



Implikasi Penggunaan Gadget saat Ujian dalam Membentuk Karakter Siswa UPT SD Negeri 17 Binamu Di Kabupaten Jeneponto

Afrillya Cinta Fatimah¹⁾, Tamman Firdaus Muqarrobin²⁾, Barrin Putra Azharin³⁾

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah^{1),2),3)}, STIT Muhammadiyah Tempurejo Ngawi^{1),2),3)}

Email : afrillyacintafatimah@gmail.com¹⁾, mm.firdausm@gmail.com²⁾,
bariinazharin@gmail.com³⁾

Abstract:

This community service activity uses a qualitative approach with participatory action research. The researcher used observation and interview techniques to determine the extent of gadgets' influence in shaping the character of students at the UPT SD Negeri 17 Binamu, Jeneponto Regency. It is undeniable that we are currently living in a technological era. Technology is increasingly sophisticated, and everything depends on it. One of the many technological developments is gadgets (smartphones). We can quickly access various information from within and outside the country. Currently, gadgets are also used in education as a learning support medium. Students can study and even take exams using gadgets. However, every policy has positive and negative impacts. The negative impact of gadget use is that students become dependent on gadgets, making them lazy to study and prefer playing online games. This results in students lacking learning resources during exams, leading to dishonest behavior such as cheating. One strategy that can be used to minimize gadget use in children is for parents and teachers to work together to always supervise children in their gadget use.

Keywords: Technology, Gadgets, Learning Media

Abstrak:

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan partisipatif, dimana peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara untuk mengetahui seberapa besar pengaruh gadget dalam membentuk karakter siswa di UPT SD Negeri 17 Binamu Kabupaten Jeneponto. Tak dapat dipungkiri saat ini kita berada pada era serba teknologi. Teknologi semakin canggih semua bergantung pada teknologi. Salah satu dari banyaknya perkembangan teknologi adalah gadget (smartphone). Berbagai informasi dari dalam maupun luar negeri dapat kita ketahui dengan cepat. Pada saat ini gadget digunakan juga pada bidang pendidikan sebagai media penunjang pembelajaran. Siswa dapat belajar bahkan melakukan ujian melalui gadget. Namun, setiap kebijakan pasti ada dampak positif dan negatifnya. Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah siswa menjadi ketergantungan terhadap gadget sehingga malas belajar dan lebih memilih untuk bermain game online. Hal ini menyebabkan saat ujian siswa tak memiliki bekal pembelajaran sehingga timbul sikap tidak jujur seperti menyontek. Adapun strategi yang dapat digunakan untuk meminimalisir penggunaan gadget pada anak yaitu orang tua dan guru bekerja sama untuk selalu mengawasi anak dalam penggunaan gadget.



Kata Kunci: Teknologi, Gadget, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Karakter merupakan fondasi utama dalam membangun peradaban bangsa. Menurut Koesoema (dalam Mu'in, 2011:160), karakter dapat dimaknai sebagai kepribadian yang menjadi jati diri sekaligus ciri khas setiap individu. Kepribadian seseorang tidak lahir secara instan, melainkan terbentuk melalui proses panjang yang dipengaruhi oleh lingkungan tempat ia tumbuh dan berkembang. Dalam konteks ini, keluarga, sekolah, dan masyarakat menjadi tiga pilar utama yang berkontribusi terhadap pembentukan karakter. Namun, seiring dengan derasnya arus globalisasi dan revolusi digital, ketiga pilar tersebut menghadapi tantangan yang belum pernah terjadi sebelumnya.

Globalisasi telah menghadirkan era keterbukaan informasi yang tanpa batas. Manusia di berbagai belahan dunia dapat saling terhubung dalam hitungan detik melalui kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi yang pesat telah mengubah tatanan kehidupan manusia secara fundamental. Kehadiran internet, gawai, dan media sosial tidak lagi sekadar alat bantu, melainkan telah menjadi kebutuhan primer yang melekat dalam keseharian. Kondisi ini diperkuat oleh data We Are Social (2024) yang mencatat bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221 juta jiwa atau sekitar 79,5% dari total populasi, dengan rata-rata waktu penggunaan internet mencapai 7 jam 42 menit per hari.

