Nilai	Peringkat Kualitas
		A	P	K	L		
1	Belum optimalnya sosialisasi tentang penggunaan game online yang sehat bagi Siswa Sekolah Dasar di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Seluma	5	5	5	5	20	I
2	Belum Digitalisasinya Agenda Kegiatan Pimpinan sebagai Upaya Mewujudkan Tata Kelola Pemerintahan yang Efektif di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Seluma	4	4	4	4	16	II
3	Belum optimalnya tata kelola arsip Surat perintah tugas (SPT) Kepala Dinas terkait penugasan di Bidang SD Dinas Pendidikan Kabupaten Seluma	4	4	3	4	15	III

- Hasil Penetapan Core Isu

Berdasarkan hasil analisis menggunakan metode APKL, isu

dengan nilai tertinggi adalah Isu Nomor 1, yaitu:

1. Belum optimalnya sosialisasi tentang penggunaan game online yang sehat bagi Siswa Sekolah Dasar di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Seluma
2. Isu ini memperoleh skor 20, yang menunjukkan bahwa:
3. Isu sangat aktual dan benar-benar terjadi di lokasi kerja.
4. Isu sangat problematik karena berdampak langsung terhadap perkembangan sikap motorik siswa.
5. Isu berdampak luas terhadap banyak pihak (khalayak).

- Kesimpulan Penetapan Core Isu

Berdasarkan hasil analisis APKL, maka core isu yang ditetapkan sebagai fokus aktualisasi adalah: Belum optimalnya sosialisasi tentang penggunaan game online yang sehat bagi Siswa Sekolah Dasar di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Seluma .

Isu ini dipilih karena memiliki tingkat urgensi tertinggi, dampak luas, serta sangat relevan dengan tugas pokok dan fungsi peserta sebagai ASN, sekaligus mendukung penerapan nilai-nilai ASN BerAKHLAK dan prinsip Manajemen ASN. Metode Analisis yang digunakan dalam menentukan prioritas penanganan isu yang terjadi adalah: USG (*Urgency, Seriousness and Growth*).

Tabel 3.2 Analisis USG

NO	ISU	U	S	G	TOTAL
1	Belum optimalnya edukasi kecanduan game online pada siswa sekolah dasar di kabupaten seluma.	5	5	5	15
2	Belum Efektifnya Peran Sekolah dalam Mengatasi Dampak Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Siswa sekolah dasar di kabupaten Seluma	5	4	5	14

3	Kurangnya Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Game Online terhadap Akhlak dan Motorik Anak	4	4	4	12

Keterangan: **U** (*Urgency*); **S** (*Seriousness*); dan **G** (*Growth*)

Skala Nilai (1-5) : 1 (sangat tidak mendesak); 2 (tidak mendesak); 3 (cukup mendesak); 4 (mendesak); dan 5 (sangat mendesak)

C. Rumusan Isu

1. Fokus

Isu ini upaya edukasi yang terstruktur, berkelanjutan, dan tepat sasaran kepada siswa, guru, maupun orang tua terkait penggunaan game online secara bijak pada siswa Siswa Sekolah Dasar di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma.

2. Lokus

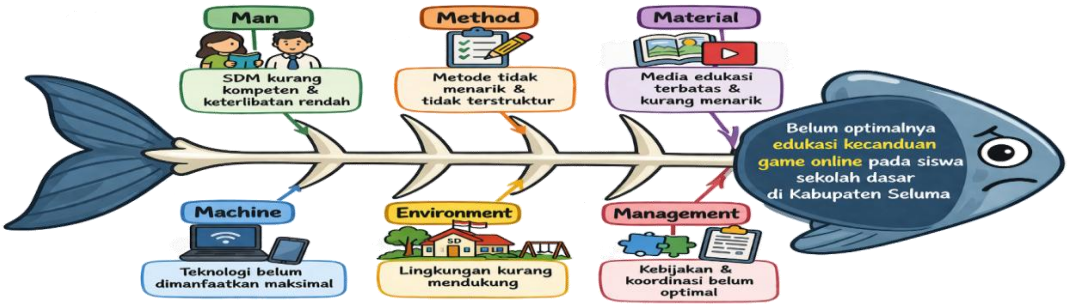
Siswa Sekolah Dasar Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma.

3. Waktu Pelaksanaan

Selama masa habituasi dari tanggal 23 April – 19 Juni 2026

D. Analisis Core Isu

Proses penapisan selanjutnya dapat dilakukan dengan menerapkan metode **Fishbone** Diagram Ishikawa adalah alat analisis yang digunakan untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan berbagai penyebab dari suatu masalah secara sistematis.



Gambar 3.2 teknik Fishbone

1. **Man (SDM)**

   Keterbatasan kompetensi dan rendahnya keterlibatan tenaga pendidik serta orang tua menjadi penyebab utama kurang optimalnya edukasi.

2. **Method (Metode)**

   Metode sosialisasi yang masih konvensional, tidak menarik, dan tidak terstruktur membuat penyampaian edukasi kurang efektif.

3. **Material (Media/Sarana)**

   Kurangnya media edukasi yang menarik, relevan, dan mudah dipahami menghambat pemahaman siswa.

4. **Machine (Teknologi)**

   Pemanfaatan teknologi digital yang belum maksimal serta keterbatasan akses menjadi kendala dalam penyebaran edukasi.

5. **Environment (Lingkungan)**

   Lingkungan keluarga dan sosial yang kurang mendukung serta minimnya pengawasan orang tua memicu perilaku bermain game berlebihan.

6. **Management (Manajemen)**

   Belum optimalnya kebijakan, koordinasi, serta monitoring dan evaluasi menyebabkan program edukasi belum berjalan maksimal.

E. Gagasan Kreatif Penyelesaian Core Isu

Berdasarkan hasil analisis isu beserta faktor penyebabnya, maka gagasan kreatif yang akan penulis ajukan dalam penyelesaian core isu adalah :

“Optimalisasi edukasi kecanduan game online pada siswa sekolah dasar melalui video digital dan poster infografis di dinas pendidikan dan kebudayaan kabupaten seluma”

Untuk merealisasikan gagasan kreatif tersebut, penulis merencanakan beberapa kegiatan yang akan dilaksanakan selama masa habituasi sebagai langkah implementasi nyata:

1. Pelaksanaan Konsultasi Laporan Aktualisasi dengan Mentor
2. Studi Referensi Sistem Edukasi Kecanduan Game Online
3. Penyusunan dan Pembuatan Video Digital dan Poster Infografis
4. Sosialisasi Edukasi Kecanduan Game Online Melalui Video Digital dan Poster Infografis
5. Pelaksanaan Evaluasi Penyusunan laporan kegiatan

BAB IV
CAPAIAN PELAKSANAAN AKTUALISASI

A. Matrik Jadwal Kegiatan Aktualisasi

Matriks Jadwal Kegiatan Aktualisasi adalah sebuah tabel atau format terstruktur yang digunakan untuk merencanakan dan mengatur waktu pelaksanaan seluruh kegiatan aktualisasi secara sistematis.

Tabel 4.1 Matrik Jadwal Kegiatan Aktualisasi

No.	Kegiatan	April		Mei					Juni		
		IV	V	I	II	III	IV	V	I	II	III
1.	Kegiatan ke-1 Pelaksanaan Konsultasi Laporan Aktualisasi dengan Mentor (20 April – 24 April)										
2.	Kegiatan ke-2 Penyusunan Sistem Edukasi Kecanduan Game Online (25 April – 4 Mei)										
3.	Kegiatan ke-3 Penyusunan dan Pembuatan Video Digital dan Poster Infografis. (4 Mei– 13 Mei)										
4.	Kegiatan ke-4 Pelaksanaan Sosialisasi Edukasi Kecanduan Game online(14 Mei – 29 Mei)										
5.	Kegiatan ke-5 Evaluasi Penyusunan laporan aktualisasi (29 – 20 Juni)										

B. Matrik Laporan Aktualisasi

Matrik aktualisasi adalah tabel/dokumen yang merangkum seluruh rencana dan pelaksanaan kegiatan aktualisasi seorang CPNS secara sistematis dan terstruktur.

Unit Kerja	: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma.
Identifikasi Isu(USG)	: 1. Belum optimalnya sosialisasi tentang penggunaan game online yang sehat bagi Siswa Sekolah Dasar di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Seluma 2. Belum Efektifnya Peran Sekolah dalam Mengatasi Dampak Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Siswa sekolah dasar di kabupaten Seluma 3. Kurangnya Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Game Online terhadap Akhlak dan Motorik Anak
Isu yang Diangkat	: Belum optimalnya sosialisasi tentang penggunaan game online yang sehat bagi Siswa Sekolah Dasar di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Seluma
Gagasan Pemecah Isu	: Video Digital dan Poster Infografis untuk mengoptimalkan Edukasi Game Online

Tabel 4.2 Matrik Laporan Aktualisasi

No	Kegiatan	Tahapan Kegiatan	Output/Hasil	Keterkaitan Substansi Mata Pelatihan NND (BerAkhlak)	Keterkaitan dengan Visi/Misi Organisasi
1.	Melakukan konsultasi gagasan dengan mentor	Membuat surat telaah staf	Tersedianya surat telaah staf	**Berorientasi Pelayanan:** Saya telah berkomitmen untuk sigap dalam menyusun draft surat persetujuan agar kebutuhan layanan dapat terpenuhi dengan cepat. **Akuntabel :** Saya telah memastikan setiap surat yang dibuat sesuai ketentuan administrasi dan dapat dipertanggungjawabkan. **Kompeten :** Saya telah menghasilkan surat yang tertata rapi, jelas, dan memenuhi standar yang berlaku. **Loyal :** Saya telah menyusun surat berdasarkan arahan mentor serta berpegang pada aturan organisasi.	**Keterkaitan dengan Visi :** Kegiatan konsultasi dengan mentor mendukung terwujudnya layanan pendidikan yang berkualitas, sistematis, serta mampu meningkatkan daya saing organisasi dan sumber daya manusia di lingkungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma **Keterkaitan dengan Misi:**

				Adaptif : Saya telah siap menyesuaikan format maupun isi surat sesuai kebutuhan dan konteks yang berlaku.	Konsultasi dengan mentor membantu memastikan bahwa kegiatan aktualisasi yang dirancang mendukung peningkatan tata kelola sarana dan prasarana pendidikan secara terencana dan sesuai standar.
		Melakukan konsultasi dan meminta saran kepada mentor	Tersedianya catatan dan dokumentasi konsultasi	**Berorientasi Pelayanan :** Saya telah menjaga sikap santun dalam berkomunikasi untuk memberikan pelayanan terbaik. **Akuntabel :** Saya telah memikul tanggung jawab penuh saat menyampaikan Laporan Aktualisasi. **Harmonis :** Saya telah bersikap sopan serta mendengarkan dengan seksama setiap arahan dari mentor. **Loyal :** Saya telah menunjukkan kesetiaan pada arahan mentor dengan konsisten mengikuti bimbingan yang diberikan. **Adaptif :** Saya telah menerima	

				masukan dan ide baru dari mentor untuk meningkatkan kualitas hasil kerja. berkomunikasi untuk memberikan pelayanan terbaik.	
		Menyampaikan surat telaah staf kepada mentor	Tersedianya surat telaah staf yang disetujui mentor **Hasil :** Tersedianya Surat telaah yang disetujui mentor	**Akuntabel:** Saya telah menjalankan tugas dengan hasil yang berkualitas dan dapat dipertanggungjawabkan. **Harmonis :** Saya telah membangun komunikasi yang baik, hangat, dan saling menghargai. **Loyal :** Saya telah menaati arahan mentor dengan menerima setiap masukan secara tulus serta menindaklanjutinya demi penyempurnaan Laporan Aktualisasi. **Adaptif :** Saya telah menyesuaikan rencana kegiatan berdasarkan arahan dan masukan dari mentor. **Kolaboratif :** Saya telah mengakomodasi saran mentor dan	

				menggabungkannya dengan ide yang saya miliki untuk menghasilkan langkah yang lebih tepat.	
2.	Studi Referensi pembuatan Video Digital dan Poster Infografis	Mencari referensi pembuatan Video Digital dan Poster Infografis	Tersedianya referensi pembuatan Video dan Poster infografis	**Akuntabel:** Saya telah menghimpun referensi yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan **Kompeten:** Saya telah mempelajari Tentang Video edukasi dan poster infografis untuk meningkatkan kecakapan digital **Adaptif:** Saya telah memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung inovasi kerja	**Keterkaitan dengan Visi :** Kegiatan konsultasi dengan mentor mendukung terwujudnya layanan pendidikan yang berkualitas, sistematis, serta mampu meningkatkan daya saing organisasi dan sumber daya manusia di lingkungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma. **Keterkaitan dengan Misi:** Konsultasi dengan
		Membuat rancangan Edukasi game online melalui Video digital dan poster infografis	Tersedianya rancangan Edukasi game online melalui Video digital dan Poster Infografis	**Kompeten :** Saya telah menggunakan kemampuan teknis untuk membuat sistem yang inovatif **Adaptif :** Saya telah memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kinerja organisasi. **Berorientasi Pelayanan:** Saya telah mendengarkan kebutuhan pengguna	

				dengan sikap sopan dan tanggap. **Akuntabel :** Saya telah memastikan setiap revisi terlaksanakan dengan baik sebagai bentuk tanggung jawab. **Harmonis :** Saya telah menjaga komunikasi yang hangat dan saling menghargai saat konsultasi	mentor membantu memastikan bahwa kegiatan aktualisasi yang dirancang mendukung peningkatan tata kelola sarana dan prasarana pendidikan secara terencana dan sesuai standar.
		Mengonsultasikan kepada mentor terkait rancangan video digital dan poster infografis	Tersedianya dokumentasi konsultasi kepada mentor **Hasil :** Tersedianya sususan dan rancangan format video digital dan Poster	**Berorientasi Pelayanan :** Saya telah mendengarkan kebutuhan pengguna dengan sikap sopan dan tanggap. **Akuntabel :** Saya telah memastikan setiap revisi terlaksanakan dengan baik sebagai bentuk tanggung jawab. **Harmonis :** Saya telah menjaga komunikasi yang hangat dan saling menghargai saat konsultasi **Loyal :** Saya telah menerima	

				masukan mentor dengan tulus serta menindaklanjutinya demi penyempurnaan rancangan. **Adaptif :** Saya siap memperbaiki rancangan sesuai arahan yang diberikan. **Kolaboratif :** Saya akan melibatkan mentor/rekan kerja dalam evaluasi.	
3	Merancang dan membuat video digital,poster infografis	Menyiapkan peralatan yang dibutuhkan yakni aplikasi editing(Canva,Capcut)DLL	Tersedianya Aplikasi Editing untuk pembuatan Video dan poster yakni	**Berorientasi Pelayanan :** Saya telah menyiapkan video edukasi yang informatif, mudah dipahami, dan relevan **Akuntabel :** Saya telah memastikan Isi dari video dan poster dapat dipertanggungjawabkan. **Kompeten :** Saya menggunakan kemampuan teknis untuk menyiapkan teliti.	**Keterkaitan dengan Visi (Terwujudnya layanan pendidikan dan kebudayaan yang berkualitas, merata, dan berdaya saing di Kabupaten Seluma) :** Penyusunan dan pembuatan video edukasi untuk mendukung terwujudnya layanan
		Membuat Video digital dan Poster infografis	Tersedianya Video Digital dan Poster Infografis	**Berorientasi Pelayanan :** Saya telah membuat Video yang informatif, mudah dipahami, dan relevan.	

				Kompeten : Saya menggunakan kemampuan untuk Menunjukkan keterampilan Editing dalam pembuatan video dan Poster. **Kolaboratif :** Saya telah meminta saran dari mentor dalam pembuatan format tersebut.	pendidikan yang berkualitas. **Keterkaitan dengan Misi: (Terciptanya peran serta Masyarakat terhadap pendidikan)** Tata kelola Pendidikan yang transparan meningkatkan kepercayaan dan partisipasi Masyarakat
		Melakukan pengecekan ulang kesesuaian data.	Tersedianya hasil konsultasi dan persetujuan mentor	**Berorientasi Pelayanan:** Saya telah mengecek Video dan Poster yang telah di buat. **Kompeten :** Saya menggunakan kemampuan untuk Menunjukkan keterampilan teknis dalam olah data. **Harmonis :** Saya telah bekerja sama dengan rekan kerja dan Mentor.	
		Melakukan konsultasi kepada mentor	Tersedianya hasil konsultasi dan persetujuan mentor	**Loyal :** Saya telah berkonsultasi agar data lebih tepat dan bermanfaat **Kolanboratif:** Saya telah menerima arahan untuk memperbaiki	

			Hasil : Tersediansya laporan hasil pembuatan Video digital dan poster	dan menyempurnakan data **Adaptif :** Saya telah menyesuaikan hasil masukan dengan konsep teknologi yang terus berkembang	
4	Sosialisasi Edukasi Kecanduan Game Online Melalui Video Digital dan Poster Infografis	Mempersiapkan peralatan sosialisasi (absensi, surat undangan, kuesioner)	Tersedianya bahan sosialisasi berupa absensi, surat undangan, dan kuesioner yang siap digunakan.	**Berorientasi Pelayanan :** Saya telah mempersiapkan bahan sosialisasi secara lengkap agar sosialisasi berjalan dengan lancar **Kompeten :** Saya telah menyusun dokumen sesuai ketentuan yang berlaku **Kolaboratif :** Saya telah meminta saran dari mentor dalam pembuatan format tersebut.	**Keterkaitan dengan Visi: (Terwujudnya layanan pendidikan dan kebudayaan yang berkualitas, merata, dan berdaya saing di Kabupaten Seluma)** Kegiatan edukasi game online mendukung terwujudnya layanan pendidikan yang berkualitas, merata, dan berdaya saing melalui sosialisasiakan meningkatkan efektivitas
		Melakukan Sosialisasi Edukasi kecanduan game online melalui video digital dan poster infopgrafis	Tersedianya Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi	**Berorientasi Pelayanan:** Saya telah menyampaikan materi sosialisasi secara jelas dan mudah dipahami **Kompeten :** Saya telah menjelaskan tentang Edukasi keanduan game online dengan baik	

				dan benar **Adaptif :** Saya telah menyesuaikan Video digital dan poster infografis sesuai dengan masukan dari mentor. **Harmonis :** Saya telah menghargai peserta selama kegiatan sosialisasi berlangsung	pembelajaran pendidikan di Kabupaten Seluma **Keterkaitan dengan Misi (Terwujudnya koordinasi dalam pembangunan pendidikan dengan stakeholder)** Sistem ini memudahkan koordinasi antar unit kerja dan pihak terkait
		Memberikan kuisioner kepada peserta sosialisasi	Tersedianya kusioner yang telah di isi oleh peserta sosialisasi **Hasil :** Tersedianya Laporan hasil sosialisasi tentang edukasi kecanduan game online	**Berorientasi Pelayanan :** Saya telah memberikan panduan yang baik dan jelas untuk pengisian kusioner **Akuntabel :** Saya telah menghargai setiap hasil kuisioner peserta sosialisasi. **Harmonis :** Saya telah menjaga komunikasi yang hangat dan saling menghargai saat sosialisasi. **Loyal :** Saya telah menerima masukan mentor dengan tulus serta menindaklanjutinya demi penyempurnaan	

				rancangan. **Adaptif :** Saya siap memperbaiki rancangan sesuai arahan yang diberikan. **Kolaboratif :** Saya telah melibatkan mentor/rekan kerja dalam evaluasi.	
5	Melakukan evaluasi laporan aktualisasi	Membuat laporan hasil sosialisasi	Tersusunnya laporan hasil sosialisasi kegiatan.	**Berorientasi Pelayanan:** Saya telah menyusun laporan sebagai bahan perbaikan dan peningkatan pelayanan **Kompeten :** Saya telah menyusun laporan secara sistematis dan sesuai ketentuan **Akuntabel :** Saya telah Mencatat hasil edukasi secara jelas dan benar. **Harmonis :** Saya telah Menjaga komunikasi sopan saat interaksi dengan siswa dan guru. **Adaptif :** Saya telah Mengamati apakah video dan poster edukasi sudah sesuai dengan kebutuhan	**Keterkaitan dengan Visi (Terwujudnya layanan pendidikan dan kebudayaan yang berkualitas, merata, dan berdaya saing di Kabupaten Seluma)** Melalui sosialisasi bertujuan agar siswa tetap dapat memanfaatkan teknologi secara sehat tanpa mengganggu perkembangan akademik dan sosial mereka.

				siswa serta menyesuaikan pendekatan bila ada kendala .	**Keterkaitan dengan Misi (Terciptanya model pembelajaran yang efektif dan kreatif) :** Data hasil monev edukasi menjadi dasar perencanaan pembelajaran yang inovatif dan berbasis kebutuhan Pengembangan motorik dan kognitif anak.
		Membuat laporan aktualisasi	Tersedianya laporan Aktualisasi	**Berorientasi Pelayanan:** Saya telah menyusun laporan aktualisasi untuk meningkatkan kualitas kinerja dan pelayanan. **Kompeten :** Saya telah menyusun laporan secara sistematis sesuai pedoman yang berlaku **Adaptif :** Saya telah memuat inovasi dan perbaikan dalam laporan aktualisasi. **Kolaboratif :** Saya telah menyusun laporan sesuai dengan masukan mentor sebagai bentuk komitmen terhadap tugas dan organisasi	
		Menyampaikan laporan aktualisasi kepada mentor	Tersampaikannya laporan aktualisasi kepada mentor untuk mendapatkan arahan dan persetujuan.	**Berorientasi Pelayanan:** Saya telah menyampaikan laporan tepat waktu untuk mendukung kelancaran evaluasi **Akuntabel:**	

			Hasil : Tersedianya Laporan Aktualisasi	Saya telah menyerahkan laporan yang lengkap dan dapat dipertanggungjawabkan **Kompeten** Saya telah menjelaskan isi laporan dengan baik dan jelas. **Harmonis:** Saya telah menyampaikan laporan dengan sikap sopan dan menghargai mentor. **Kolaboratif:** Saya telah menerima arahan dan masukan untuk perbaikan laporan **Loyal :** Saya telah terus menerima masukan dari atasan	

```
```

C. Matrik Rekapitulasi Habituasi NND PNS (BerAKHLAK)

Berikut adalah matrik rekapitulasi pelaksanaan kegiatan aktualisasi dan nilai-nilai dasar BerAKHLAK selama masa off-campus di Badan Pendapatan Daerah Kabupaten Seluma.

Tabel 4.1. Rekapitulasi Habituasi NND PNS (BerAKHLAK)

No	Mata Pelatihan	Kegiatan										Jumlah Aktualisasi Per MP	
		Ke-1		Ke-2		Ke-3		Ke-4		Ke-5			
		Rencana	**Realisasi**	Rencana	**Realisasi**	Rencana	**Realisasi**	Rencana	**Realisasi**	Rencana	**Realisasi**	Rencana	**Realisasi**
1	Berorientasi Pelayanan	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	13	13
2	Akuntabel	3	3	3	3	1	1	1	1	2	2	10	10
3	Kompeten	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	10	10
4	Harmonis	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	9	9
5	Loyal	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	7	7
6	Adaptif	3	3	3	3	1	1	2	2	2	2	11	11
7	Kolaboratif	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	7	7
Jumlah MP yang diaktualisasikan per kegiatan		15	15	14	14	10	10	15	15	15	15	67	67

D. Capaian Penyelesaian Core Isu

Pelaksanaan aktualisasi ini berfokus pada penyelesaian Core Isu yaitu “Belum Optimalnya Edukasi Pencegahan Kecanduan Game Online pada Siswa Sekolah Dasar di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma”. Gagasan kreatif yang diusung untuk mengatasi isu tersebut adalah Optimalisasi Edukasi Kecanduan Game Online pada Siswa Sekolah Dasar melalui Video Digital dan Poster Infografis. Melalui serangkaian kegiatan yang dilaksanakan selama masa habituasi mulai tanggal 20 April hingga 20 Juni 2026, terdapat perubahan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah pelaksanaan aktualisasi.

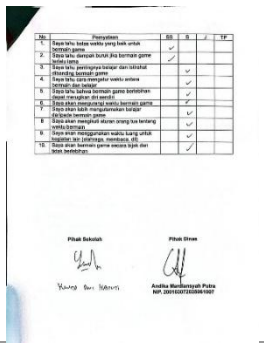
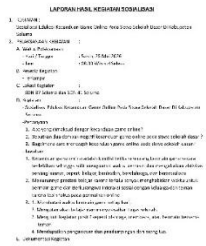
Sebelum aktualisasi dilaksanakan, edukasi mengenai bahaya kecanduan game online bagi siswa sekolah dasar di lingkungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma masih dilakukan secara lisan dan insidental tanpa didukung media visual yang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan pesan mengenai dampak negatif serta batasan penggunaan game online sulit dipahami secara utuh oleh siswa, sehingga pemahaman siswa terhadap penggunaan teknologi yang sehat masih rendah. Selain itu, belum tersedia instrumen yang dapat digunakan secara konsisten untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi edukasi yang disampaikan.

Setelah aktualisasi dilaksanakan, telah tersedia media edukasi berupa video digital dan poster infografis yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, melalui proses penyusunan rancangan dan konsultasi yang mendapatkan persetujuan mentor. Media tersebut

kemudian disosialisasikan secara langsung kepada siswa di sekolah dasar melalui kegiatan yang interaktif, dilengkapi dengan kuesioner sebagai instrumen evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan. Seluruh proses dan hasil kegiatan selanjutnya dituangkan ke dalam laporan hasil sosialisasi dan laporan aktualisasi sebagai bahan evaluasi serta dasar penyempurnaan program edukasi pada periode berikutnya. Perbandingan kondisi sebelum dan sesudah pelaksanaan aktualisasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4. Kondisi Core Isu

Sebelum Aktualisasi	Sesudah Aktualisasi
Penyampaian informasi mengenai bahaya kecanduan game online kepada siswa sekolah dasar masih dilakukan secara lisan dan insidental, tanpa didukung media visual yang menarik, sehingga kurang efektif dalam menjangkau dan menarik perhatian siswa.	Tersedia media edukasi berupa video digital dan poster infografis yang dirancang secara sistematis sesuai karakteristik siswa sekolah dasar, telah melalui proses konsultasi dan mendapat persetujuan mentor, serta digunakan sebagai media utama dalam kegiatan sosialisasi.  
Pemahaman siswa mengenai dampak negatif dan batasan penggunaan game online masih rendah akibat belum adanya edukasi yang terstruktur dan berkelanjutan dari pihak sekolah maupun dinas.	Pemahaman siswa terhadap dampak kecanduan game online meningkat melalui sosialisasi yang dilaksanakan secara interaktif, dengan penyampaian materi yang sederhana, menarik, serta disertai sesi diskusi dan tanya jawab.
Belum tersedia instrumen yang dapat digunakan secara konsisten untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan tanggapan siswa terhadap materi edukasi yang disampaikan.	Tersedia kuesioner yang dibagikan kepada peserta pasca-sosialisasi sebagai instrumen evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman dan memperoleh tanggapan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan.

Sebelum Aktualisasi	Sesudah Aktualisasi
	 
Belum terdapat dokumen resmi yang merekam proses maupun hasil pelaksanaan edukasi pencegahan kecanduan game online di sekolah dasar, sehingga sulit dijadikan dasar evaluasi dan perbaikan program ke depan.	Tersedia laporan hasil sosialisasi dan laporan aktualisasi yang memuat dokumentasi kegiatan, hasil kuesioner, sebagai bahan evaluasi dan dasar penyempurnaan program edukasi pada periode berikutnya.  

E. Manfaat Terselesainya Core Isu

Setelah dilaksanakannya implementasi optimalisasi edukasi kecanduan game online melalui video digital dan poster infografis pada siswa sekolah dasar di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma, adapun manfaat dari terselesaikannya core isu tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi Individu Peserta

Terselesaikannya isu ini menjadi sarana bagi penulis untuk mengaktualisasikan nilai-nilai dasar ASN BerAKHLAK. Secara teknis, penulis dapat meningkatkan kompetensi dalam merancang media edukasi

digital berbasis video dan infografis, mengembangkan kemampuan komunikasi publik melalui kegiatan sosialisasi, serta membangun citra profesional sebagai aparatur yang inovatif dan solutif dalam menghadapi tantangan penggunaan teknologi oleh siswa di lingkungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma.

2. Bagi Instansi (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma)

Bagi instansi, manfaat utama adalah tersedianya media edukasi yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan untuk mencegah kecanduan game online pada siswa sekolah dasar di wilayah Kabupaten Seluma. Dengan adanya video digital dan poster infografis, penyampaian materi edukasi dapat dilakukan secara lebih konsisten, menarik, dan mudah direplikasi ke sekolah-sekolah lain. Tersedianya kuesioner sebagai instrumen evaluasi juga memungkinkan instansi untuk memantau efektivitas program edukasi secara berkala, sehingga mendukung pencapaian visi dan misi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma dalam mewujudkan layanan pendidikan yang berkualitas, merata, dan berdaya saing.

3. Bagi Stakeholders

Manfaat bagi pemangku kepentingan internal, yaitu pimpinan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma serta Bidang SD, adalah tersedianya data dan laporan hasil sosialisasi yang dapat dijadikan dasar pengambilan kebijakan terkait pengawasan dampak negatif teknologi terhadap siswa. Sementara bagi pemangku kepentingan eksternal, yaitu siswa, guru, dan orang tua/wali murid sekolah dasar, kegiatan ini

memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai dampak kecanduan game online serta cara penggunaan teknologi yang sehat, sehingga membantu terciptanya pengawasan bersama antara sekolah dan keluarga terhadap perilaku bermain game anak.

F. Rencana Tindak Lanjut Hasil Aktualisasi

Kegiatan rencana tindak lanjut ini disusun sebagai alat untuk menjaga keberlanjutan kemanfaatan inovasi serta memastikan nilai-nilai dasar BerAKHLAK tetap dijalankan dalam setiap pelaksanaan tugas dan fungsi pegawai.

Tabel 4.5. Rencana Tindak Lanjut Hasil Aktualisasi

No	Kegiatan	Output	Durasi dan Waktu	Pihak Terlibat	Sumber Biaya	Ket.
1	Penyebarluasan video digital dan poster infografis edukasi kecanduan game online ke sekolah dasar lain di Kabupaten Seluma	Bertambahnya jumlah sekolah dasar yang menerima edukasi kecanduan game online	Rutin setiap semester	Peserta, guru, kepala sekolah	Anggaran rutin kantor	-
2	Penyusunan panduan teknis pemanfaatan video digital dan poster infografis bagi guru	Tersedianya dokumen panduan penggunaan media edukasi	Bulan ke-1 setelah Latsar	Peserta, mentor, rekan sejawat	Anggaran rutin kantor	-
3	Evaluasi berkala efektivitas media edukasi melalui kuesioner lanjutan	Laporan evaluasi tingkat pemahaman dan perilaku siswa	Setiap 3 bulan sekali	Peserta, mentor, rekan sejawat, pihak sekolah	Anggaran rutin kantor	-
4	Berkomitmen mengaktualisasikan nilai-nilai dasar	Terwujudnya ASN yang profesional dan berintegritas	Selama menjadi PNS	Peserta	Peserta	-

No	Kegiatan	Output	Durasi dan Waktu	Pihak Terlibat	Sumber Biaya	Ket.
	(NND) PNS BerAKHLAK					

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan aktualisasi yang telah dilaksanakan di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma, khususnya di Bidang Sekolah Dasar (SD), dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan aktualisasi telah berjalan dengan baik dan sesuai rencana. Melalui kegiatan ini, peserta dapat memahami dan mengimplementasikan nilai-nilai dasar ASN yaitu Berorientasi Pelayanan, Akuntabel, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, dan Kolaboratif (BerAKHLAK) dalam setiap tahapan kegiatan di lingkungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma.

Laporan aktualisasi ini merupakan pelaksanaan dari rancangan kegiatan yang telah disusun sebelumnya dengan judul “Optimalisasi Edukasi Kecanduan Game Online pada Siswa Sekolah Dasar melalui Video Digital dan Poster Infografis di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma”. Kegiatan ini dilaksanakan mulai tanggal 20 April 2026 sampai dengan 20 Juni 2026, dan berkontribusi nyata dalam meningkatkan pemahaman siswa, guru, dan orang tua mengenai dampak kecanduan game online melalui media edukasi berbasis digital.

Pelaksanaan aktualisasi ini juga sejalan dengan sejalan dengan Peraturan Presiden Nomor 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) yang mendorong pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam penyelenggaraan pemerintah untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, transparansi, akuntabilitas, dan kualitas pelayanan publik. Selain itu, kegiatan ini juga mendukung implementasi Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 23 Tahun 2023 Tahun 2026 tentang Tata Cara Sinkronisasi Rencana Kerja di Bidang Manajemen ASN, melalui penyelarasan pelaksanaan tugas ASN dengan tujuan organisasi, peningkatan kompetensi, serta penguatan kinerja yang terintegritas dalam mendukung pelayanan publik berbasis digital.

1. Aktualisasi/Habituasi Mata Pelatihan

A. Kegiatan 1 (Melakukan Konsultasi Gagasan dengan Mentor)

Pada minggu pertama, penulis memulai kegiatan aktualisasi dengan menyusun draf surat telaah staf sebagai instrumen formal untuk menyampaikan gagasan penanganan kecanduan game online pada siswa sekolah dasar kepada pimpinan. Nilai Berorientasi Pelayanan diwujudkan dengan menyusun draf menggunakan bahasa yang komunikatif dan solutif agar benar-benar menjawab kebutuhan Bidang SD dalam melindungi siswa dari dampak negatif penggunaan game online. Nilai Akuntabel diterapkan dengan menjaga integritas penyusunan draf serta memastikan setiap poin analisis disesuaikan dengan fakta lapangan mengenai pola penggunaan game online di kalangan siswa. Nilai Kompeten diwujudkan dengan mempelajari kembali tata naskah dinas dan standar penyusunan telaah staf agar dokumen yang dihasilkan memiliki standar profesionalitas yang tinggi. Nilai Loyal tercermin dari komitmen penulis menyelesaikan draf tepat waktu serta menjaga kerahasiaan informasi strategis yang dibahas. Nilai Adaptif diwujudkan dengan memanfaatkan referensi digital terkait tren perilaku siswa dalam menggunakan game online untuk mempercepat proses penyusunan draf secara efektif.

Setelah draf selesai disusun, penulis melaksanakan konsultasi dengan mentor untuk membahas identifikasi isu kecanduan game online pada siswa sekolah dasar secara lebih mendalam. Nilai Berorientasi Pelayanan diterapkan dengan menerima masukan mentor secara cekatan agar materi edukasi yang akan disusun benar-benar solutif bagi siswa, guru, maupun orang tua. Nilai Akuntabel diwujudkan dengan menyampaikan data terkait kecanduan game online secara jujur serta mencatat setiap arahan mentor dalam formulir bimbingan sebagai bentuk transparansi. Nilai Harmonis tercermin dari komunikasi yang kondusif dan saling menghargai pendapat selama proses diskusi berlangsung di lingkungan Bidang SD. Nilai Loyal diwujudkan dengan mengutamakan kepentingan instansi serta mematuhi setiap arahan mentor sebagai bentuk dedikasi terhadap kebijakan pimpinan. Nilai Adaptif diterapkan melalui

sikap proaktif dalam mendiskusikan pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana edukasi yang relevan dengan dinamika perilaku siswa saat ini.

Berbekal arahan dan masukan dari hasil konsultasi, penulis menghadap mentor untuk mengajukan surat telaah staf guna memperoleh persetujuan dan legalitas formal. Nilai Akuntabel diwujudkan dengan memastikan dokumen yang diajukan merupakan hasil kerja yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Nilai Harmonis terjaga melalui sikap menghargai waktu mentor serta menerima kritik dan saran perbaikan secara terbuka tanpa sikap defensif. Nilai Loyal tercermin dari kepatuhan penulis terhadap setiap koreksi mentor demi menjaga nama baik Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma. Nilai Adaptif diwujudkan dengan kesiapan menyesuaikan kembali poin rekomendasi apabila terdapat perubahan kebutuhan di lapangan. Nilai Kolaboratif diterapkan dengan membuka ruang diskusi bersama mentor guna mendapatkan sinergi pemikiran yang lebih komprehensif, hingga akhirnya mentor membubuhkan tanda tangan sebagai bentuk dukungan formal. Kegiatan ini menghasilkan output berupa draf surat telaah staf yang telah ditandatangani, dokumen notulen hasil konsultasi, serta persetujuan formal atas gagasan yang diajukan.

B. Kegiatan 2 (Melakukan Studi Referensi dan Menyusun Rancangan Video Digital dan Poster Infografis)

Pada minggu kedua, penulis berfokus pada pencarian referensi terkait pembuatan video edukasi dan poster infografis. Nilai Akuntabel diterapkan dengan menyusun referensi berdasarkan sumber yang valid dan terpercaya, seperti jurnal, buku, serta pedoman resmi terkait edukasi penggunaan teknologi pada anak. Nilai Kompeten diwujudkan dengan mempelajari teknik pembuatan video edukatif dan desain poster infografis, termasuk pemilihan warna, tipografi, dan penyusunan pesan yang komunikatif bagi siswa sekolah dasar. Nilai Adaptif diterapkan dengan memanfaatkan berbagai platform digital dan tools desain grafis dalam mencari serta menyusun referensi, sehingga konten yang dihasilkan tetap relevan dengan

perkembangan teknologi.

Berdasarkan referensi yang telah terkumpul, penulis menyusun rancangan edukasi kecanduan game online melalui video digital dan poster infografis. Nilai Berorientasi Pelayanan diwujudkan dengan menyusun rancangan yang berfokus pada kebutuhan siswa sekolah dasar, menghadirkan materi yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami. Nilai Akuntabel diterapkan dengan memastikan seluruh materi disusun berdasarkan sumber yang valid serta menghindari informasi yang menyesatkan. Nilai Kompeten diwujudkan dengan menyusun alur cerita (storyboard) dan konsep visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Nilai Harmonis tercermin dari kerja sama yang baik dengan rekan kerja dan guru selama proses penyusunan rancangan, serta keterbukaan terhadap kritik dan saran. Nilai Adaptif diterapkan dengan melakukan inovasi penyajian materi agar lebih menarik dan sesuai dengan minat siswa di era digital.

Rancangan awal yang telah selesai kemudian dikonsultasikan kepada mentor untuk memperoleh masukan dan arahan perbaikan. Nilai Berorientasi Pelayanan diterapkan dengan berupaya meningkatkan kualitas materi agar lebih mudah dipahami dan efektif sebagai media edukasi. Nilai Akuntabel diwujudkan dengan menyampaikan rancangan secara terbuka dan jujur, serta menerima evaluasi terhadap kekurangan yang ada. Nilai Harmonis tercermin dari sikap sopan dan komunikasi yang baik selama proses konsultasi berlangsung. Nilai Loyal diwujudkan melalui komitmen mengikuti arahan mentor agar rancangan selaras dengan kebijakan dan tujuan organisasi. Nilai Adaptif diterapkan dengan kesiapan melakukan perubahan pada rancangan berdasarkan masukan mentor. Nilai Kolaboratif diwujudkan dengan menjadikan konsultasi sebagai forum kerja sama yang konstruktif untuk menghasilkan rancangan edukasi yang lebih baik dan tepat sasaran.