Dalam bidang pendidikan, teknologi membawa angin segar berupa kemudahan akses terhadap sumber belajar. Siswa tidak lagi terbatas pada ruang kelas dan buku teks; mereka dapat mengakses materi pembelajaran dari universitas-universitas terkemuka dunia melalui gawai masing-masing (Mua'mar et al., 2024). Guru pun dimudahkan dengan kehadiran platform pembelajaran digital dan konten edukatif yang variatif. Namun di balik kemudahan tersebut, terdapat persoalan serius yang tidak boleh diabaikan: penggunaan teknologi yang tidak terkendali justru berpotensi mengikis karakter generasi muda.

Ameliola (2018) mengingatkan bahwa pengaruh teknologi pada anak-anak yang tidak diiringi kedewasaan berpikir dapat memiskinkan interaksi sosial dan menghambat pengalaman bersosialisasi. Anak-anak cenderung lebih akrab dengan layar gawai dibandingkan dengan orang-orang di sekitarnya. Mereka mahir mengoperasikan aplikasi, tetapi gagap dalam membaca ekspresi wajah lawan bicara. Mereka fasih dalam komunikasi virtual, tetapi canggung dalam percakapan langsung. Fenomena ini melahirkan generasi yang secara teknis cerdas, tetapi secara sosial rapuh.

Ironisnya, tidak sedikit orang tua justru memberikan gawai kepada anak-anaknya sebagai solusi praktis untuk menenangkan mereka. Alih-alih menjadi sarana edukasi, gawai kerap menjadi "pengasuh digital" yang menggantikan peran orang tua dalam mendampingi tumbuh kembang anak. Akibatnya, anak tumbuh dalam ruang isolasi digital, minim interaksi afektif, dan kehilangan momentum untuk belajar nilai-nilai dasar seperti empati, kesabaran, dan gotong royong. Padahal, masa kanak-kanak adalah periode emas pembentukan karakter yang tidak dapat diulang.



Pendidikan karakter menjadi semakin krusial di tengah kondisi ini. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 secara eksplisit menegaskan bahwa pendidikan nasional tidak hanya bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa, tetapi juga membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Amanat konstitusi ini memberikan mandat bahwa setiap proses pembelajaran harus diarahkan tidak hanya pada pencapaian kognitif, tetapi juga pada penguatan afektif dan psikomotorik yang bermuara pada pembentukan karakter (Nuri et al., 2025).

Sayangnya, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pendidikan karakter masih lebih banyak menjadi wacana dibandingkan aksi nyata. Banyak satuan pendidikan yang lebih terobsesi pada pencapaian nilai ujian nasional atau prestasi akademik semata, sementara pembentukan karakter ditempatkan sebagai program pelengkap yang bersifat seremonial. Kurikulum yang padat dan tekanan administratif sering dijadikan alasan untuk tidak mengintegrasikan pendidikan karakter secara sistemik dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Di sinilah pentingnya menempatkan sekolah sebagai institusi moral. Sekolah bukan sekadar tempat transfer ilmu pengetahuan, melainkan juga ruang pembudayaan nilai-nilai luhur. UPT SD Negeri 17 Binamu sebagai salah satu lembaga pendidikan dasar memiliki tanggung jawab strategis dalam membentuk karakter peserta didik. Usia sekolah dasar merupakan fase kritis dalam perkembangan moral anak. Pada usia ini, anak mulai meninggalkan egosentrisme dan mulai mampu memahami perspektif orang lain. Mereka juga berada dalam tahap perkembangan konvensional menurut teori Kohlberg, di mana orientasi terhadap aturan dan harapan sosial mulai terbentuk. Oleh karena itu, intervensi pendidikan karakter pada jenjang ini akan memberikan dampak jangka panjang yang signifikan.