C. Kegiatan 3 (Merancang dan Membuat Video Digital dan Poster Infografis)

Memasuki minggu ketiga, penulis melaksanakan kegiatan inti

aktualisasi, yaitu pembuatan video digital dan poster infografis. Tahapan pertama dilakukan dengan menyeleksi dan menyiapkan aplikasi editing yang sesuai kebutuhan, yaitu Canva dan CapCut. Nilai Berorientasi Pelayanan diwujudkan dengan memilih aplikasi yang mudah digunakan agar proses penyampaian informasi kepada siswa dapat dilakukan secara menarik dan efektif. Nilai Akuntabel diterapkan dengan memperhatikan kualitas, fungsi, dan legalitas aplikasi yang digunakan. Nilai Kompeten diwujudkan dengan mempelajari dan mengembangkan kemampuan menggunakan aplikasi editing tersebut agar hasil video dan poster sesuai dengan tujuan edukasi.

Selanjutnya, penulis membuat video digital dan poster infografis yang memuat materi edukasi tentang penggunaan game online yang sehat, bijak, dan bertanggung jawab. Nilai Berorientasi Pelayanan diterapkan dengan menghasilkan media yang menarik, mudah dipahami, dan edukatif bagi siswa sekolah dasar. Nilai Kompeten diwujudkan dengan menggunakan kreativitas dalam merancang naskah, memilih ilustrasi, animasi, dan audio yang relevan agar materi tersampaikan secara efektif. Nilai Kolaboratif diterapkan dengan bekerja sama bersama mentor dan rekan kerja dalam memberikan ide dan masukan untuk menyempurnakan hasil video dan poster.

Hasil video digital dan poster infografis yang telah disusun kemudian dikonsultasikan kembali kepada mentor untuk memperoleh persetujuan akhir. Nilai Loyal diwujudkan melalui komitmen melaksanakan arahan mentor demi mendukung tercapainya tujuan organisasi melalui media edukasi yang sesuai kebutuhan instansi. Nilai Kolaboratif diterapkan dengan menjalin kerja sama yang baik dalam proses konsultasi sehingga tercipta hasil video dan poster yang lebih optimal. Nilai Adaptif diwujudkan dengan kesediaan melakukan perbaikan dan penyesuaian terhadap video digital dan poster infografis berdasarkan masukan mentor, hingga akhirnya media edukasi tersebut dinyatakan layak dan disetujui untuk digunakan.

D. Kegiatan 4 (Melakukan Sosialisasi)

Pada minggu keempat, penulis melaksanakan kegiatan sosialisasi edukasi kecanduan game online kepada siswa sekolah dasar. Tahapan persiapan dilakukan dengan menyusun absensi, surat undangan, dan kuesioner sebagai perlengkapan sosialisasi. Nilai Berorientasi Pelayanan diwujudkan dengan menyiapkan seluruh perangkat sosialisasi secara teliti dan lengkap agar kegiatan dapat berjalan lancar. Nilai Kompeten diterapkan dengan menyusun format absensi, surat undangan, dan kuesioner secara sistematis dan sesuai tujuan sosialisasi. Nilai Kolaboratif diwujudkan melalui kerja sama dengan mentor, rekan kerja, dan pihak sekolah dalam mempersiapkan seluruh kebutuhan kegiatan.

Sosialisasi dilaksanakan secara langsung di sekolah dasar dengan menampilkan video digital dan poster infografis kepada peserta. Nilai Berorientasi Pelayanan diterapkan dengan menyampaikan materi secara ramah, sopan, dan komunikatif agar siswa dapat memahami dampak kecanduan game online dengan baik. Nilai Kompeten diwujudkan dengan memanfaatkan media digital dan teknik komunikasi yang efektif agar kegiatan sosialisasi lebih menarik. Nilai Adaptif diterapkan dengan menyesuaikan metode penyampaian materi sesuai kondisi dan kebutuhan siswa di lapangan. Nilai Harmonis tercermin dari hubungan baik yang dijaga dengan pihak sekolah, guru, dan siswa, serta sikap menghargai pendapat dari berbagai pihak selama kegiatan berlangsung.

Setelah pemaparan materi, penulis membagikan kuesioner kepada peserta sosialisasi sebagai alat evaluasi pemahaman. Nilai Berorientasi Pelayanan diwujudkan dengan memberikan panduan pengisian yang jelas agar peserta merasa nyaman dalam mengisi kuesioner. Nilai Akuntabel diterapkan dengan menyusun dan membagikan kuesioner secara tertib serta menggunakan hasilnya secara objektif sebagai bahan evaluasi. Nilai Harmonis tercermin dari komunikasi yang hangat dan tanpa membedakan latar belakang maupun kemampuan peserta. Nilai Loyal diwujudkan dengan melaksanakan kegiatan ini penuh tanggung jawab sebagai bentuk dukungan terhadap program instansi. Nilai Adaptif diterapkan dengan

memanfaatkan formulir digital agar proses pengumpulan data lebih praktis dan efisien. Nilai Kolaboratif diwujudkan dengan bekerja sama bersama mentor dan pihak sekolah dalam proses pembagian serta pengumpulan kuesioner.

E. Kegiatan 5 (Melakukan Evaluasi Penyusunan Laporan Aktualisasi)

Pada minggu kelima sebagai tahap akhir habituasi, penulis menyusun laporan hasil sosialisasi dengan mendokumentasikan seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari data kehadiran peserta hingga rekapitulasi hasil kuesioner. Nilai Berorientasi Pelayanan diwujudkan dengan menyusun laporan sebagai bahan perbaikan dan peningkatan pelayanan edukasi ke depannya. Nilai Akuntabel diterapkan dengan menyusun laporan secara jujur, lengkap, dan berdasarkan data yang valid serta dapat dipertanggungjawabkan. Nilai Kompeten diwujudkan melalui penyusunan laporan secara sistematis sehingga mudah dipahami oleh pembaca. Nilai Harmonis tercermin dari komunikasi yang sopan dan saling menghargai saat berinteraksi dengan siswa dan guru selama proses pengumpulan data.

Selanjutnya, penulis menyusun laporan aktualisasi secara menyeluruh yang mencakup seluruh tahapan kegiatan selama masa habituasi. Nilai Kompeten diwujudkan dengan menyusun laporan secara sistematis, runtut, dan sesuai kaidah penulisan Latsar CPNS. Nilai Akuntabel diterapkan dengan mendokumentasikan setiap tahapan berdasarkan bukti fisik kegiatan yang telah dikumpulkan agar dapat dipertanggungjawabkan. Nilai Adaptif diwujudkan dengan memuat inovasi dan perbaikan yang diperoleh selama masa habituasi ke dalam laporan. Nilai Kolaboratif tercermin dari penyusunan laporan berdasarkan masukan mentor sebagai bentuk komitmen terhadap tugas dan organisasi.

Pada tahap akhir, penulis menghadap mentor untuk menyampaikan laporan aktualisasi guna memperoleh arahan dan persetujuan. Nilai Berorientasi Pelayanan diterapkan dengan menyampaikan laporan tepat waktu guna mendukung kelancaran proses evaluasi. Nilai Akuntabel diwujudkan dengan menyerahkan

laporan yang lengkap dan dapat dipertanggungjawabkan. Nilai Harmonis terjaga melalui sikap sopan dan menghargai mentor selama proses konsultasi. Nilai Loyal diterapkan dengan menerima setiap masukan mentor secara tulus dan menindaklanjutinya demi penyempurnaan laporan. Nilai Adaptif diwujudkan dengan menyesuaikan isi laporan berdasarkan arahan yang diberikan. Nilai Kolaboratif tercermin dari proses konsultasi yang dijadikan forum diskusi dua arah yang produktif, hingga akhirnya laporan aktualisasi disetujui dan ditandatangani oleh mentor.

2. Gagasan Kreatif Penyelesaian Core Isu

Core isu yang diangkat dalam pelaksanaan aktualisasi ini adalah “Rendahnya Pemahaman Siswa Sekolah Dasar mengenai Dampak Kecanduan Game Online” di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma. Kondisi tersebut menyebabkan siswa, guru, maupun orang tua belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai dampak negatif serta batasan penggunaan game online, sehingga berpotensi mengganggu perkembangan akademik, sosial, dan emosional siswa apabila tidak segera diantisipasi.

Gagasan kreatif yang diangkat untuk menyelesaikan core isu ini adalah “Optimalisasi Edukasi Kecanduan Game Online pada Siswa Sekolah Dasar melalui Video Digital dan Poster Infografis di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma”. Gagasan ini merupakan solusi adaptif yang memanfaatkan media visual digital sebagai sarana penyampaian edukasi yang lebih menarik, mudah dipahami, dan dapat menjangkau siswa secara lebih luas dibandingkan metode penyuluhan konvensional.

Gagasan kreatif ini diwujudkan melalui lima tahapan kegiatan yang terencana dan sistematis, yaitu: (1) Konsultasi gagasan dengan mentor melalui penyusunan surat telaah staf; (2) Studi referensi dan penyusunan rancangan video digital serta poster infografis; (3) Perancangan dan pembuatan video digital dan poster infografis menggunakan aplikasi Canva dan CapCut; (4) Sosialisasi edukasi kecanduan game online kepada siswa sekolah dasar disertai pembagian kuesioner evaluasi; dan (5) Evaluasi

serta penyusunan laporan aktualisasi sebagai bentuk pertanggungjawaban formal.

Inovasi ini merupakan bentuk nyata penerapan nilai Smart ASN dalam menghadapi tantangan birokrasi modern, sekaligus wujud komitmen ASN dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas layanan pendidikan. Pemilihan video digital dan poster infografis sebagai media edukasi didasarkan pada pertimbangan kemudahan akses, kemenarikan visual bagi siswa sekolah dasar, dan biaya operasional yang relatif terjangkau, namun tetap berdampak signifikan dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap penggunaan game online secara sehat dan bijak.

3. Capaian Hasil Penyelesaian Core Isu

Penyelesaian core isu mengenai “Rendahnya Pemahaman Siswa Sekolah Dasar mengenai Dampak Kecanduan Game Online” di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma telah tercapai secara optimal melalui gagasan kreatif pembuatan video digital dan poster infografis. Berikut adalah rincian capaian hasil setelah dilaksanakannya aktualisasi:

1. Transformasi Metode Edukasi dari Konvensional ke Digital

Capaian: Tercapainya metode edukasi kecanduan game online yang sebelumnya bersifat konvensional, seperti ceramah atau penyuluhan lisan, kini beralih menjadi media edukasi digital berupa video dan poster infografis yang lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

Dampak: Penyampaian materi edukasi yang sebelumnya kurang menarik dan rentan tidak diperhatikan siswa kini dapat disajikan secara visual dan interaktif, sehingga siswa lebih antusias dan informasi tersampaikan secara lebih efektif.

2. Peningkatan Pemahaman Siswa mengenai Dampak Kecanduan Game Online

Capaian: Terlaksananya sosialisasi kepada siswa sekolah dasar

yang menghasilkan peningkatan pemahaman mengenai dampak negatif kecanduan game online serta pentingnya membagi waktu antara belajar, bermain, dan beristirahat, sebagaimana tercermin dari hasil kuesioner evaluasi yang dibagikan kepada peserta.

Dampak: Siswa memperoleh bekal pengetahuan untuk menggunakan game online secara lebih terkontrol, sehingga risiko gangguan terhadap prestasi belajar dan interaksi sosial siswa dapat diminimalisir.

3. Tersedianya Media Edukasi yang Dapat Digunakan secara Berkelanjutan

Capaian: Tersedianya satu paket media edukasi berupa video digital dan poster infografis yang telah disetujui mentor dan siap digunakan kembali sebagai sarana sosialisasi di lingkungan sekolah maupun Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma.

Dampak: Media edukasi ini dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan untuk kegiatan sosialisasi lanjutan tanpa harus menyusun materi dari awal, sehingga lebih efisien dari segi waktu dan tenaga.

4. Terjalinnya Kolaborasi antara Dinas Pendidikan, Sekolah, Guru, dan Siswa

Capaian: Terbangunnya koordinasi yang baik antara penulis, pihak sekolah, guru, dan siswa selama proses sosialisasi berlangsung di sekolah dasar.

Dampak: Sinergi ini memperkuat peran aktif guru dalam pengawasan dan pembinaan penggunaan game online di lingkungan sekolah, serta membuka ruang kerja sama lanjutan antara Dinas Pendidikan dengan satuan pendidikan.

5. Peningkatan Kualitas Dokumentasi dan Pelaporan Kegiatan

Capaian: Tersedianya laporan hasil sosialisasi dan laporan aktualisasi yang disusun secara sistematis, lengkap dengan data kehadiran, hasil kuesioner, dan dokumentasi kegiatan, serta telah memperoleh persetujuan mentor.

Dampak: Pimpinan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma memperoleh gambaran yang jelas dan terukur mengenai pelaksanaan program edukasi, sehingga dapat menjadi dasar pengambilan keputusan untuk pengembangan program serupa di masa mendatang.

B. Rekomendasi

1. Untuk Penyelenggara Pelatihan

Berdasarkan pengalaman pelaksanaan aktualisasi yang telah dilaksanakan, penulis menyampaikan beberapa rekomendasi kepada penyelenggara pelatihan sebagai berikut:

Penguatan materi literasi digital dalam kurikulum Latsar CPNS.

Mengingat banyak peserta Latsar yang mengimplementasikan inovasi berbasis teknologi digital dalam kegiatan aktualisasi, penyelenggara pelatihan diharapkan dapat memperkuat porsi materi terkait pemanfaatan teknologi digital dan e-government dalam kurikulum pelatihan dasar CPNS, sehingga peserta lebih siap dalam merancang dan mengimplementasikan inovasi digital di instansinya masing-masing.

Sinkronisasi Kurikulum dengan Kebutuhan Lokal: Diharapkan penyelenggara pelatihan terus melakukan pemutakhiran materi yang relevan dengan tantangan birokrasi terkini, khususnya terkait isu sosial seperti dampak penggunaan teknologi pada anak usia sekolah, sehingga peserta dapat merancang gagasan kreatif yang lebih aplikatif terhadap permasalahan spesifik di instansi daerah.

Penulis merekomendasikan Agar intensitas bimbingan dari coach selama masa habituasi dapat ditingkatkan, khususnya melalui sesi konsultasi yang terjadwal secara daring maupun luring, guna memastikan setiap peserta mendapatkan pendampingan yang optimal dalam mengimplementasikan gagasan kreatifnya di lapangan.

2. Untuk Instansi Asal Peserta (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma)

Berdasarkan hasil pelaksanaan aktualisasi ini, penulis menyampaikan beberapa rekomendasi kepada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma sebagai berikut:

Diharapkan setelah pelaksanaan aktualisasi ini, penerapan sosialisasi edukasi kecanduan game online melalui video digital dan poster infografis dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dan diperluas ke seluruh sekolah dasar di Kabupaten Seluma.

Sosialisasi pada periode mendatang direkomendasikan untuk melibatkan tiga pihak secara bersamaan, yaitu siswa, guru, dan wali murid, agar pengawasan dan pembinaan terhadap penggunaan game online dapat berjalan secara konsisten baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Instansi direkomendasikan untuk melakukan pengukuran data awal dan akhir (pre-test dan post-test) tingkat kecanduan game online pada siswa sebagai dasar evaluasi keberhasilan program secara lebih terukur, serta sebagai bahan penyempurnaan metode edukasi pada pelaksanaan berikutnya.

Pengembangan program lebih lanjut diharapkan dapat mencakup penyediaan kegiatan alternatif sebagai sarana pengalihan minat siswa dari bermain game online, seperti kegiatan olahraga maupun kegiatan keagamaan, sehingga waktu luang siswa dapat dimanfaatkan secara lebih positif dan mendukung perkembangan karakter.

Mengingat Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma selama ini telah memberikan dukungan penuh, bimbingan, dan ruang yang kondusif bagi kelancaran inovasi peserta, direkomendasikan agar fasilitasi dan apresiasi terhadap ide-ide kreatif ASN terus dipertahankan dan dikembangkan, sebagai wujud komitmen instansi dalam menciptakan layanan pendidikan yang berkualitas, inovatif, dan berorientasi pada kepentingan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

JDIH Menpan. (2026). Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2026. Jakarta

Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia. (2021). Surat Edaran Menteri PANRB Nomor 20 Tahun 2021 tentang Implementasi Core Values ASN BerAKHLAK. Jakarta: KemenPANRB.

Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi. (2023).Tata Cara Sinkronisasi Rencana Kerja di Bidang Manajemen Aparatur Sipil Negara.Jakarta.

Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi.(2026). Peraturan Menteri PANRB Nomor 8 Tahun 2026 Tentang Evaluasi Kinerja Pemerintah Digital. Jakarta.

Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia. (2021). Peraturan LAN Nomor 1 Tahun 2021 tentang Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil. Jakarta: LAN

Peraturan Bupati Seluma tentang Tugas Pokok dan Fungsi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma.

Permendikbudristek No. 47 Tahun 2023 Tentang Standar Pengelolaan Pendidikan PP No. 4 Tahun 2022 (standar nasional pendidikan)

Republik Indonesia. (2014). Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2014 tentang Aparatur Sipil Negara. Jakarta: Sekretariat Negara.

Republik Indonesia. (2023). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Aparatur Sipil Negara. Jakarta: Sekretariat Negara.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)

LAMPIRAN

Lampiran 1. Laporan Minggguan ke-1

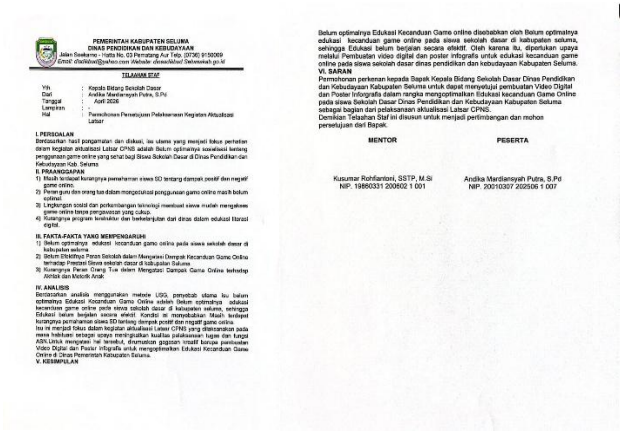
A. Tabel Pelaksanaan Aktualisasi

<table>
<tr><td>Judul Kegiatan Ke-1</td><td>Melakukan Konsultasi gagasan dengan mentor</td></tr>
<tr><td>Tanggal Kegiatan</td><td>20-24 April 2026</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Daftar Lampiran Bukti Kegiatan/Evidence</td><td>1. Tersedianya draf surat telah staff.</td></tr>
<tr><td>2. Tersedianya Dokumen Notulen hasil konsultasi (Notulen/Foto)</td></tr>
<tr><td>3. Tersedianya Dokumen surat telaah staf yang dibubuhi tanda tangan oleh mentor</td></tr>
<tr><td colspan="2">Uraian Kegiatan yang Dilaksanakan</td></tr>
<tr><td>Nilai Dasar BerAKHLAK yang Melandasi</td><td>Tahapan Kegiatan 1 : Membuat draft surat telaah staf kepada mentor
1. Berorientasi Pelayanan : Dalam menyusun draf telaah staf, penulis berkomitmen memberikan solusi terbaik dengan memahami kebutuhan organisasi di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan. Penulis bersikap cekatan dalam merespons arahan mentor agar dokumen yang dihasilkan dapat memberikan manfaat nyata bagi perbaikan kualitas layanan pendidikan. Draf ini disusun dengan bahasa yang komunikatif dan solutif sebagai bentuk pengabdian untuk memenuhi kepuasan pemangku kepentingan di lingkungan sekolah maupun kedinasan.
2. Akuntabel : Dalam menyusun draf telaah staf di Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma, penulis melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab serta menjaga integritas dalam setiap prosesnya. Setiap poin analisis dan data yang dituangkan dalam draf benar-benar disesuaikan dengan fakta lapangan dan rencana aksi yang akan dilaksanakan..
3. Kompeten : Pada tahap penyusunan draf surat telaah staf di Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma Kabupaten Seluma, penulis menerapkan nilai Kompeten dengan terus meningkatkan kemampuan diri dalam teknik penulisan laporan analisis kebijakan. Penulis</td></tr>
</table>