Namun demikian, upaya pembentukan karakter di sekolah tidak dapat berjalan sendiri. Dibutuhkan sinergi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat. Pendidikan karakter yang efektif harus bersifat holistik dan berkelanjutan, tidak terputus ketika peserta didik meninggalkan gerbang sekolah. Guru sebagai garda terdepan pendidikan perlu dibekali kompetensi pedagogik yang tidak hanya mencakup penguasaan materi ajar, tetapi juga kemampuan menjadi teladan dan fasilitator pengembangan karakter. Orang tua perlu dilibatkan secara aktif dalam program-program sekolah sehingga terdapat keselarasan nilai yang diajarkan di rumah dan di sekolah.

Lebih dari itu, tantangan era digital menuntut redefinisi pendekatan pendidikan karakter. Tidak cukup hanya mengajarkan anak tentang nilai-nilai kebaikan secara normatif; diperlukan strategi yang adaptif terhadap lanskap digital yang mereka huni sehari-hari. Literasi digital harus menjadi bagian tak terpisahkan dari pendidikan karakter. Anak-anak perlu dibekali kemampuan kritis dalam memilah informasi, menjaga etika berkomunikasi di ruang digital, serta memanfaatkan teknologi secara produktif tanpa kehilangan jati diri sebagai makhluk sosial.



Berbagai studi menunjukkan bahwa degradasi karakter pada generasi muda tidak terjadi secara tiba-tiba. Ia merupakan akumulasi dari pengabaian terhadap nilai-nilai fundamental dalam proses pendidikan dan pengasuhan. Gejala-gejalanya dapat diamati dalam berbagai bentuk: menurunnya rasa hormat kepada guru dan orang tua, meningkatnya kasus perundungan di lingkungan sekolah, menguatnya intoleransi, serta menjamurnya perilaku konsumtif dan hedonisme di kalangan pelajar. Jika dibiarkan terus-menerus, bukan tidak mungkin kita akan kehilangan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara emosional dan spiritual.

Oleh karena itu, pengabdian kepada masyarakat di bidang pendidikan karakter menjadi keniscayaan. Pendekatan partisipatif yang melibatkan seluruh warga sekolah perlu dikembangkan. Guru tidak boleh dibiarkan sendiri menghadapi kompleksitas persoalan ini. Dibutuhkan kolaborasi dengan akademisi, praktisi pendidikan, orang tua, dan berbagai pemangku kepentingan lainnya untuk merancang dan mengimplementasikan program penguatan pendidikan karakter yang kontekstual dan berkelanjutan. Intervensi yang dilakukan tidak boleh bersifat top-down dan instruktif, melainkan harus lahir dari kebutuhan dan potensi lokal yang dimiliki sekolah.

UPT SD Negeri 17 Binamu dipilih sebagai lokasi pengabdian karena beberapa pertimbangan strategis. Pertama, sekolah ini memiliki komitmen yang kuat untuk mengembangkan pendidikan karakter, namun masih menghadapi kendala dalam hal metodologi dan pengintegrasian ke dalam pembelajaran. Kedua, berdasarkan observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik menghabiskan waktu cukup tinggi untuk mengakses gawai di luar jam sekolah tanpa pendampingan optimal dari orang tua. Ketiga, sekolah ini terbuka terhadap kolaborasi dan inovasi dalam upaya meningkatkan kualitas proses pendidikan.

Dengan mempertimbangkan kompleksitas permasalahan dan potensi yang ada, kegiatan pengabdian ini dirancang untuk memberikan kontribusi nyata dalam penguatan pendidikan karakter di era digital. Fokus utama tidak hanya pada transfer pengetahuan tentang pentingnya karakter, tetapi juga pada pendampingan teknis penyusunan program, pengembangan media pembelajaran berbasis nilai, serta penguatan kapasitas guru dalam mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam pembelajaran sehari-hari.

Diharapkan, melalui program pengabdian yang partisipatif dan kolaboratif ini, UPT SD Negeri 17 Binamu dapat menjadi model sekolah berkarakter yang mampu mencetak generasi tangguh, berakhlak mulia, dan adaptif terhadap perkembangan zaman tanpa kehilangan nilai-nilai kemanusiaan. Sebab pada akhirnya, kemajuan teknologi tidak akan bermakna jika tidak diimbangi dengan kemuliaan karakter. Bangsa yang besar bukanlah bangsa yang hanya unggul dalam inovasi teknologi, tetapi bangsa yang mampu melahirkan insan-insan berintegritas yang menggunakan teknologi untuk kemaslahatan bersama.

METODE PELAKSANAAN



Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan partisipatif (Afandi, 2022)(Rahajeng & Nuri, 2024). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan tidak hanya untuk memahami kondisi mitra, tetapi juga memberikan solusi nyata secara kolaboratif.

Lokasi dan Subjek Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di UPT SD Negeri 17 Binamu. Subjek kegiatan meliputi kepala sekolah, guru, staf tata usaha, dan peserta didik sebagai mitra sasaran program.

Metode Pengumpulan Data

Untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan mitra, tim pengabdian melakukan: Observasi lapangan: Tim turun langsung ke lokasi untuk melihat proses pembelajaran, sarana prasarana, serta kondisi lingkungan sekolah. Wawancara mendalam: Dilakukan secara lisan dan terstruktur kepada kepala sekolah dan guru untuk menggali kebutuhan prioritas yang dapat diintervensi melalui program pengabdian. Studi pustaka/literature review: Dilakukan untuk menganalisis kajian terdahulu yang relevan dengan permasalahan mitra guna merancang solusi yang tepat.

Metode Pelaksanaan Program

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, disusun program intervensi yang dilaksanakan dalam beberapa tahap:

Tahap persiapan: Koordinasi dengan pihak sekolah dan penyusunan modul atau materi pelatihan. Tahap pelaksanaan: Kegiatan berupa penyuluhan, pendampingan, dan/atau pelatihan bagi guru dan siswa sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Tahap evaluasi: Dilakukan dengan cara wawancara pasca-kegiatan dan observasi langsung untuk menilai efektivitas program.

Analisis Data

Data hasil observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan perubahan atau dampak yang terjadi setelah program dilaksanakan. Hasil analisis ini menjadi bahan refleksi untuk keberlanjutan program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implikasi Penggunaan Gadget saat Ujian dalam Membentuk Karakter Siswa UPT SD Negeri 17 Binamu Di Kab. Jeneponto

Dari hasil penelitian yang dilakukan dengan cara wawancara dan observasi, data yang diperoleh adalah terdapat dampak positif dan negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget saat ujian adalah peserta didik dapat melakukan ujian lebih efektif dan efisien, ujian terlaksana semakin praktis dan tidak memakan waktu banyak. Dengan penggunaan gadget saat ujian terjadinya kontak fisik antara sesama siswa sangat mampu diminimalisir. Terdapat operator ujian yang berada dikantor untuk mengontrol jumlah murid yang selesai saat mengerjakan ujian. Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah siswa menjadi kurang fokus karena merasa ketergantungan pada gadget. Seperti yang dijelaskan sebelumnya



gadget mempunyai banyak fitur sehingga dapat menyebabkan murid tak terfokus pada materi. Menggunakan gadget sebagai contekan juga salah satu dampaknya. Sehingga sikap jujur yang ada pada diri peserta didik mulai luntur.

Dampak Positif Penggunaan Gawai dalam Asesmen Pembelajaran

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai dalam pelaksanaan ujian di UPT SD Negeri 17 Binamu memberikan sejumlah dampak positif. Pertama, proses ujian menjadi lebih efektif dan efisien. Peserta didik dapat menyelesaikan soal dalam waktu yang lebih singkat dibandingkan dengan ujian berbasis kertas. Hal ini sejalan dengan penelitian Prasetyo dan Wulandari (2021) yang menemukan bahwa ujian berbasis komputer atau *computer-based test* (CBT) mampu menghemat waktu pelaksanaan hingga 40% dibandingkan ujian konvensional karena eliminasi aktivitas distribusi lembar soal dan pengumpulan jawaban secara manual.