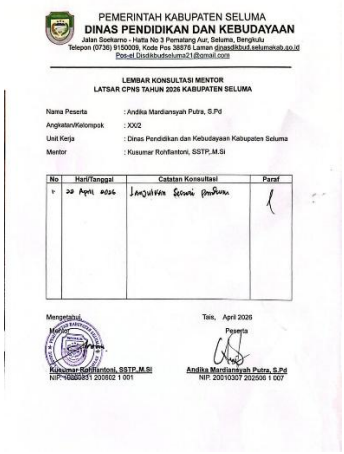
	mempelajari kembali tata naskah dinas dan standar operasional prosedur terkait pemungutan daerah agar dokumen yang disusun memiliki standar profesionalitas yang tinggi. Dalam prosesnya, penulis menggunakan kemampuan analisis tajam untuk memastikan setiap rekomendasi yang dicantumkan akurat, sistematis, dan relevan. Penulis melakukan pengecekan ulang terhadap validitas data statistik pendapatan untuk meminimalisir kesalahan informasi yang dapat memengaruhi kebijakan. 4. **Loyal :** Penulis berdedikasi menyelesaikan draf tepat waktu sebagai wujud loyalitas terhadap tugas dan tanggung jawab di instansi. Setiap informasi strategis dan rahasia jabatan dalam dokumen dijaga dengan ketat demi melindungi nama baik ASN dan organisasi. Isi telaah staf disusun dengan mengutamakan kepentingan daerah dan bangsa di atas kepentingan pribadi maupun kelompok tertentu. 5. **Adaptif :** Pada tahap penyusunan draf surat telaah staf di Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma Kabupaten Seluma, penulis menerapkan nilai Adaptif dengan menunjukkan kemampuan menyesuaikan diri terhadap dinamika data pendapatan yang fluktuatif. Penulis memanfaatkan teknologi aplikasi pengolah data dan referensi digital untuk mempercepat visualisasi tren pendapatan secara efektif dan efisien. **Tahapan Kegiatan 2 : Melaksanakan Konsultasi Dengan Mentor.** 1. **Berorintasi Pelayanan :** Penulis melakukan konsultasi dengan mentor secara ramah dan sopan untuk memahami kebutuhan edukasi bagi siswa sekolah dasar. Masukan dari mentor diterima secara cekatan agar materi edukasi kecanduan *game online* yang disusun benar-benar solutif bagi siswa. Konsultasi ini bertujuan memastikan bahwa

	program yang dirancang mampu memenuhi kepuasan masyarakat, khususnya orang tua dan guru. 2. **Akuntabel :** Penulis melaksanakan konsultasi dengan penuh tanggung jawab serta menyampaikan data terkait kecanduan *game online* secara jujur. Setiap arahan dari mentor dicatat dengan teliti dalam formulir bimbingan sebagai wujud transparansi dan integritas dalam bekerja. Pemanfaatan waktu konsultasi dilakukan secara efektif dan efisien guna menjamin akuntabilitas pelaksanaan kegiatan aktualisasi tersebut. 3. **Harmonis :** Penulis membangun komunikasi yang kondusif dengan mentor melalui sikap saling menghargai pendapat dan perbedaan pandangan. Etika komunikasi yang santun selalu dijaga agar tercipta suasana diskusi yang nyaman guna menyelaraskan tujuan program edukasi. Sikap menghargai masukan ini mencerminkan upaya penulis dalam menciptakan lingkungan kerja yang harmonis di lingkungan Bidang SD. 4. **Loyal :** Penulis berkonsultasi dengan mengutamakan kepentingan instansi guna menjaga nama baik Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma. Setiap arahan mentor dipatuhi sebagai wujud dedikasi penulis dalam mendukung kebijakan pimpinan untuk melindungi siswa dari dampak negatif. Penulis berkomitmen menjaga kerahasiaan informasi strategis organisasi yang mungkin dibahas selama proses bimbingan dan konsultasi berlangsung. 5. **Adaptif :** Penulis bersikap proaktif dalam mendiskusikan pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana edukasi yang inovatif bagi siswa sekolah dasar. Masukan mentor terkait perkembangan tren perilaku siswa direspon secara cepat agar materi edukasi tetap relevan dengan dinamika zaman.

	Kreativitas dalam menyampaikan gagasan dikembangkan agar program penanganan kecanduan *game online* ini dapat berjalan fleksibel di lapangan. **Tahapan Kegiatan 3 : Mengajukan Surat Telaah Staf Kepada Mentor** 1. **Akuntabel :** Dalam mengajukan surat telaah staf di Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma, penulis melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab dan integritas tinggi. Dokumen yang diajukan adalah hasil kerja mandiri yang didasarkan pada data valid dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Penulis memastikan proses pengajuan dilakukan secara transparan dan mencatat setiap arahan mentor sebagai bukti pertanggungjawaban progres kerja kepada coach atau atasan. 2. **Harmonis :** Penulis membangun hubungan kerja yang harmonis dengan menghargai waktu mentor dan meminta izin dengan sopan sebelum menyampaikan dokumen. Lingkungan kerja yang kondusif dijaga dengan cara menerima kritik dan saran perbaikan terhadap draf surat secara terbuka tanpa sikap defensif. Penulis menjunjung tinggi etika birokrasi demi menjaga keselarasan hubungan profesional antara bawahan dan atasan di lingkungan Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma. 3. **Loyal :** Penulis mengajukan telaah staf ini sebagai bentuk dedikasi dalam mendukung program kerja Dinas Pendidikan Kabupaten Seluma. Setiap arahan dan koreksi dari mentor dipatuhi sepenuhnya demi menjaga nama baik organisasi serta memastikan kebijakan yang diambil tepat. Penulis menjaga kerahasiaan isi telaah staf yang bersifat internal agar informasi strategis instansi tetap terlindungi dengan aman. 4. **Adaptif :** Penulis bersikap proaktif dengan segera mengajukan draf agar langkah

	penanganan kecanduan *game online* dapat segera diimplementasikan. Penyajian dokumen dilakukan secara inovatif, mencakup analisis tren digital terkini yang memengaruhi perilaku siswa sekolah dasar saat ini. Penulis siap menyesuaikan kembali poin-rekomendasi dalam telaah staf apabila terdapat perubahan dinamika atau kebutuhan mendesak di lapangan. 5. **Kolaboratif :** Penulis membuka ruang diskusi dengan mentor saat mengajukan draf untuk mendapatkan sinergi pemikiran yang lebih komprehensif. Kerja sama ini dilakukan untuk memberikan nilai tambah pada isi telaah staf sehingga rekomendasi yang dihasilkan lebih kuat dan efektif. Pemanfaatan masukan dari berbagai pihak diakomodasi melalui konsultasi ini demi tercapainya tujuan bersama dalam memajukan dunia pendidikan.
B. Teknik Aktualisasi yang Digunakan dan Bukti Fisik Kegiatan/*Evidence*	**1. Membuat Draft Surat Telah Staff**  PEMERINTAH KABUPATEN SELUMA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN TELAAHAN STAF Belum optimalnya Edukasi Kecanduan Game online disebabkan oleh Belum optimalnya edukasi kecanduan game online pada siswa sekolah dasar di kabupaten seluma, sehingga Edukasi belum berjalan secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan upaya melalui Pembuatan video digital dan poster infografis untuk edukasi kecanduan game online pada siswa sekolah dasar dinas pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma. VI. SARAN Demikian Telaahan Staf ini disusun untuk menjadi pertimbangan dan mohon MENTOR PESERTA Kusumar Rohfantoni, SSTP, M.Si NIP. 19850331 200602 1 001 Andika Mardiansyah Putra, S.Pd NIP. 20010307 202506 1 007 **Gambar 1.** Draf Surat Telaahan Staff **2. Melakukan Konsultasi dengan Mentor Terkait Isu** 

Gambar 2. Melakukan Konsultasi



PEMERINTAH KABUPATEN SELUMA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Jalan Soekarno - Hatta No 3 Pematang Aur, Seluma, Bengkulu
Telepon (0736) 9150009, Kode Pos 38876 Laman dinasdikbud.selumakab.go.id
Pos-el Disdikbudseluma21@gmail.com

LEMBAR KONSULTASI MENTOR
LATSAR CPNS TAHUN 2026 KABUPATEN SELUMA

Nama Peserta : Andika Mardiansyah Putra, S.Pd
Angkatan/Kelompok : XX02
Unit Kerja : Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma
Mentor : Kusumar Rohfiantoni, SSTP, M.Si

No	Hari/Tanggal	Catatan Konsultasi	Paraf
1	20 April 2026	Langsung Seluruh Bahan	

Mengetahui
Mentor

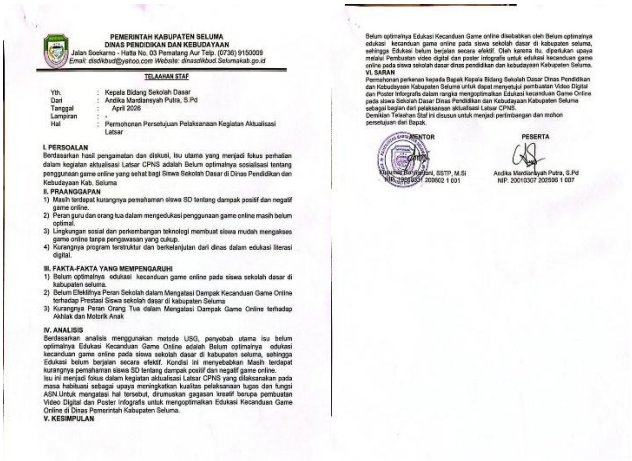
Kusumar Rohfiantoni, SSTP, M.Si
NIP. 19860331 200602 1 001

Tais, April 2026
Peserta

Andika Mardiansyah Putra, S.Pd
NIP. 20010307 202506 1 007

Gambar 3. Notulen Hasil konsultasi Bersama mentor

3. Mengajukan Surat Telaah Staf kepada Mentor



PEMERINTAH KABUPATEN SELUMA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Jalan Soekarno - Hatta No. 03 Pematang Aur Telp. (0736) 9150009
Email: diskibud@yahoo.com Website: dinasdikbud.Selumakab.go.id

TELAAHAN STAF

Yth. : Kepala Bidang Sekolah Dasar
Dari : Andika Mardiansyah Putra, S.Pd
Tanggal : April 2026
Lampiran : -
Hal : Permohonan Persetujuan Pelaksanaan Kegiatan Aktualisasi Latsar

I. PERSOALAN
Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi, isu utama yang menjadi fokus perhatian dalam kegiatan aktualisasi Latsar CPNS adalah Belum optimalnya sosialisasi tentang penggunaan game online yang sehat bagi Siswa Sekolah Dasar di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Seluma

II. PRAANGGAPAN
1) Masih terdapat kurangnya pemahaman siswa SD tentang dampak positif dan negatif game online.
2) Peran guru dan orang tua dalam mengedukasi penggunaan game online masih belum optimal.
3) Lingkungan sosial dan perkembangan teknologi membuat siswa mudah mengakses game online tanpa pengawasan yang cukup.
4) Kurangnya program terstruktur dan berkelanjutan dari dinas dalam edukasi literasi digital.

III. FAKTA-FAKTA YANG MEMPENGARUHI
1) Belum optimalnya edukasi kecanduan game online pada siswa sekolah dasar di kabupaten seluma.
2) Belum Efektifnya Peran Sekolah dalam Mengatasi Dampak Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Siswa sekolah dasar di kabupaten Seluma
3) Kurangnya Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Game Online terhadap Akhlak dan Motorik Anak

IV. ANALISIS
Berdasarkan analisis menggunakan metode USG, penyebab utama isu belum optimalnya Edukasi Kecanduan Game Online adalah Belum optimalnya edukasi kecanduan game online pada siswa sekolah dasar di kabupaten seluma, sehingga Edukasi belum berjalan secara efektif. Kondisi ini menyebabkan Masih terdapat kurangnya pemahaman siswa SD tentang dampak positif dan negatif game online.
Isu ini menjadi fokus dalam kegiatan aktualisasi Latsar CPNS yang dilaksanakan pada masa habituasi sebagai upaya meningkatkan kualitas pelaksanaan tugas dan fungsi ASN.Untuk mengatasi hal tersebut, dirumuskan gagasan kreatif berupa pembuatan Video Digital dan Poster Infografis untuk mengoptimalkan Edukasi Kecanduan Game Online di Dinas Pemerintah Kabupaten Seluma.

V. KESIMPULAN
Belum optimalnya Edukasi Kecanduan Game online disebabkan oleh Belum optimalnya edukasi kecanduan game online pada siswa sekolah dasar di kabupaten seluma, sehingga Edukasi belum berjalan secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan upaya melalui Pembuatan video digital dan poster infografis untuk edukasi kecanduan game online pada siswa sekolah dasar dinas pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma.

VI. SARAN
Pemohonan perkenan kepada Bapak Kepala Bidang Sekolah Dasar Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma untuk dapat menyetujui pembuatan Video Digital dan Poster Infografis dalam rangka mengoptimalkan Edukasi kecanduan Game Online pada siswa Sekolah Dasar Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma sebagai bagian dari pelaksanaan aktualisasi Latsar CPNS.
Demikian Telaahan Staf ini disusun untuk menjadi pertimbangan dan mohon persetujuan dari Bapak.

MENTOR
Kusumar Rohfiantoni, SSTP, M.Si
NIP. 19860331 200602 1 001

PESERTA
Andika Mardiansyah Putra, S.Pd
NIP. 20010307 202506 1 007

Gambar 4. Surat Telaahan staf yang sudah di tanda tangani



PEMERINTAH KABUPATEN SELUMA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Jalan Soekarno - Hatta No. 03 Pematang Aur Telp. (0736) 9150009
Email: diskibud@yahoo.com Website: dinasdikbud.Selumakab.go.id

SURAT PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :
Nama : Kusumar Rohfiantoni, SSTP, M.Si
NIP : 19860331 200602 1 001
Jabatan : Kepala Bidang Sekolah Dasar
Unit Kerja : Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
Instansi : Pemerintah Kabupaten Seluma

Mendukung dan Menyetujui Rancangan Aktualisasi yang diajukan oleh :
Nama : Andika Mardiansyah Putra, S.Pd
NIP : 20010307 202506 1 007
Jabatan : Pengembang Teknologi Pembelajaran
Unit Kerja : Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
Instansi : Pemerintah Kabupaten Seluma

NO	Judul Rancangan Aktualisasi	Kegiatan
1	Optimalisasi Edukasi Kecanduan Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Video Digital Dan Poster Infografis Di Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kabupaten Seluma	1. Pelaksanaan Konsultasi Rancangan Aktualisasi dengan Mentor
		2. Studi Referensi pembuatan Video Digital dan Poster Infografis
		3. Merancang dan membuat video digital,poster infografis
		4. Sosialisasi Edukasi Kecanduan Game Online Melalui Video Digital dan Poster Infografis.
		5. Melakukan evaluasi laporan aktualisasi

Demikian surat persetujuan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Seluma, April 2026
Mentor

Kusumar Rohfiantoni, SSTP, M.Si
NIP. 19860331 200602 1 001

	Gambar 5. Surat Persetujuan Pelaksanaan Aktualisasi
Deskripsi Proses dan Kualitas Produk Kegiatan	**Tahapan Kegiatan 1: Membuat draft surat telaah staf kepada mentor** Penulis melakukan penyusunan draf surat telaahan staf sebagai instrumen formal dalam memberikan analisis dan pertimbangan kepada pimpinan. Tahapan ini diawali dengan mengumpulkan fakta-fakta lapangan, dasar hukum, serta permasalahan teknis yang ditemukan dalam pengelolaan administrasi. Penulis merangkum substansi masalah secara objektif dan menyusun saran tindak lanjut yang konkret guna memberikan gambaran komprehensif bagi pengambilan keputusan. Penulis memastikan naskah disusun dengan logika berpikir yang sistematis—mulai dari persoalan, pra-anggapan, hingga simpulan—agar telaahan ini menjadi dasar argumentasi yang kuat dan profesional dalam mendukung kebijakan inovasi digital. **Kualitas Produk:**Output dari tahapan ini adalah tersedianya dokumen draf telaahan staf yang mendalam dan solutif. Dokumen ini berfungsi sebagai jembatan komunikasi birokrasi yang efektif, memberikan dukungan manajerial bagi pimpinan dalam menentukan kebijakan yang tepat guna meningkatkan kualitas pelayanan dan efisiensi kerja di lingkungan Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma Kabupaten Seluma. **Tahapan Kegiatan 2 : Melakukan Konsultasi dengan Mentor Terkait Isu** Penulis melaksanakan kegiatan konsultasi dengan Mentor guna membahas identifikasi isu-isu strategis yang ditemukan dalam lingkup kerja. Tahapan ini diawali dengan memaparkan data faktual dan kondisi objektif mengenai kendala yang dihadapi dalam Pemberian Edukasi Kecanduan *game online* Pada Siswa Sekolah Dasar. Penulis secara aktif meminta arahan, saran, serta validasi dari Mentor untuk menentukan prioritas isu yang paling mendesak untuk diselesaikan melalui gagasan kreatif. Proses diskusi ini dilakukan dengan mengedepankan sikap hormat dan komunikatif, sehingga terjalin kesepahaman antara penulis dan pimpinan mengenai arah inovasi yang akan diambil demi peningkatan efisiensi kerja di instansi.