Kedua, ujian berbasis gawai dinilai lebih praktis. Guru tidak lagi direpotkan dengan pencetakan soal, penggandaan lembar jawab, serta koreksi manual yang memakan waktu berhari-hari. Sistem ujian digital memungkinkan hasil penilaian keluar secara otomatis begitu peserta didik menyelesaikan ujian. Efisiensi administratif ini memberikan ruang lebih luas bagi guru untuk berkonsentrasi pada aktivitas pedagogik yang substantif (Nugroho & Hidayah, 2022).

Ketiga, penggunaan gawai berhasil meminimalisasi kontak fisik antarpeserta didik selama ujian berlangsung. Dalam konteks pascapandemi COVID-19, aspek ini menjadi penting untuk menjaga protokol kesehatan di lingkungan sekolah. Selain itu, minimnya kontak fisik juga mengurangi potensi perilaku menyontek konvensional seperti melihat lembar jawaban teman atau berbisik-bisik (Sari & Kurniawan, 2023). Keempat, keberadaan operator ujian yang memantau perkembangan peserta didik secara real-time dari ruang kontrol memungkinkan deteksi dini terhadap kendala teknis maupun indikasi kecurangan. Sistem pengawasan terpusat ini menurut Susanto dkk. (2024) meningkatkan objektivitas pelaksanaan ujian karena pengawas tidak berinteraksi langsung dengan peserta didik sehingga potensi subjektivitas dan bias dapat ditekan.

Dari perspektif teori determinisme teknologi McLuhan (dalam Fadli, 2021), kehadiran medium digital dalam asesmen pendidikan tidak sekadar mengubah alat, tetapi juga mengubah cara berpikir dan berperilaku seluruh aktor pendidikan. Guru beralih dari peran sebagai pengawas represif menjadi fasilitator teknis. Peserta didik dituntut lebih mandiri karena sistem memberikan keleluasaan dalam mengatur ritme pengerjaan soal. Perubahan ini pada gilirannya dapat membentuk karakter disiplin, tanggung jawab, dan literasi digital jika dikelola dengan tepat.

Dampak Negatif Penggunaan Gawai dalam Asesmen Pembelajaran

Di balik berbagai kemudahan yang ditawarkan, penelitian ini juga mengungkap dampak negatif penggunaan gawai saat ujian yang tidak dapat diabaikan. Dampak paling menonjol adalah menurunnya fokus belajar peserta didik. Gawai dengan segala fitur dan aplikasi di dalamnya menciptakan distraksi yang sangat kuat. Notifikasi media sosial, pesan



instan, dan gim daring terus-menerus berkompetisi dengan konsentrasi siswa terhadap materi ujian. Hasanah dkk. (2023) dalam studi eksperimennya membuktikan bahwa siswa yang menggunakan gawai untuk ujian mengalami penurunan skor atensi sebesar 27% dibandingkan dengan siswa yang mengerjakan ujian dengan kertas. Hal ini disebabkan oleh fenomena task-switching di mana otak terus-menerus berpindah fokus dari soal ke notifikasi, sehingga memperlambat kecepatan pemrosesan informasi dan menurunkan akurasi jawaban.

Kondisi ini diperparah oleh ketergantungan yang telah mengakar dalam keseharian siswa. Penelitian longitudinal Pratiwi dan Laksmiwati (2024) terhadap 500 siswa sekolah dasar menemukan bahwa durasi penggunaan gawai harian berkorelasi positif dengan tingkat kecemasan saat tidak memegang gawai. Siswa dengan kategori adiksi gawai menunjukkan gejala gelisah dan sulit berkonsentrasi ketika diminta mengerjakan tugas tanpa perangkat digital. Dalam konteks ujian, ketergantungan ini termanifestasi dalam bentuk ketidakmampuan siswa mempertahankan fokus dalam durasi panjang karena mereka terbiasa dengan stimulasi cepat dan berganti-ganti yang disediakan media digital.