	Kualitas Produk: Output dari tahapan ini adalah adanya kesepakatan dan lembar konsultasi dan persetujuan terkait isu utama yang akan diangkat sebagai fokus aktualisasi. Hasil konsultasi ini menjadi landasan kuat dan legal bagi penulis untuk melangkah ke tahap penyelesaian masalah, sehingga solusi yang dihasilkan nantinya benar-benar selaras dengan visi dan misi Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma Kabupaten Seluma dalam mengoptimalkan pengelolaan pendapatan daerah. **Tahapan Kegiatan 3: Mengajukan surat telaah staf kepada Mentor** Penulis menghadap Mentor untuk menyampaikan draf akhir surat telaahan staf guna mendapatkan persetujuan dan legalitas formal. Tahapan ini diawali dengan mempresentasikan poin-poin analisis serta rekomendasi kebijakan yang telah disusun berdasarkan data lapangan. Penulis memberikan penjelasan mendalam mengenai urgensi usulan yang diajukan agar Mentor mendapatkan keyakinan penuh terhadap solusi yang ditawarkan. Setelah draf dinyatakan sesuai dan memenuhi standar tata naskah dinas, Mentor membubuhkan tanda tangan sebagai bentuk dukungan resmi. Proses ini mencerminkan koordinasi yang harmonis dan transparansi birokrasi, memastikan bahwa setiap langkah inovasi yang diambil telah mendapat validasi dari pimpinan secara berjenjang. **Kualitas Produk:** Output dari tahapan ini adalah tersedianya dokumen surat telaahan staf yang telah disetujui dan ditandatangani oleh Mentor secara sah. Dokumen ini menjadi bukti legalitas dan dukungan manajerial yang kuat bagi penulis untuk mengimplementasikan langkah-langkah strategis selanjutnya, guna mendukung optimalisasi kinerja dan pencapaian target pada Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma Kabupaten Seluma.
Manfaat kegiatan terhadap pencapaian visi, misi organisasi	Kegiatan melakukan konsultasi gagasan dengan mentor mengenai **Edukasi Kecanduan Game Online pada Siswa Sekolah Dasar** memiliki peran strategis dalam mendukung pencapaian visi Dinas Pendidikan dan

	Kebudayaan Kabupaten Seluma, yaitu **"Terwujudnya layanan pendidikan dan kebudayaan yang berkualitas, merata, dan berdaya saing di Kabupaten Seluma."** Konsultasi ini merupakan langkah awal yang krusial untuk menyelaraskan persepsi antara pelaksana dan pimpinan, guna memastikan gagasan edukasi ini bersifat sistematis dan mendapatkan dukungan struktural. Keselarasan ini menjadi fondasi penting bagi instansi dalam meningkatkan daya saing sumber daya manusia, khususnya dalam melindungi mentalitas siswa di era digital demi terwujudnya layanan pendidikan yang berkualitas. Secara spesifik, kegiatan ini merupakan perwujudan nyata dari misi instansi, terutama dalam hal penguatan tata kelola lingkungan belajar. Konsultasi ini mendukung **Misi Pertama**, yaitu meningkatkan sarana dan prasarana pendidikan sesuai dengan Standar Pelayanan Minimal, yang dalam konteks ini diterjemahkan sebagai penyediaan instrumen pendukung non-fisik berupa pedoman edukasi yang terencana. Melalui diskusi dua arah, setiap tahapan rencana edukasi divalidasi oleh mentor agar tetap berada dalam koridor standar pelayanan yang ada, sehingga mitigasi risiko terhadap dampak negatif teknologi bagi siswa dapat dilakukan sejak dini melalui arahan mentor. Selain itu, kegiatan ini secara langsung berkontribusi pada **Misi Ketiga dan Keempat**, yaitu terciptanya proses belajar yang aman dan nyaman serta model pembelajaran yang efektif dan kreatif. Dengan diterimanya ide kreatif pelaksana oleh mentor untuk mengatasi kecanduan *game online*, tercipta sebuah terobosan dalam menjaga ekosistem belajar siswa dari gangguan eksternal. Hal ini memastikan setiap langkah aktualisasi memiliki dukungan birokrasi yang kuat, sehingga tercipta proses pendampingan siswa yang lebih fokus, inovatif, dan efektif dalam rangka mendukung keberhasilan wajib belajar dan pembinaan karakter di Kabupaten Seluma.
Analisis dampak (terhadap satuan kerja dan masyarakat) jika aktualisasi tidak berdasarkan NDS	Adapun dampak yang terjadi jika penulis tidak menerapkan nilai-nilai dasar **BerAKHLAK** pada pelaksanaan tahap kegiatan melakukan konsultasi gagasan dengan mentor di Dinas

	Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma Kabupaten Seluma, maka akan muncul berbagai konsekuensi yang kurang baik bagi keberlanjutan proyek. Dari sisi internal, tanpa penerapan nilai **Harmonis** dan **Etika**, suasana komunikasi dengan mentor bisa menjadi kaku dan tidak kondusif, sehingga ide-ide inovatif yang diajukan tidak tersampaikan dengan optimal. Tanpa sikap **Kompeten**, penulis mungkin tidak mampu memberikan argumentasi yang kuat dan berlandaskan aturan terkait gagasan yang diusulkan, sehingga mentor meragukan kredibilitas serta komitmen penulis dalam menjalankan tugas sebagai aparatur sipil negara. Selain itu, kurangnya sikap **Adaptif** dalam menerima saran atau kritik dari mentor dapat mengakibatkan gagasan yang disusun tetap memiliki celah dan tidak relevan dengan kebutuhan organisasi saat ini. Dampaknya bagi instansi pun sangat signifikan; tanpa sikap **Kolaboratif**, sinergi antara penulis dan pimpinan tidak akan terbangun, yang pada akhirnya membuat proyek perubahan kehilangan dukungan formal. Dalam jangka panjang, kegagalan menerapkan nilai **Akuntabel**. Hal ini berisiko menghambat efisiensi pelayanan publik di Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma Kabupaten Seluma, serta dapat menurunkan kepercayaan pimpinan terhadap profesionalisme pegawai dalam menginisiasi perbaikan birokrasi di lingkungan pemerintah daerah.

B. Catatan Pengendalian Aktualisasi Oleh Mentor

Nama Peserta		Andika Mardiansyah Putra, S.Pd		
Satuan Kerja		Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma Kabupaten Seluma		
Tempat Aktualisasi		Bidang SD		
No.	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Capaian Hasil/Output	Paraf Mentor
1.	20-24 April 2026	-	1. Tersedianya draf surat telah staff. 2. Tersedianya Dokumen Notulen hasil konsultasi (Notulen/Foto) 3. Tersedianya Dokumen surat telaah staf yang dibubuhi tanda tangan oleh mentor	

C. Catatan Pengendalian Aktualisasi Oleh Coach

Nama Peserta		Andika Mardiansyah Putra, S.Pd		
Satuan Kerja		Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma Kabupaten Seluma		
Tempat Aktualisasi		Bidang SD		
No.	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Capaian Hasil/Output	Paraf Mentor

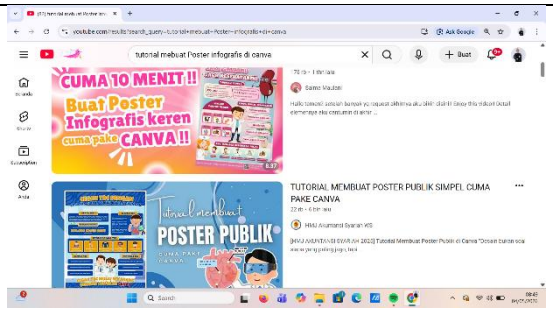
Lampiran 2. Laporan Minggguan ke-2

A. Tabel Pelaksanaan Aktualisasi

<table>
<tr><td>Judul Kegiatan Ke-2</td><td>Studi Referensi pembuatan Video Digital dan Poster Infografis</td></tr>
<tr><td>Tanggal Kegiatan</td><td>25 - 04 Mei 2026</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Daftar Lampiran Bukti Kegiatan/Evidence</td><td>1. Tersedianya referensi pembuatan Video dan Poster infografis</td></tr>
<tr><td>2. Tersedianya rancangan Edukasi game online melalui Video digital dan Poster Infografis</td></tr>
<tr><td>3. Tersedianya dokumentasi konsultasi kepada mentor</td></tr>
<tr><td colspan="2">Uraian Kegiatan yang Dilaksanakan</td></tr>
<tr><td>Nilai Dasar BerAKHLAK yang Melandasi</td><td>Tahapan Kegiatan 1 : Tersedianya referensi pembuatan Video dan Poster infografis
Akuntabel : Penulis menyusun referensi berdasarkan sumber yang valid, terpercaya, dan relevan, seperti jurnal, buku, serta pedoman resmi dari instansi terkait. Selain itu, penulis memastikan setiap informasi yang digunakan dapat dipertanggungjawabkan serta disajikan secara jujur, jelas, dan sistematis.
Kompeten : Penulis meningkatkan kompetensi diri dengan mempelajari teknik pembuatan video edukatif dan desain poster infografis, seperti penggunaan aplikasi editing, pemilihan warna, tipografi, serta penyusunan pesan yang komunikatif. Hal ini bertujuan agar referensi yang dihasilkan berkualitas dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.
Adaptif : Penulis mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital dengan memanfaatkan berbagai platform dan aplikasi dalam mencari serta menyusun referensi, seperti sumber belajar online dan tools desain grafis. Penulis juga terbuka terhadap inovasi baru untuk meningkatkan kualitas konten.
Tahapan Kegiatan 2 : Tersedianya rancangan Edukasi game online melalui Video digital dan Poster Infografis.
Kompeten : Penulis meningkatkan kemampuan</td></tr>
</table>

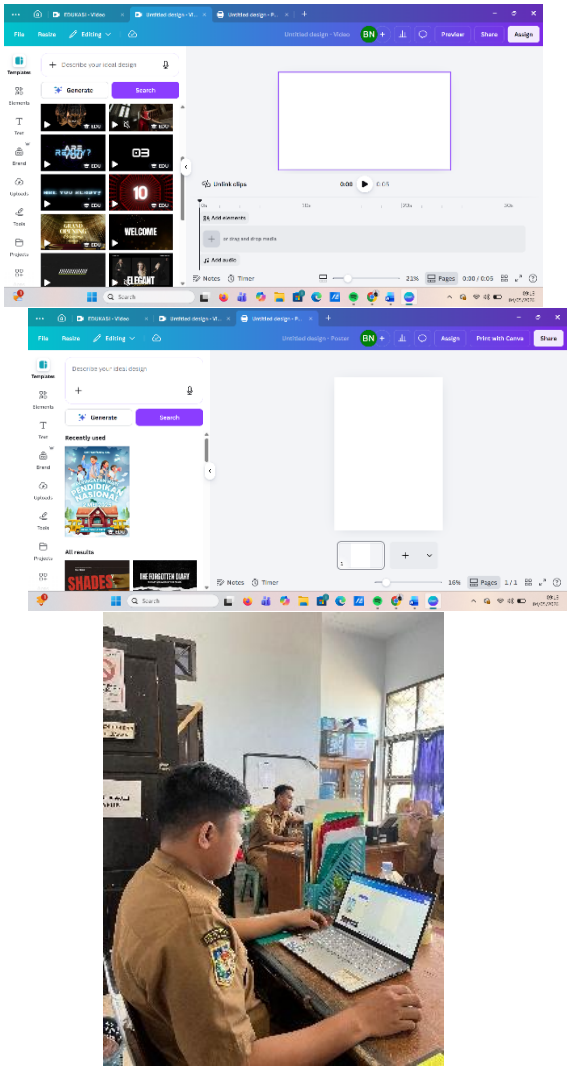
	dalam merancang media edukasi dengan mempelajari teknik pembuatan video digital dan desain infografis, seperti penyusunan alur cerita (storyboard), pemilihan desain visual, serta penggunaan aplikasi pendukung. Dengan demikian, rancangan yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. **Adaptif :** Penulis mampu mengikuti perkembangan teknologi dengan memanfaatkan berbagai platform digital dalam merancang video dan poster infografis. Penulis juga melakukan inovasi dalam penyajian materi agar lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman serta minat siswa.. **Berorientasi Pelayanan :** Penulis menyusun rancangan edukasi yang berfokus pada kebutuhan siswa sekolah dasar dengan menghadirkan materi yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami. Rancangan video digital dan poster infografis dibuat dengan bahasa yang komunikatif serta visual yang edukatif, sehingga mampu membantu siswa memahami penggunaan game online yang sehat, bijak, dan bertanggung jawab. **Akuntabel :** Penulis memastikan bahwa seluruh materi dalam rancangan edukasi disusun berdasarkan sumber yang valid dan dapat dipercaya. Setiap informasi yang disajikan melalui video dan poster dipertanggungjawabkan kebenarannya, disusun secara sistematis, serta menghindari informasi yang menyesatkan.. **Harmonis :** Penulis menjalin kerja sama yang baik dengan rekan kerja, guru, dan pihak terkait dalam proses penyusunan rancangan. Penulis terbuka terhadap kritik dan saran serta menghargai setiap pendapat untuk menghasilkan rancangan edukasi yang lebih optimal. **Tahapan Kegiatan 3 : konsultasi Kepada Mentor** **Berorientasi Pelayanan:** Penulis melakukan konsultasi dengan mentor untuk memastikan bahwa rancangan edukasi yang disusun benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Melalui arahan mentor,

	penulis berupaya meningkatkan kualitas materi agar lebih mudah dipahami, menarik, dan efektif sebagai media edukasi. **Akuntabel :** Penulis menyampaikan rancangan edukasi secara terbuka dan jujur kepada mentor, serta siap menerima evaluasi terhadap kekurangan yang ada. Penulis juga melakukan perbaikan berdasarkan masukan mentor sebagai bentuk tanggung jawab terhadap kualitas hasil kerja. **Harmonis :** Penulis menjaga sikap sopan, menghargai pendapat mentor, dan menjalin komunikasi yang baik selama proses konsultasi. Penulis juga menunjukkan sikap terbuka terhadap kritik dan saran demi terciptanya hubungan kerja yang positif. **Loyal :** Penulis menunjukkan komitmen dalam mengikuti arahan mentor sebagai perwakilan instansi serta memastikan bahwa rancangan edukasi selaras dengan kebijakan dan tujuan organisasi. Hal ini dilakukan sebagai bentuk dedikasi terhadap tugas dan tanggung jawab. **Adaptif :** Penulis bersikap fleksibel dan siap melakukan perubahan pada rancangan edukasi berdasarkan masukan mentor. Penulis juga terbuka terhadap ide-ide baru dan inovasi yang dapat meningkatkan kualitas video digital dan poster infografis. **Kolaboratif :** Penulis menjadikan konsultasi sebagai bentuk kerja sama yang konstruktif dengan mentor. Melalui diskusi dan tukar pikiran, penulis bersama mentor berupaya menghasilkan rancangan edukasi yang lebih baik, efektif, dan tepat sasaran.
B.Teknik Aktualisasi yang Digunakan dan Bukti Fisik Kegiatan/*Evidence*	**1. Tersedianya referensi pembuatan Video dan Poster infografis** 

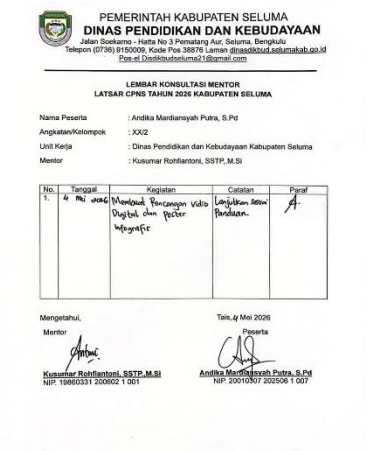


Gambar 1. Penulis mencari referensi atau sumber informasi yang relevan

2. **Tersedianya rancangan Edukasi game online melalui Video digital dan Poster Infografis**



Gambar 2. Penulis membuat rancangan Edukasi game online melalui Video digital dan Poster Infografis

	3. Tersedianya dokumentasi konsultasi kepada mentor  **Gambar 3.** Penulis melakukan konsultasi dengan mentor terkait rancangan  PEMERINTAH KABUPATEN SELUMA **DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN** Jalan Soekarno - Hatta No 3 Pematang Aur, Seluma, Bengkulu Telepon (0736) 9150009, Kode Pos 38576 Laman dinasdikbud.selumakab.go.id Pos-el Disdikbudseluma21@gmail.com **LEMBAR KONSULTASI MENTOR** **LATSAR CPNS TAHUN 2026 KABUPATEN SELUMA** Nama Peserta : Andika Mardiansyah Putra, S.Pd Angkatan/Kelompok : XX/2 Unit Kerja : Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma Mentor : Kusumar Rohfiantoni, SSTP,.M.Si No. / Tanggal / Kegiatan / Catatan / Paraf 1. / 4 Mei 2026 / Membuat Rancangan Video Digital dan Poster Infografis / Lanjutkan sesuai Pandaan. / [signature] Mengetahui, Mentor Kusumar Rohfiantoni, SSTP,.M.Si NIP. 19860331 200602 1 001 Tais, 4 Mei 2026 Peserta Andika Mardiansyah Putra, S.Pd NIP. 20010307 202506 1 007 **Gambar 4** Catatan hasil Konsultasi
Deskripsi Proses dan Kualitas Produk Kegiatan	**Tahapan Kegiatan 1: Tersedianya referensi pembuatan Video dan Poster infografis** Penulis mengidentifikasi kebutuhan referensi yang relevan untuk mendukung pembuatan video edukasi dan poster infografis. Penulis kemudian mencari, mengumpulkan, dan memilih berbagai sumber terpercaya seperti buku, jurnal, serta media digital yang sesuai dengan tema edukasi. Dari referensi tersebut, penulis mempelajari struktur penyajian konten, teknik penyampaian pesan, serta desain visual yang menarik dan mudah dipahami oleh sasaran, khususnya siswa sekolah dasar. **Kualitas Produk:** Output dari tahapan ini adalah tersedianya kumpulan referensi yang lengkap, relevan, dan terpercaya yang telah dianalisis serta terdokumentasi secara

	sistematis sebagai dasar dalam penyusunan konsep, materi, dan desain pembuatan video edukasi serta poster infografis, sehingga dapat mendukung terciptanya media edukasi yang informatif, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. **Tahapan Kegiatan 2 : Tersedianya rancangan Edukasi game online melalui Video digital dan Poster Infografis** Penulis menyusun rancangan edukasi game online melalui video digital dan poster infografis dengan terlebih dahulu mengidentifikasi tujuan, sasaran, dan materi yang akan disampaikan. Penulis kemudian merancang alur konten video, menentukan pesan utama, serta membuat konsep desain poster infografis yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Selanjutnya, penulis mengintegrasikan materi edukasi yang telah disiapkan ke dalam bentuk visual dan narasi yang sistematis, serta menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar pesan dapat tersampaikan secara efektif. Dengan demikian, rancangan yang dihasilkan dapat menjadi pedoman dalam pelaksanaan pembuatan media edukasi yang informatif, kreatif, dan tepat sasaran. **Kualitas Produk:**Output dari tahapan ini adalah adanya Output dari kegiatan tersedianya rancangan edukasi game online melalui video digital dan poster infografis adalah tersusunnya dokumen rancangan yang sistematis dan terstruktur yang memuat tujuan pembelajaran, sasaran kegiatan, materi edukasi, alur penyajian video, konsep visual, serta desain poster infografis yang menarik dan mudah dipahami. Rancangan ini menjadi pedoman yang jelas dalam proses pembuatan media edukasi, sehingga mendukung terciptanya video digital dan poster infografis yang informatif, edukatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. **Tahapan Kegiatan 3: Tersedianya dokumentasi konsultasi kepada mentor** Penulis melakukan konsultasi dengan mentor terkait rancangan edukasi game online melalui video digital dan poster infografis dengan memaparkan konsep, tujuan, serta materi yang telah disusun. Penulis menerima masukan, saran, dan arahan dari mentor untuk

	menyempurnakan isi konten, alur penyajian video, serta desain poster agar lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selanjutnya, penulis melakukan perbaikan dan penyesuaian berdasarkan hasil konsultasi sehingga rancangan yang dihasilkan menjadi lebih optimal dan siap untuk diimplementasikan dalam kegiatan edukasi. **Kualitas Produk:** Output dari kegiatan konsultasi dengan mentor mengenai edukasi game online melalui video digital dan poster infografis adalah diperolehnya masukan, saran, dan persetujuan terhadap rancangan yang telah disusun, sehingga menghasilkan rancangan yang lebih matang, terarah, dan sesuai dengan tujuan edukasi. Selain itu, tersedianya catatan hasil konsultasi yang memuat perbaikan pada materi, alur penyajian video, serta desain poster infografis sebagai pedoman dalam penyempurnaan dan pelaksanaan pembuatan media edukasi yang efektif, informatif, dan tepat sasaran.
Manfaat kegiatan terhadap pencapaian visi, misi organisasi	Kegiatan melakukan konsultasi rancangan pembuatan video digital dan poster infografis mengenai **Edukasi Kecanduan Game Online pada Siswa Sekolah Dasar** memiliki peran strategis dalam mendukung pencapaian visi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma, yaitu **"Terwujudnya layanan pendidikan dan kebudayaan yang berkualitas, merata, dan berdaya saing di Kabupaten Seluma."** Konsultasi ini merupakan langkah awal yang krusial untuk menyelaraskan persepsi antara pelaksana dan pimpinan, guna memastikan gagasan edukasi ini bersifat sistematis dan mendapatkan dukungan struktural. Keselarasan ini menjadi fondasi penting bagi instansi dalam meningkatkan daya saing sumber daya manusia, khususnya dalam melindungi mentalitas siswa di era digital demi terwujudnya layanan pendidikan yang berkualitas. Secara spesifik, kegiatan ini merupakan perwujudan nyata dari misi instansi, terutama dalam hal penguatan tata kelola lingkungan belajar. Konsultasi ini mendukung **Misi Pertama**, yaitu meningkatkan sarana dan prasarana pendidikan sesuai dengan Standar Pelayanan Minimal, yang dalam konteks ini

	diterjemahkan sebagai penyediaan instrumen pendukung non-fisik berupa pedoman edukasi yang terencana. Melalui diskusi dua arah, setiap tahapan rencana edukasi divalidasi oleh mentor agar tetap berada dalam koridor standar pelayanan yang ada, sehingga mitigasi risiko terhadap dampak negatif teknologi bagi siswa dapat dilakukan sejak dini melalui arahan mentor. Selain itu, kegiatan ini secara langsung berkontribusi pada **Misi Ketiga dan Keempat**, yaitu terciptanya proses belajar yang aman dan nyaman serta model pembelajaran yang efektif dan kreatif. Dengan diterimanya ide kreatif pelaksana oleh mentor untuk mengatasi kecanduan *game online*, tercipta sebuah terobosan dalam menjaga ekosistem belajar siswa dari gangguan eksternal. Hal ini memastikan setiap langkah aktualisasi memiliki dukungan birokrasi yang kuat, sehingga tercipta proses pendampingan siswa yang lebih fokus, inovatif, dan efektif dalam rangka mendukung keberhasilan wajib belajar dan pembinaan karakter di Kabupaten Seluma.
Analisis dampak (terhadap satuan kerja dan masyarakat) jika aktualisasi tidak berdasarkan NDS	Adapun dampak yang terjadi jika penulis tidak menerapkan nilai-nilai dasar **BerAKHLAK** pada pelaksanaan tahap kegiatan melakukan konsultasi gagasan dengan mentor di Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma Kabupaten Seluma, maka akan muncul berbagai konsekuensi yang kurang baik bagi keberlanjutan proyek. Dari sisi internal, tanpa penerapan nilai **Harmonis** dan **Etika**, suasana komunikasi dengan mentor bisa menjadi kaku dan tidak kondusif, sehingga ide-ide inovatif yang diajukan tidak tersampaikan dengan optimal. Tanpa sikap **Kompeten**, penulis mungkin tidak mampu memberikan argumentasi yang kuat dan berlandaskan aturan terkait gagasan yang diusulkan, sehingga mentor meragukan kredibilitas serta komitmen penulis dalam menjalankan tugas sebagai aparatur sipil negara. Selain itu, kurangnya sikap **Adaptif** dalam menerima saran atau kritik dari mentor dapat mengakibatkan gagasan yang disusun tetap memiliki celah dan tidak relevan dengan kebutuhan organisasi saat ini. Dampaknya bagi instansi pun sangat signifikan; tanpa sikap **Kolaboratif**, sinergi antara penulis dan

	pimpinan tidak akan terbangun, yang pada akhirnya membuat proyek perubahan kehilangan dukungan formal. Dalam jangka panjang, kegagalan menerapkan nilai **Akuntabel**. Hal ini berisiko menghambat efisiensi pelayanan publik di Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma Kabupaten Seluma, serta dapat menurunkan kepercayaan pimpinan terhadap profesionalisme pegawai dalam menginisiasi perbaikan birokrasi di lingkungan pemerintah daerah.

B. Catatan Pengendalian Aktualisasi Oleh Mentor

Nama Peserta		Andika Mardiansyah Putra, S.Pd		
Satuan Kerja		Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma Kabupaten Seluma		
Tempat Aktualisasi		Bidang SD		
No.	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Capaian Hasil/Output	Paraf Mentor
1.	25 April - 4 Mei 2026	-	1. Tersedianya referensi pembuatan Video dan Poster infografis 2. Tersedianya rancangan Edukasi game online melalui Video digital dan Poster Infografis 3. Tersedianya dokumentasi konsultasi kepada mentor	

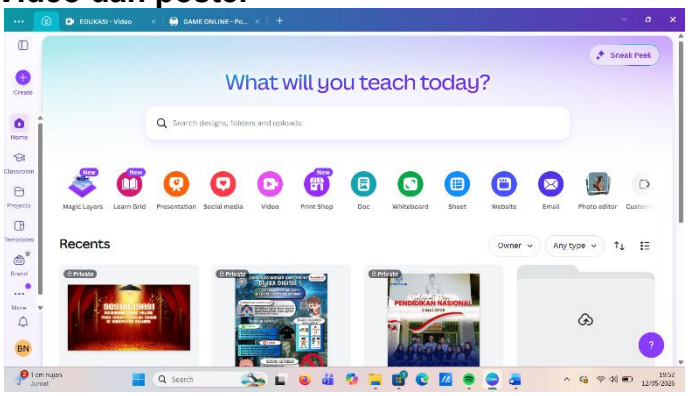
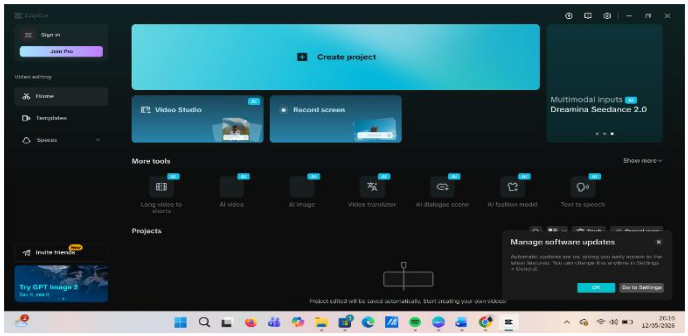
C. Catatan Pengendalian Aktualisasi Oleh Coach

Nama Peserta		Andika Mardiansyah Putra, S.Pd		
Satuan Kerja		Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma Kabupaten Seluma		
Tempat Aktualisasi		Bidang SD		
No.	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Capaian Hasil/Output	Paraf Mentor
1.				

Lampiran 3. Laporan Minggguan ke-3

A. Tabel Pelaksanaan Aktualisasi

<table>
<tr><td>Judul Kegiatan Ke-3</td><td>Merancang dan membuat video digital,poster infografis</td></tr>
<tr><td>Tanggal Kegiatan</td><td>04 – 13 Mei 2026</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Daftar Lampiran Bukti Kegiatan/Evidence</td><td>1. Tersedianya Aplikasi Editing untuk pembuatan Video dan poster</td></tr>
<tr><td>2. Tersedianya Video Digital dan Poster Infografis</td></tr>
<tr><td>3. Tersedianya hasil konsultasi dan persetujuan mentor</td></tr>
<tr><td colspan="2">Uraian Kegiatan yang Dilaksanakan</td></tr>
<tr><td>Nilai Dasar BerAKHLAK yang Melandasi</td><td>Tahapan Kegiatan 1 : Tersedianya Aplikasi Editing untuk pembuatan Video dan poster
Berorientasi Pelayanan : Penulis menyediakan aplikasi editing yang mudah digunakan dan sesuai kebutuhan pembuatan video serta poster edukasi agar proses penyampaian informasi kepada siswa sekolah dasar dapat dilakukan secara menarik, efektif, dan bermanfaat.
Akuntabel : Penulis memilih dan menggunakan aplikasi editing secara bertanggung jawab dengan memperhatikan kualitas, fungsi, serta legalitas aplikasi sehingga hasil video dan poster dapat dipertanggungjawabkan dengan baik.
Kompeten : Penulis mempelajari dan mengembangkan kemampuan dalam menggunakan aplikasi editing untuk menghasilkan video digital dan poster infografis yang kreatif, informatif, dan sesuai dengan tujuan edukasi kecanduan game online.
Tahapan Kegiatan 2 : Tersedianya Video Digital dan Poster Infografis.
Berorientasi Pelayanan : Penulis menyediakan video digital dan poster infografis yang menarik, mudah dipahami, dan edukatif sebagai bentuk pelayanan informasi kepada siswa sekolah dasar mengenai penggunaan game online yang sehat dan bijak.
Kompeten : Penulis menggunakan kemampuan dan kreativitas dalam merancang video digital serta poster infografis agar materi edukasi</td></tr>
</table>

	dapat tersampaikan secara efektif dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. **Kolaboratif :** Penulis bekerja sama dengan mentor dan rekan kerja dalam memberikan ide, masukan, dan saran untuk menyempurnakan video digital dan poster infografis yang dibuat sehingga hasilnya lebih optimal. **Tahapan Kegiatan 3 : Tersedianya hasil konsultasi dan persetujuan mentor.** **Loyal :** Penulis menunjukkan komitmen dalam melaksanakan arahan mentor serta mendukung tercapainya tujuan organisasi melalui penyusunan media edukasi yang sesuai dengan kebutuhan instansi. **Kolaboratif :** Penulis bekerja sama dengan mentor dalam proses konsultasi dan persetujuan sehingga tercipta hasil Video Digital dan Poster Infografis yang optimal melalui kerja sama yang baik. **Adaptif :** Penulis bersedia melakukan perbaikan dan penyesuaian terhadap Video Digital dan Poster Infografis berdasarkan masukan mentor agar hasil kegiatan menjadi lebih efektif dan inovatif.
B.Teknik Aktualisasi yang Digunakan dan Bukti Fisik Kegiatan/*Evidence*	**Tersedianya Aplikasi Editing untuk pembuatan Video dan poster**   **Gambar 1.** Penulis menginstal aplikasi editing

CANVA DAN CAPCUT

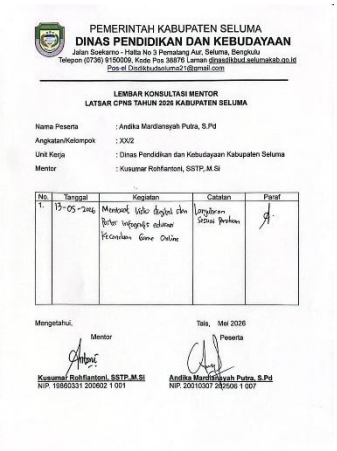
2. Tersedianya Video Digital dan Poster Infografis



Gambar 2. Penulis Membuat Video Digital





	Gambar 3. Penulis membuat Poster Infografis **3.Tersedianya dokumentasi konsultasi kepada mentor**  **Gambar 4.** Penulis melakukan konsultasi dengan mentor terkait rancangan  PEMERINTAH KABUPATEN SELUMA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN Jalan Soekarno - Hatta No 3 Pematang Aur, Seluma, Bengkulu Telepon (0736) 9150009, Kode Pos 38876 Laman dinasdikbud.selumakab.go.id Pos-el Disdikbudseluma21@gmail.com LEMBAR KONSULTASI MENTOR LATSAR CPNS TAHUN 2026 KABUPATEN SELUMA Nama Peserta : Andika Mardianeyah Putra, S.Pd Angkatan/Kelompok : XXI/2 Unit Kerja : Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma Mentor : Kusumar Rohfianton, SSTP,M.Si No. / Tanggal / Kegiatan / Catatan / Paraf 1. 13-05-2026 / Monitoring Video Digital dan Poster Infografis dalam Pencegahan Game Online / Lanjutkan Sesuai Arahan Mengetahui, Mentor Kusumar Rohfianton, SSTP,M.Si NIP. 19860331 200602 1 001 Talo, Mei 2026 Peserta Andika Mardianeyah Putra, S.Pd NIP. 20010307 252506 1 007 **Gambar 5.**Catatan hasil Konsultasi
Deskripsi Proses dan Kualitas Produk Kegiatan	**Tahapan Kegiatan 1: Tersedianya Aplikasi Editing untuk pembuatan Video dan poster** Penulis melakukan identifikasi kebutuhan aplikasi editing yang akan digunakan untuk pembuatan Video Digital dan Poster Infografis. Dalam tahap ini, penulis menyeleksi beberapa aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan desain, kemudahan penggunaan, serta kompatibilitas dengan perangkat yang tersedia. Penulis mempertimbangkan fitur-fitur utama seperti pengeditan video, penambahan teks, animasi, ilustrasi, dan pengaturan tata letak agar media edukasi yang dihasilkan dapat menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar **Kualitas Produk:** Output dari tahapan ini adalah berupa aplikasi editing yang siap digunakan sebagai sarana pendukung untuk menghasilkan media edukasi yang menarik, informatif, dan sesuai dengan tujuan optimalisasi edukasi penggunaan game online yang sehat bagi siswa

	sekolah dasar. **Tahapan Kegiatan 2 : Tersedianya Video Digital dan Poster Infografis** Penulis menyusun konsep dan materi edukasi mengenai penggunaan game online yang sehat berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan, kemudian menentukan desain, alur penyampaian, serta pesan utama yang akan dimuat dalam Video Digital dan Poster Infografis. Selanjutnya, penulis membuat naskah, memilih gambar, ikon, animasi, dan audio yang relevan, lalu melakukan proses editing menggunakan aplikasi yang telah disiapkan. Setelah proses penyusunan selesai, penulis melakukan pengecekan ulang terhadap isi, tampilan, dan kejelasan pesan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan mudah dipahami, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tahap akhir dilakukan dengan menyimpan hasil akhir dalam format yang sesuai dan menyiapkan Video Digital serta Poster Infografis untuk dikonsultasikan kepada mentor sebelum digunakan sebagai media edukasi. **Kualitas Produk:**Output dari tahapan ini adalah menghasilkan Video Digital dan Poster Infografis yang memuat materi edukasi tentang penggunaan game online yang sehat, bijak, dan bertanggung jawab bagi siswa sekolah dasar. Media tersebut disusun dengan desain yang menarik, bahasa yang sederhana, serta ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik anak-anak sehingga mudah dipahami dan mampu meningkatkan kesadaran siswa mengenai dampak positif dan negatif game online. Output kegiatan ini berupa satu paket media edukasi yang siap digunakan sebagai sarana sosialisasi di lingkungan sekolah maupun Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma untuk mendukung optimalisasi edukasi pencegahan kecanduan game online pada siswa sekolah dasar. **Tahapan Kegiatan 3: Tersedianya dokumentasi konsultasi kepada mentor** Penulis menjadwalkan konsultasi dengan mentor untuk mempresentasikan hasil Video Digital dan Poster Infografis yang telah disusun sebagai media edukasi mengenai penggunaan game online yang sehat bagi siswa sekolah dasar. Dalam proses konsultasi, penulis menjelaskan isi

	materi, desain, alur penyampaian, serta tujuan yang ingin dicapai melalui media tersebut. Mentor kemudian memberikan masukan, saran, dan koreksi terkait substansi materi, penggunaan bahasa, tampilan visual, serta kesesuaian dengan tujuan aktualisasi. Penulis mencatat seluruh arahan yang diberikan dan melakukan revisi sesuai dengan rekomendasi mentor. Setelah perbaikan selesai, penulis menyerahkan kembali hasil revisi untuk memperoleh persetujuan akhir dari mentor sebagai tanda bahwa Video Digital dan Poster Infografis telah layak digunakan sebagai media edukasi **Kualitas Produk:** Output dari kegiatan konsultasi dengan mentor mengenai edukasi game online melalui video digital dan poster infografis adalah memperoleh hasil konsultasi berupa masukan, saran, dan arahan dari mentor mengenai isi materi, penggunaan bahasa, desain visual, serta alur penyampaian pada Video Digital dan Poster Infografis. Berdasarkan hasil konsultasi tersebut, penulis melakukan perbaikan dan penyempurnaan sehingga media edukasi yang disusun menjadi lebih jelas, menarik, dan sesuai dengan tujuan optimalisasi edukasi penggunaan game online yang sehat bagi siswa sekolah dasar. Output kegiatan ini berupa Video Digital dan Poster Infografis yang telah direvisi dan mendapatkan persetujuan mentor, sehingga dinyatakan layak dan siap digunakan sebagai media edukasi di lingkungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma
Manfaat kegiatan terhadap pencapaian visi, misi organisasi	Kegiatan melakukan konsultasi pembuatan video digital dan poster infografis mengenai **Edukasi Kecanduan Game Online pada Siswa Sekolah Dasar** memiliki peran strategis dalam mendukung pencapaian visi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma, yaitu **"Terwujudnya layanan pendidikan dan kebudayaan yang berkualitas, merata, dan berdaya saing di Kabupaten Seluma."** Konsultasi ini merupakan langkah awal yang krusial untuk menyelaraskan persepsi antara pelaksana dan pimpinan, guna memastikan gagasan edukasi ini bersifat sistematis dan mendapatkan dukungan struktural. Keselarasan ini menjadi fondasi penting bagi instansi dalam meningkatkan daya saing sumber daya manusia, khususnya dalam melindungi mentalitas siswa di

	era digital demi terwujudnya layanan pendidikan yang berkualitas. Secara spesifik, kegiatan ini merupakan perwujudan nyata dari misi instansi, terutama dalam hal penguatan tata kelola lingkungan belajar. Konsultasi ini mendukung **Misi Pertama**, yaitu meningkatkan sarana dan prasarana pendidikan sesuai dengan Standar Pelayanan Minimal, yang dalam konteks ini diterjemahkan sebagai penyediaan instrumen pendukung non-fisik berupa pedoman edukasi yang terencana. Melalui diskusi dua arah, setiap tahapan rencana edukasi divalidasi oleh mentor agar tetap berada dalam koridor standar pelayanan yang ada, sehingga mitigasi risiko terhadap dampak negatif teknologi bagi siswa dapat dilakukan sejak dini melalui arahan mentor. Selain itu, kegiatan ini secara langsung berkontribusi pada **Misi Ketiga dan Keempat**, yaitu terciptanya proses belajar yang aman dan nyaman serta model pembelajaran yang efektif dan kreatif. Dengan diterimanya ide kreatif pelaksana oleh mentor untuk mengatasi kecanduan *game online*, tercipta sebuah terobosan dalam menjaga ekosistem belajar siswa dari gangguan eksternal. Hal ini memastikan setiap langkah aktualisasi memiliki dukungan birokrasi yang kuat, sehingga tercipta proses pendampingan siswa yang lebih fokus, inovatif, dan efektif dalam rangka mendukung keberhasilan wajib belajar dan pembinaan karakter di Kabupaten Seluma.
Analisis dampak (terhadap satuan kerja dan masyarakat) jika aktualisasi tidak berdasarkan NDS	Adapun dampak yang terjadi jika penulis tidak menerapkan nilai-nilai dasar **BerAKHLAK** pada pelaksanaan tahap kegiatan melakukan konsultasi gagasan dengan mentor di Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma Kabupaten Seluma, maka akan muncul berbagai konsekuensi yang kurang baik bagi keberlanjutan proyek. Dari sisi internal, tanpa penerapan nilai **Harmonis** dan **Etika**, suasana komunikasi dengan mentor bisa menjadi kaku dan tidak kondusif, sehingga ide-ide inovatif yang diajukan tidak tersampaikan dengan optimal. Tanpa sikap **Kompeten**, penulis mungkin tidak mampu memberikan argumentasi yang kuat dan berlandaskan aturan terkait gagasan yang diusulkan, sehingga mentor meragukan kredibilitas serta komitmen penulis dalam menjalankan tugas sebagai aparatur sipil negara.

	Selain itu, kurangnya sikap **Adaptif** dalam menerima saran atau kritik dari mentor dapat mengakibatkan gagasan yang disusun tetap memiliki celah dan tidak relevan dengan kebutuhan organisasi saat ini. Dampaknya bagi instansi pun sangat signifikan; tanpa sikap **Kolaboratif**, sinergi antara penulis dan pimpinan tidak akan terbangun, yang pada akhirnya membuat proyek perubahan kehilangan dukungan formal. Dalam jangka panjang, kegagalan menerapkan nilai **Akuntabel**. Hal ini berisiko menghambat efisiensi pelayanan publik di Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma Kabupaten Seluma, serta dapat menurunkan kepercayaan pimpinan terhadap profesionalisme pegawai dalam menginisiasi perbaikan birokrasi di lingkungan pemerintah daerah.

B. Catatan Pengendalian Aktualisasi Oleh Mentor

Nama Peserta		Andika Mardiansyah Putra, S.Pd		
Satuan Kerja		Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma Kabupaten Seluma		
Tempat Aktualisasi		Bidang SD		
No.	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Capaian Hasil/Output	Paraf Mentor
1.	4 Mei – 13 Mei 2026	-	1. Tersedianya Aplikasi Editing untuk pembuatan Video dan poster 2. Tersedianya Video Digital dan Poster Infografis 3. Tersedianya dokumentasi konsultasi kepada mentor	

C. Catatan Pengendalian Aktualisasi Oleh Coach

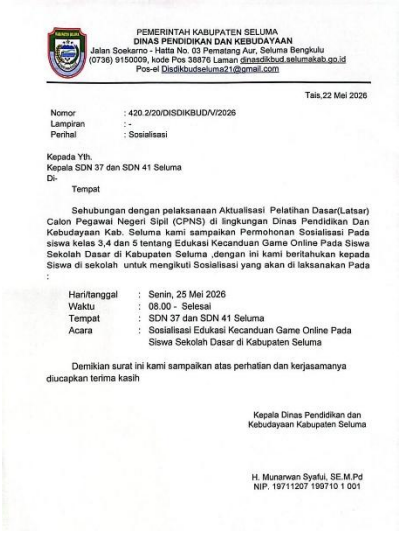
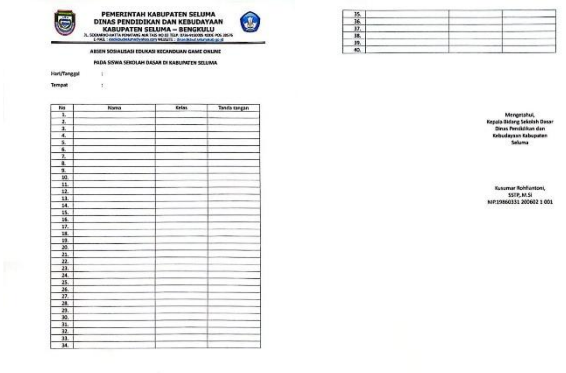
Nama Peserta		Andika Mardiansyah Putra, S.Pd		
Satuan Kerja		Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma Kabupaten Seluma		
Tempat Aktualisasi		Bidang SD		
No.	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Capaian Hasil/Output	Paraf Mentor
1.				

Lampiran 4. Laporan Minggguan ke-4

A. Tabel Pelaksanaan Aktualisasi

<table>
<tr><td>Judul Kegiatan Ke-4</td><td>Sosialisasi Edukasi Kecanduan Game Online Melalui Video Digital dan Poster Infografis di sekolah dasar</td></tr>
<tr><td>Tanggal Kegiatan</td><td>14– 29 Mei 2026</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Daftar Lampiran Bukti Kegiatan/Evidence</td><td>1. Mempersiapkan peralatan sosialisasi (absensi, surat undangan, kuesioner)</td></tr>
<tr><td>2. Melakukan Sosialisasi Edukasi kecanduan game online melalui video digital dan poster infopgrafis di sekolah dasar</td></tr>
<tr><td>3. Memberikan kuisioner kepada peserta sosialisasi</td></tr>
<tr><td colspan="2">Uraian Kegiatan yang Dilaksanakan</td></tr>
<tr><td>Nilai Dasar BerAKHLAK yang Melandasi</td><td>Tahapan Kegiatan 1 : Mempersiapkan peralatan sosialisasi (absensi, surat undangan, kuesioner)
Berorientasi Pelayanan : Penulis mempersiapkan peralatan sosialisasi seperti absensi, surat undangan, dan kuesioner dengan baik dan lengkap agar kegiatan sosialisasi dapat berjalan lancar serta memberikan pelayanan yang optimal kepada peserta.
Kompeten : Penulis meningkatkan kemampuan dalam mempersiapkan administrasi kegiatan dengan memastikan format absensi, surat undangan, dan kuesioner disusun secara sistematis, efektif, dan sesuai dengan tujuan sosialisasi.
Kolaboratif : Penulis bekerja sama dengan mentor, rekan kerja, dan panitia kegiatan dalam mempersiapkan perlengkapan sosialisasi agar seluruh kebutuhan kegiatan dapat terpenuhi dengan baik dan tepat waktu.
Tahapan Kegiatan 2 : Melakukan Sosialisasi Edukasi kecanduan game online melalui video digital dan poster infopgrafis di sekolah dasar
Berorientasi Pelayanan : Penulis melaksanakan sosialisasi dengan memberikan pelayanan yang ramah, sopan, dan komunikatif kepada siswa sekolah dasar.</td></tr>
</table>

	Penulis menyampaikan materi edukasi menggunakan video digital dan poster infografis yang menarik serta mudah dipahami agar siswa dapat memahami dampak kecanduan game online dengan baik. **Kompeten :** Penulis meningkatkan kemampuan dalam menyampaikan materi edukasi dengan memanfaatkan media digital dan teknik komunikasi yang efektif. Penulis juga mempelajari cara membuat video dan poster infografis yang kreatif agar kegiatan sosialisasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. **Adaptif :** Penulis memanfaatkan perkembangan teknologi digital sebagai media edukasi melalui video digital dan poster infografis. Penulis juga mampu menyesuaikan metode penyampaian materi dengan kondisi dan kebutuhan siswa agar kegiatan sosialisasi lebih efektif. **Harmonis :** Penulis menjaga hubungan baik dengan pihak sekolah, guru, dan siswa selama kegiatan sosialisasi berlangsung. Penulis menghargai pendapat dan masukan dari berbagai pihak serta menciptakan suasana kegiatan yang nyaman dan menyenangkan **Tahapan Kegiatan 3 : Memberikan kuisioner kepada peserta sosialisasi** **Berorientasi Pelayanan :** Penulis memberikan kuesioner kepada peserta sosialisasi dengan sikap ramah, sopan, dan komunikatif agar peserta merasa nyaman dalam mengisi kuesioner. Penulis juga memastikan pertanyaan yang diberikan mudah dipahami sehingga dapat membantu peserta memberikan jawaban yang sesuai. **Akuntabel :** Penulis menyusun dan membagikan kuesioner secara tertib, jelas, dan dapat dipertanggungjawabkan. Penulis memastikan data yang diperoleh dari hasil kuesioner digunakan secara objektif sebagai bahan evaluasi kegiatan sosialisasi. **Harmonis :** Penulis menjaga komunikasi yang baik dengan peserta sosialisasi selama pembagian dan pengisian kuesioner. Penulis menghargai setiap pendapat dan jawaban peserta tanpa membedakan latar belakang maupun kemampuan peserta.

	Loyal: Penulis melaksanakan kegiatan pembagian kuesioner dengan penuh tanggung jawab sebagai bentuk dukungan terhadap program instansi dalam mengevaluasi efektivitas sosialisasi edukasi kecanduan game online. **Adaptif :** Penulis memanfaatkan teknologi digital dalam penyusunan maupun pengisian kuesioner, seperti menggunakan formulir digital agar proses pengumpulan data menjadi lebih praktis, cepat, dan efisien. **Kolaboratif :** Penulis bekerja sama dengan mentor, rekan kerja, dan pihak sekolah dalam proses pembagian serta pengumpulan kuesioner agar kegiatan evaluasi dapat berjalan dengan lancar dan memperoleh hasil yang maksimal.
B.Teknik Aktualisasi yang Digunakan dan Bukti Fisik Kegiatan/*Evidence*	**Mempersiapkan peralatan sosialisasi (surat undangan,absensi, kuesioner)**  PEMERINTAH KABUPATEN SELUMA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN Jalan Soekarno - Hatta No. 03 Pematang Aur, Seluma Bengkulu (0736) 9150009, kode Pos 38876 Laman dinasdikbud.selumakab.go.id Pos-el Disdikbudseluma21@gmail.com Tais,22 Mei 2026 Nomor : 420.2/20/DISDIKBUD/V/2026 Lampiran : - Perihal : Sosialisasi Kepada Yth. Kepala SDN 37 dan SDN 41 Seluma Di- Tempat Sehubungan dengan pelaksanaan Aktualisasi Pelatihan Dasar(Latsar) Calon Pegawai Negeri Sipil (CPNS) di lingkungan Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kab. Seluma kami sampaikan Permohonan Sosialisasi Pada siswa kelas 3,4 dan 5 tentang Edukasi Kecanduan Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Seluma ,dengan ini kami beritahukan kepada Siswa di sekolah untuk mengikuti Sosialisasi yang akan di laksanakan Pada : Hari/tanggal : Senin, 25 Mei 2026 Waktu : 08.00 - Selesai Tempat : SDN 37 dan SDN 41 Seluma Acara : Sosialisasi Edukasi Kecanduan Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Seluma Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma H. Munarwan Syafui, SE.M.Pd NIP. 19711207 199710 1 001 **Gambar 1.** Penulis membuat surat undangan sosialisasi  PEMERINTAH KABUPATEN SELUMA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN SELUMA – BENGKULU ABSEN SOSIALISASI EDUKASI KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN SELUMA Hari/Tanggal : Tempat : No / Nama / Kelas / Tanda tangan Mengetahui, Kepala Bidang Sekolah Dasar Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma Kusumar Rohfuntori, SSTP,M.Si NIP.19860331 200602 1 001 **Gambar 2.** Penulis membuat daftar hadir sosialisasi



PEMERINTAH KABUPATEN SELUMA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KABUPATEN SELUMA – BENGKULU

KUSIONER PENELITIAN KECANDUAN GAME ONLINE
PADA SISWA SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN SELUMA

No	Pernyataan	SS	S	J	TP
1.	Saya tahu batas waktu yang baik untuk bermain game				
2.	Saya tahu dampak buruk jika bermain game terlalu lama				
3.	Saya tahu pentingnya belajar dan istirahat dibanding bermain game				
4.	Saya tahu cara mengatur waktu antara bermain dan belajar				
5.	Saya tahu bahwa bermain game berlebihan dapat merugikan diri sendiri				
6.	Saya akan mengurangi waktu bermain game				
7.	Saya akan lebih mengutamakan belajar dibanding bermain game				
8.	Saya akan mematuhi aturan orang tua tentang waktu bermain				
9.	Saya akan menggunakan waktu luang untuk kegiatan lain (olahraga, membaca, dll)				
10.	Saya akan bermain game secara bijak dan tidak berlebihan				

Pihak Sekolah Pihak Dinas

Andika Mardianeyah Putra
NIP. 200103072025061007

Gambar 3. Penulis membuat Kusioner sosialisasi

3. Melakukan Sosialisasi Edukasi kecanduan game online melalui video digital dan poster infopgrafis di sekolah dasar







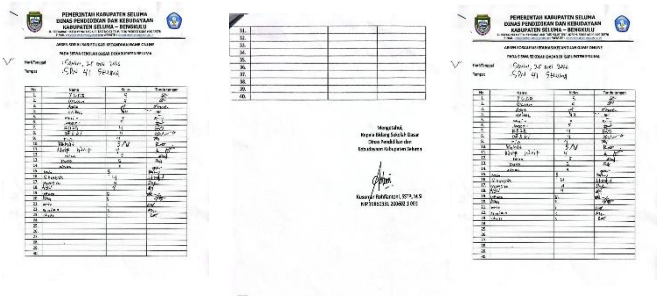






Gambar 4. Penulis melakukan Sosialisasi di sekolah





Gambar 5. Peserta mengisi daftar Hadir sosialisasi

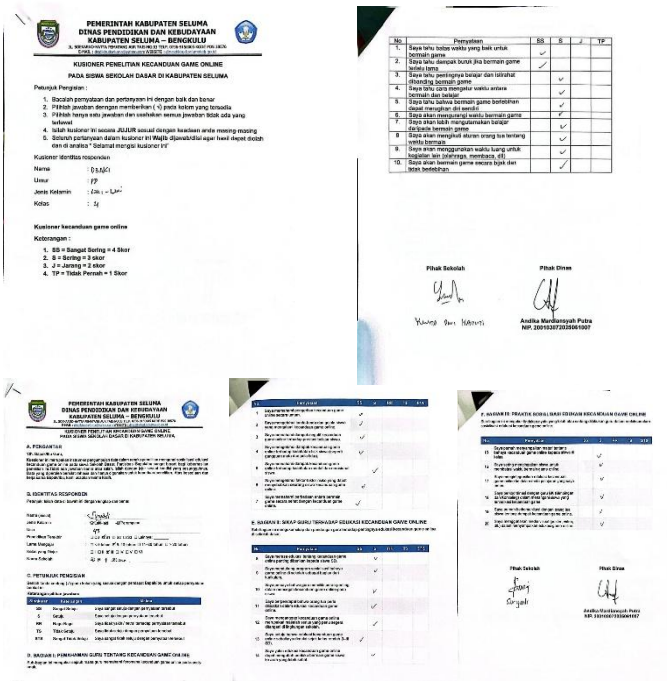
3. Memberikan kuisioner kepada peserta Sosialisasi





Gambar 6. Penulis memberikan kusioner kepada peserta sosialisasi

<table>
<tr>
<td></td>
<td>

Gambar 7. Peserta Mengisi Kusioner sosialisasi

Gambar 8. Kusioner yang telah diisi peserta sosialisasi
</td>
</tr>
<tr>
<td>Deskripsi Proses dan Kualitas Produk Kegiatan</td>
<td>Tahapan Kegiatan 1: Mempersiapkan peralatan sosialisasi (absensi, surat undangan, kuesioner)
Pada kegiatan ini, penulis mempersiapkan seluruh perlengkapan yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan sosialisasi edukasi kecanduan game online di sekolah dasar. Persiapan dilakukan dengan menyusun daftar</td>
</tr>
</table>

	hadir (absensi) peserta, membuat surat undangan kepada pihak sekolah maupun peserta sosialisasi, serta menyusun kuesioner yang akan digunakan sebagai alat evaluasi kegiatan. Penulis memastikan seluruh perlengkapan dibuat secara sistematis, jelas, dan sesuai dengan kebutuhan kegiatan agar pelaksanaan sosialisasi dapat berjalan dengan tertib dan lancar. Selain itu, penulis juga melakukan pengecekan kembali terhadap kelengkapan administrasi dan format dokumen yang digunakan. Penulis memanfaatkan teknologi digital dalam penyusunan absensi, surat undangan, dan kuesioner agar lebih praktis dan efisien. Dengan adanya persiapan yang matang, kegiatan sosialisasi diharapkan dapat berjalan secara optimal serta memudahkan proses pendataan dan evaluasi hasil kegiatan. **Kualitas Produk:** Output dari kegiatan ini adalah tersedianya perlengkapan sosialisasi berupa absensi peserta, surat undangan, dan kuesioner yang telah disusun dengan baik dan siap digunakan dalam pelaksanaan sosialisasi edukasi kecanduan game online. Seluruh dokumen yang dipersiapkan menjadi pendukung utama agar kegiatan dapat berjalan lebih teratur, efektif, dan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Selain itu, tersedianya kuesioner juga menjadi sarana untuk memperoleh data dan tanggapan dari peserta terkait pemahaman mereka mengenai dampak kecanduan game online. Hasil dari kuesioner tersebut dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dalam menilai efektivitas kegiatan sosialisasi serta sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas kegiatan edukasi di masa mendatang. **Tahapan Kegiatan 2 : Melakukan Sosialisasi Edukasi kecanduan game online melalui video digital dan poster infopgrafis di sekolah dasar** penulis melaksanakan sosialisasi edukasi mengenai kecanduan game online kepada siswa sekolah dasar dengan menggunakan media video digital dan poster infografis. Kegiatan dilakukan sebagai upaya memberikan pemahaman kepada siswa tentang dampak negatif kecanduan game online, manfaat penggunaan teknologi secara bijak, serta

	pentingnya membagi waktu antara belajar, bermain, dan beristirahat. Penyampaian materi dilakukan dengan bahasa yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami agar siswa dapat menerima informasi dengan baik. Dalam pelaksanaan sosialisasi, penulis menampilkan video edukatif yang berisi contoh perilaku penggunaan game online yang sehat serta dampak yang dapat ditimbulkan apabila bermain game secara berlebihan. Selain itu, penulis juga menggunakan poster infografis sebagai media visual untuk membantu siswa memahami informasi secara lebih jelas dan menarik. Kegiatan sosialisasi dilakukan secara interaktif melalui diskusi dan tanya jawab agar siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan **Kualitas Produk:** Output dari kegiatan ini adalah terlaksananya sosialisasi edukasi kecanduan game online kepada siswa sekolah dasar melalui media video digital dan poster infografis. Kegiatan ini menghasilkan peningkatan pemahaman siswa mengenai dampak negatif kecanduan game online serta pentingnya menggunakan game online secara sehat, bijak, dan bertanggung jawab. Selain itu, tersedianya media edukasi berupa video digital dan poster infografis menjadi sarana pendukung pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan mampu menerapkan kebiasaan penggunaan game online yang lebih terkontrol sehingga dapat mendukung proses belajar dan perkembangan sosial mereka secara positif. dasar. **Tahapan Kegiatan 3: Memberikan kuisioner kepada peserta sosialisasi** penulis memberikan kuesioner kepada peserta sosialisasi setelah pelaksanaan edukasi kecanduan game online melalui video digital dan poster infografis di sekolah dasar. Kuesioner disusun sebagai alat evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan serta untuk memperoleh tanggapan mengenai pelaksanaan kegiatan sosialisasi. Penulis menjelaskan cara pengisian kuesioner dengan bahasa yang sederhana agar peserta dapat memahami setiap pertanyaan dengan baik.

	Selain itu, penulis memastikan seluruh peserta mendapatkan kesempatan untuk mengisi kuesioner secara tertib dan nyaman. Penulis juga melakukan pendampingan kepada siswa apabila terdapat pertanyaan yang kurang dipahami selama proses pengisian kuesioner. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh data yang objektif dan akurat sebagai bahan evaluasi terhadap efektivitas kegiatan sosialisasi yang telah dilaksanakan. **Kualitas Produk:** Output dari kegiatan ini adalah tersedianya data hasil kuesioner dari peserta sosialisasi yang berisi informasi mengenai tingkat pemahaman siswa terhadap materi edukasi kecanduan game online. Data tersebut dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan kegiatan sosialisasi dalam meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa mengenai penggunaan game online yang sehat dan bijak. Selain itu, hasil kuesioner juga menjadi masukan bagi penulis dalam memperbaiki dan mengembangkan metode sosialisasi di masa mendatang agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta. Dengan adanya evaluasi melalui kuesioner, kegiatan edukasi dapat terus ditingkatkan kualitasnya sehingga memberikan manfaat yang lebih optimal bagi siswa sekolah dasar.
Manfaat kegiatan terhadap pencapaian visi, misi organisasi	Kegiatan melakukan Sosialisasi mengenai **Edukasi Kecanduan Game Online pada Siswa Sekolah Dasar** memiliki peran strategis dalam mendukung pencapaian visi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma, yaitu **"Terwujudnya layanan pendidikan dan kebudayaan yang berkualitas, merata, dan berdaya saing di Kabupaten Seluma."** Konsultasi ini merupakan langkah awal yang krusial untuk menyelaraskan persepsi antara pelaksana dan pimpinan, guna memastikan gagasan edukasi ini bersifat sistematis dan mendapatkan dukungan struktural. Keselarasan ini menjadi fondasi penting bagi instansi dalam meningkatkan daya saing sumber daya manusia, khususnya dalam melindungi mentalitas siswa di era digital demi terwujudnya layanan pendidikan yang berkualitas.

	Secara spesifik, kegiatan ini merupakan perwujudan nyata dari misi instansi, terutama dalam hal penguatan tata kelola lingkungan belajar. Konsultasi ini mendukung **Misi Pertama**, yaitu meningkatkan sarana dan prasarana pendidikan sesuai dengan Standar Pelayanan Minimal, yang dalam konteks ini diterjemahkan sebagai penyediaan instrumen pendukung non-fisik berupa pedoman edukasi yang terencana. Melalui diskusi dua arah, setiap tahapan rencana edukasi divalidasi oleh mentor agar tetap berada dalam koridor standar pelayanan yang ada, sehingga mitigasi risiko terhadap dampak negatif teknologi bagi siswa dapat dilakukan sejak dini melalui arahan mentor. Selain itu, kegiatan ini secara langsung berkontribusi pada **Misi Ketiga dan Keempat**, yaitu terciptanya proses belajar yang aman dan nyaman serta model pembelajaran yang efektif dan kreatif. Dengan diterimanya ide kreatif pelaksana oleh mentor untuk mengatasi kecanduan *game online*, tercipta sebuah terobosan dalam menjaga ekosistem belajar siswa dari gangguan eksternal. Hal ini memastikan setiap langkah aktualisasi memiliki dukungan birokrasi yang kuat, sehingga tercipta proses pendampingan siswa yang lebih fokus, inovatif, dan efektif dalam rangka mendukung keberhasilan wajib belajar dan pembinaan karakter di Kabupaten Seluma.
Analisis dampak (terhadap satuan kerja dan masyarakat) jika aktualisasi tidak berdasarkan NDS	Apabila kegiatan sosialisasi edukasi kecanduan game online melalui video digital dan poster infografis tidak dilaksanakan berdasarkan nilai-nilai BerAKHLAK, maka akan memberikan dampak negatif terhadap satuan kerja maupun masyarakat. Dari sisi satuan kerja, kegiatan sosialisasi dapat berjalan kurang optimal karena kurangnya tanggung jawab, kerja sama, dan profesionalisme dalam pelaksanaan kegiatan. Materi yang disampaikan berpotensi tidak sesuai dengan kebutuhan peserta, kurang menarik, serta tidak didukung oleh data dan informasi yang valid. Selain itu, koordinasi antarpegawai menjadi kurang efektif sehingga dapat menghambat kelancaran kegiatan dan menurunkan kualitas pelayanan publik yang diberikan oleh instansi. Kurangnya penerapan nilai akuntabel dan kompeten juga dapat menyebabkan

	penyusunan media edukasi dilakukan secara asal-asalan, sehingga tujuan sosialisasi tidak tercapai secara maksimal. Jika pegawai tidak bersikap adaptif dan kolaboratif, penggunaan media digital menjadi kurang inovatif dan kerja sama dengan pihak sekolah maupun mentor tidak berjalan dengan baik. Hal tersebut dapat menurunkan kepercayaan masyarakat terhadap kualitas program edukasi yang dilaksanakan oleh instansi. Dari sisi masyarakat, khususnya siswa sekolah dasar, sosialisasi yang tidak dilaksanakan berdasarkan nilai BerAKHLAK dapat menyebabkan siswa kurang memahami dampak negatif kecanduan game online serta pentingnya penggunaan teknologi secara sehat dan bijak. Penyampaian materi yang kurang menarik dan tidak komunikatif dapat membuat siswa sulit menerima informasi yang diberikan. Akibatnya, tujuan edukasi untuk meningkatkan kesadaran siswa mengenai bahaya kecanduan game online menjadi tidak tercapai secara optimal. Selain itu, apabila kegiatan sosialisasi tidak dilaksanakan dengan sikap ramah, harmonis, dan berorientasi pelayanan, maka peserta dapat merasa kurang nyaman dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan. Dampak jangka panjangnya, perilaku penggunaan game online secara berlebihan pada siswa dapat terus meningkat dan berpengaruh terhadap prestasi belajar, kesehatan, serta interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah maupun keluarga.

B. Catatan Pengendalian Aktualisasi Oleh Mentor

Nama Peserta		Andika Mardiansyah Putra, S.Pd		
Satuan Kerja		Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma Kabupaten Seluma		
Tempat Aktualisasi		Bidang SD		
No.	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Capaian Hasil/Output	Paraf Mentor
1.	14 Mei – 29 Mei 2026	-	1. Mempersiapkan peralatan sosialisasi (absensi, surat undangan, kuesioner) 2. Melakukan Sosialisasi Edukasi kecanduan game online melalui video digital dan poster infopgrafis di sekolah dasar 3. Memberikan kuisioner kepada peserta sosialisasi	

C. Catatan Pengendalian Aktualisasi Oleh Coach

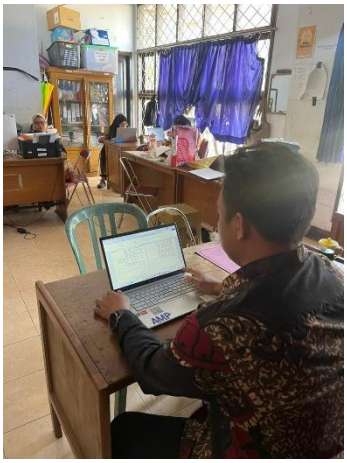
Nama Peserta		Andika Mardiansyah Putra, S.Pd		
Satuan Kerja		Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma Kabupaten Seluma		
Tempat Aktualisasi		Bidang SD		
No.	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Capaian Hasil/Output	Paraf Mentor
1.				

Lampiran 5. Laporan Mingguan ke-5

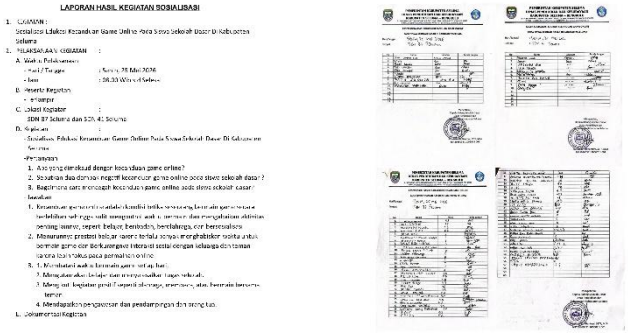
A. Tabel Pelaksanaan Aktualisasi

Judul Kegiatan Ke-5	Melakukan Evaluasi dan Penyusunan Laporan Aktualisasi
Tanggal Kegiatan	3 – 20 Juni 2026
Daftar Lampiran Bukti Kegiatan/Evidence	Tersusunnya Laporan Hasil Sosialisasi Kegiatan. Tersedianya Laporan Aktualisasi. Tersampaikannya laporan aktualisasi kepada mentor untuk mendapatkan arahan dan persetujuan.
Uraian Kegiatan yang Dilaksanakan	
Nilai Dasar BerAKHLAK yang Melandasi	**Tahapan Kegiatan 1 : Membuat Laporan Hasil Sosialisasi** **Berorientasi Pelayanan :** Penulis menyusun laporan sosialisasi sebagai bahan perbaikan dan peningkatan pelayanan pendidikan kepada siswa, guru, dan orang tua di Kabupaten Seluma. **Akuntabel :** Penulis menyusun laporan sosialisasi secara jujur, lengkap, dan berdasarkan data yang valid. Setiap informasi yang dicantumkan dalam laporan diverifikasi kebenarannya agar dapat dipertanggungjawabkan kepada pimpinan dan pihak terkait. **Kompeten :** Penulis membuat laporan sosialisasi secara sistematis dan jelas, dengan mengolah seluruh hasil kegiatan sosialisasi edukasi kecanduan game online menjadi informasi yang mudah dipahami. **Harmonis :** Penulis menjaga komunikasi yang sopan dan saling menghargai saat berinteraksi dengan siswa dan guru dalam proses pengumpulan data laporan. **Adaptif :** Penulis menyesuaikan penyusunan laporan dengan kebutuhan serta memanfaatkan masukan yang diperoleh dari kegiatan sosialisasi sebagai bahan perbaikan. **Kolaboratif :** Penulis mengumpulkan dan mengintegrasikan masukan dari seluruh peserta sosialisasi—siswa, guru, dan wali murid—sebagai bahan penyempurnaan laporan. **Tahapan Kegiatan 2 : Membuat Laporan Aktualisasi** **Berorientasi Pelayanan :** Penulis menyusun laporan aktualisasi untuk meningkatkan kualitas kinerja dan pelayanan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma. **Akuntabel :** Penulis menyusun laporan aktualisasi secara

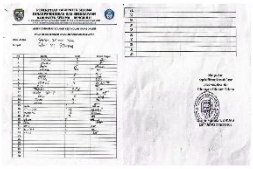
	jujur, lengkap, dan berdasarkan data serta bukti kegiatan yang telah dilaksanakan. Setiap tahapan kegiatan didokumentasikan secara cermat agar dapat dipertanggungjawabkan. **Kompeten :** Penulis menyusun laporan aktualisasi secara sistematis, runtut, dan sesuai kaidah penulisan Latsar CPNS. Inovasi dan perbaikan dimuat dalam laporan aktualisasi. **Adaptif :** Penulis memuat inovasi dan perbaikan dalam laporan aktualisasi serta menyesuaikannya dengan hasil kegiatan yang telah berlangsung selama masa habituasi. **Kolaboratif :** Penulis menyusun laporan sesuai dengan masukan mentor sebagai bentuk komitmen terhadap tugas dan organisasi. **Tahapan Kegiatan 3 : Menyampaikan Laporan Aktualisasi kepada Mentor** **Berorientasi Pelayanan :** Penulis menyampaikan laporan tepat waktu untuk mendukung kelancaran evaluasi. **Akuntabel :** Penulis menyerahkan laporan yang lengkap dan dapat dipertanggungjawabkan kepada mentor. **Kompeten :** Penulis menjelaskan isi laporan dengan baik dan jelas serta melakukan perbaikan laporan berdasarkan hasil konsultasi. **Harmonis :** Penulis menyampaikan laporan dengan sikap sopan dan menghargai mentor. Komunikasi yang baik dibangun selama proses konsultasi. **Loyal :** Penulis terus menerima masukan dari mentor/atasan dengan tulus serta menindaklanjutinya demi penyempurnaan laporan. **Adaptif :** Penulis menyesuaikan laporan aktualisasi berdasarkan arahan mentor agar lebih sesuai dengan ketentuan dan kebutuhan organisasi. **Kolaboratif :** Penulis menerima arahan dan masukan dari mentor untuk perbaikan laporan. Proses konsultasi dijadikan forum kolaborasi dua arah yang produktif.
B. Teknik Aktualisasi yang Digunakan dan Bukti Fisik Kegiatan/Evidence	**Membuat Laporan Hasil Sosialisasi.**



Gambar 1. Penulis menyusun Laporan Hasil Sosialisasi

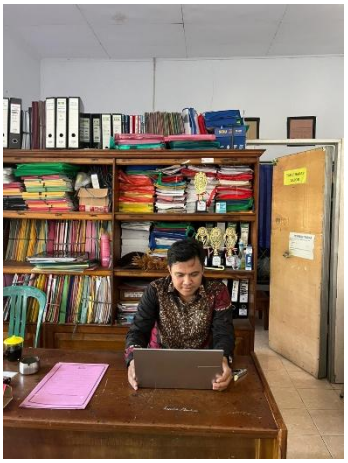




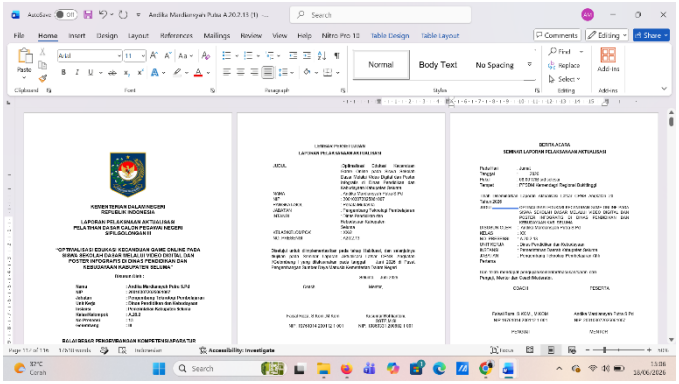


Gambar 2. Laporan Hasil Sosialisasi yang telah selesai disusun

Membuat Laporan Aktualisasi.



Gambar 3. Penulis menyusun Laporan Aktualisasi



Gambar 4. Laporan Aktualisasi yang telah selesai disusun

Menyampaikan Laporan Aktualisasi kepada Mentor.



Gambar 5. Penulis melakukan konsultasi dengan Mentor

	 PEMERINTAH KABUPATEN SELUMA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN Jalan Soekarno - Hatta No 3 Pematang Aur, Seluma, Bengkulu Telepon (0736) 9150059, Kode Pos 38876 Laman dinaspdkbud.selumakab.go.id Pos-el Disdikbudseluma21@gmail.com LEMBAR KONSULTASI MENTOR LATSAR CPNS TAHUN 2026 KABUPATEN SELUMA Nama Peserta : Andika Mardiansyah Putra, S.Pd Angkatan/Kelompok : XXI/2 Unit Kerja : Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma Mentor : Kusumar Rohfiantoni, SSTP, M.Si No. | Tanggal | Kegiatan | Catatan | Paraf 1. 17 Juni 2026 Mengetahui, Mentor Kusumar Rohfiantoni, SSTP, M.Si NIP. 19860331 200602 1 001 Tais, 17 Juni 2026 Peserta Andika Mardiansyah Putra, S.Pd NIP. 20010307 202506 1 007 Gambar 6. Laporan Aktualisasi yang telah ditandatangani oleh Mentor
Deskripsi Proses dan Kualitas Produk Kegiatan	**Tahapan Kegiatan 1 : Membuat Laporan Hasil Sosialisasi.** Penulis menyusun laporan hasil sosialisasi dengan mendokumentasikan seluruh rangkaian kegiatan sosialisasi edukasi kecanduan game online yang telah dilaksanakan kepada siswa, guru, dan wali murid, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga hasil yang diperoleh. Penulis mengolah data kehadiran peserta serta rekapitulasi masukan dan saran dari kuesioner yang telah dibagikan. Laporan disusun secara sistematis dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami, dilengkapi dengan dokumentasi foto sebagai bukti fisik pelaksanaan kegiatan. **Kualitas Produk :** Tersedianya Laporan Hasil Sosialisasi yang lengkap, akurat, dan dapat dipertanggungjawabkan. Laporan ini memuat rekap pelaksanaan sosialisasi, daftar hadir peserta, hasil kuesioner kepuasan, serta dokumentasi kegiatan yang menjadi bukti nyata pelaksanaan edukasi kecanduan game online di sekolah dasar. **Tahapan Kegiatan 2 : Membuat Laporan Aktualisasi.** Penulis menyusun laporan aktualisasi secara menyeluruh yang mencakup seluruh tahapan kegiatan yang telah dilaksanakan selama masa habituasi. Laporan disusun berdasarkan bukti fisik kegiatan yang telah dikumpulkan, mulai dari hasil konsultasi dengan mentor, penyusunan sistem edukasi, pembuatan video digital dan poster infografis, pelaksanaan sosialisasi, hingga evaluasi kegiatan. Penulis memastikan setiap uraian kegiatan disajikan secara runtut, sistematis, dan sesuai dengan kaidah penulisan laporan aktualisasi Latsar CPNS. **Kualitas Produk :** Tersedianya Laporan Aktualisasi yang

	komprehensif dan berkualitas. Laporan ini memuat seluruh dokumentasi pelaksanaan kegiatan aktualisasi, analisis capaian output, penerapan nilai BerAKHLAK, serta manfaat kegiatan bagi organisasi dan masyarakat. **Tahapan Kegiatan 3 : Menyampaikan Laporan Aktualisasi kepada Mentor.** Penulis melakukan konsultasi dengan mentor untuk menyampaikan laporan aktualisasi yang telah disusun guna memperoleh arahan, masukan, dan persetujuan. Penulis menyimak setiap masukan dari mentor dengan seksama dan segera melakukan perbaikan sesuai dengan arahan yang diberikan. Proses konsultasi dilaksanakan dengan sikap terbuka, sopan, dan profesional sehingga menghasilkan komunikasi dua arah yang produktif. **Kualitas Produk :** Tersedianya Laporan Aktualisasi yang telah direvisi sesuai arahan mentor dan mendapatkan persetujuan serta tanda tangan mentor. Dokumen ini menjadi bukti formal bahwa seluruh rangkaian kegiatan aktualisasi tentang edukasi kecanduan game online pada siswa sekolah dasar telah dilaksanakan dengan baik dan dapat dipertanggungjawabkan.
Manfaat Kegiatan terhadap Pencapaian Visi, Misi Organisasi	Kegiatan Evaluasi dan Penyusunan Laporan Aktualisasi merupakan wujud nyata dari komitmen penulis dalam menciptakan legitimasi hasil kerja yang transparan melalui dokumentasi yang valid. Hal ini selaras dengan Visi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma dalam terwujudnya layanan pendidikan dan kebudayaan yang berkualitas, merata, dan berdaya saing di Kabupaten Seluma. Secara strategis, kegiatan ini mendukung Misi organisasi dalam Terciptanya model pembelajaran yang efektif dan kreatif. Data hasil evaluasi edukasi kecanduan game online menjadi dasar perencanaan pembelajaran yang inovatif dan berbasis kebutuhan pengembangan motorik dan kognitif anak. Selain itu, kegiatan ini juga mendukung Misi Terwujudnya koordinasi dalam pembangunan pendidikan dengan stakeholder, karena laporan ini memuat hasil kolaborasi antara Dinas Pendidikan, sekolah, guru, dan wali murid. Laporan aktualisasi ini juga menjadi bentuk pertanggungjawaban nyata atas penggunaan sumber daya dan waktu, guna memastikan bahwa seluruh inovasi yang dilakukan—termasuk pemanfaatan video digital dan poster

	infografis—selaras dengan standar pelayanan pendidikan di Kabupaten Seluma.
Analisis Dampak (terhadap Satuan Kerja dan Masyarakat) Jika Aktualisasi Tidak Berdasarkan NDS	Apabila penulis tidak menerapkan nilai-nilai dasar ASN dalam rangkaian kegiatan evaluasi dan penyusunan laporan ini, maka kualitas output kegiatan akan jauh dari yang diharapkan dan dapat berdampak negatif bagi organisasi. **Berorientasi Pelayanan** : Tanpa nilai ini, laporan tidak akan berorientasi pada perbaikan layanan pendidikan. Edukasi kecanduan game online tidak akan ditindaklanjuti secara berkelanjutan sehingga siswa, guru, dan orang tua tidak mendapatkan manfaat nyata dari kegiatan sosialisasi yang telah dilaksanakan. **Akuntabel** : Jika nilai ini diabaikan, penulis berisiko menyusun laporan tanpa dasar data yang valid dan bukti fisik yang memadai. Laporan yang tidak akuntabel tidak dapat dipertanggungjawabkan kepada pimpinan, sehingga seluruh rangkaian kegiatan aktualisasi tidak memiliki legitimasi yang kuat. **Kompeten** : Tanpa nilai ini, penulis akan mengalami kesulitan dalam menyusun laporan secara sistematis dan sesuai kaidah penulisan yang benar. Laporan yang tidak tersusun dengan baik akan menyulitkan pembaca dalam memahami capaian edukasi kecanduan game online yang telah dilaksanakan. **Harmonis** : Tanpa nilai ini, komunikasi dengan mentor, guru, dan siswa selama proses evaluasi tidak akan berjalan dengan baik, sehingga menghambat proses pengumpulan data dan pengisian kuesioner yang diperlukan untuk laporan. **Loyal** : Tanpa nilai ini, penulis tidak akan sungguh-sungguh menindaklanjuti arahan mentor. Hal ini berpotensi menghasilkan laporan yang tidak sesuai dengan harapan pimpinan dan tidak mencerminkan komitmen terhadap organisasi. **Adaptif** : Tanpa nilai ini, penulis tidak akan mampu menyesuaikan laporan berdasarkan masukan dan kondisi riil di lapangan, sehingga laporan tidak mencerminkan perkembangan aktual kegiatan habituasi edukasi kecanduan game online.

	Kolaboratif : Tanpa nilai ini, penulis tidak akan memanfaatkan masukan dari mentor dan pihak terkait secara optimal. Proses konsultasi yang tidak berjalan baik akan menghasilkan laporan yang belum sesuai harapan pimpinan dan menghambat keberlanjutan program edukasi di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Seluma.

B. Catatan Pengendalian Aktualisasi Oleh Mentor

Nama Peserta		Andika Mardiansyah Putra, S.Pd		
Satuan Kerja		Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma Kabupaten Seluma		
Tempat Aktualisasi		Bidang SD		
No.	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Capaian Hasil/Output	Paraf Mentor
1.	29 Mei – 20 Juni 2026	-	1. Tersusunnya Laporan Hasil Sosialisasi Kegiatan. 2. Tersedianya Laporan Aktualisasi 3.Tersampaikannya laporan aktualisasi kepada mentor untuk mendapatkan arahan dan persetujuan.	

C. Catatan Pengendalian Aktualisasi Oleh Coach

Nama Peserta		Andika Mardiansyah Putra, S.Pd		
Satuan Kerja		Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Seluma Kabupaten Seluma		
Tempat Aktualisasi		Bidang SD		
No.	Tanggal/Waktu	Catatan Bimbingan	Capaian Hasil/Output	Paraf Mentor
1.				