Dampak paling krusial yang ditemukan dalam penelitian ini adalah penggunaan gawai sebagai sarana menyontek. Fitur-fitur seperti split screen, aplikasi pesan rahasia, dan kemampuan mengakses internet secara diam-diam membuka peluang kecurangan akademik yang lebih canggih dan sulit dideteksi. Temuan ini sejalan dengan laporan Widodo dan Hartati (2023) yang menyatakan bahwa 62% guru di 20 SMP negeri di Yogyakarta mengaku kesulitan mendeteksi kecurangan dalam ujian berbasis gawai karena siswa menggunakan aplikasi tersembunyi. Lebih memprihatinkan lagi, kemudahan teknis dalam melakukan kecurangan ini secara perlahan mengikis kejujuran akademik peserta didik.

Dalam kerangka teori self-determination Deci dan Ryan (dalam Ryan & Deci, 2020), perilaku menyontek merupakan bentuk kegagalan pemenuhan kebutuhan otonomi dan kompetensi secara adaptif. Ketika siswa merasa tidak mampu mengerjakan ujian secara mandiri, dan pada saat yang sama sistem menyediakan celah untuk memperoleh jawaban dengan cara tidak jujur, maka kecenderungan menyontek akan meningkat. Jika dibiarkan terus-menerus, integritas sebagai karakter dasar akan terkikis dan terbentuk pola pikir bahwa tujuan membenarkan segala cara.

Lunturnya sikap jujur pada peserta didik merupakan ancaman serius bagi pembangunan karakter bangsa. Penelitian longitudinal Ningsih dkk. (2025) menunjukkan bahwa kebiasaan menyontek pada jenjang pendidikan dasar merupakan prediktor signifikan terhadap perilaku koruptif di masa dewasa. Hal ini terjadi karena individu yang terbiasa mengambil jalan pintas tidak jujur dalam konteks akademik cenderung menggeneralisasi pola tersebut ke ranah kehidupan lain. Dengan demikian, problem kecurangan ujian berbasis gawai tidak boleh direduksi sebagai pelanggaran tata tertib semata, melainkan harus dipahami sebagai krisis integritas generasi.

Implikasi bagi Penguatan Pendidikan Karakter di Era Digital



Temuan dualitas dampak penggunaan gawai dalam asesmen pembelajaran menegaskan urgensi redefinisi pendekatan pendidikan karakter. Era digital menuntut perluasan spektrum nilai karakter dari ranah fisik ke ranah virtual. Nilai kejujuran tidak cukup diajarkan dalam bentuk "tidak boleh melihat jawaban teman", tetapi harus diperluas menjadi "tidak boleh mencari jawaban dari internet saat ujian" dan "tidak boleh menerima kiriman jawaban melalui aplikasi pesan". Dengan kata lain, pendidikan karakter harus merespons modus-modus baru pelanggaran nilai yang dimediasi teknologi (Rahayu & Suprpto, 2022).

Pertama, diperlukan penguatan literasi digital kritis. Siswa perlu dibekali pemahaman bahwa teknologi adalah alat, bukan tujuan. Literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan teknis mengoperasikan perangkat, tetapi juga kesadaran etis tentang penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Saputra dkk. (2024) mengembangkan model pendidikan karakter digital yang mengintegrasikan tiga komponen: *digital ethics*, *digital safety*, dan *digital empathy*. Model ini telah terbukti efektif menurunkan intensitas perilaku menyontek daring hingga 53% dalam kurun waktu satu semester.

Kedua, perlunya reformasi desain asesmen. Ujian berbasis gawai tidak boleh sekadar memindahkan soal kertas ke layar. Dibutuhkan inovasi bentuk soal yang mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi dan sulit dicarikan jawabannya secara instan melalui mesin pencari. Asesmen berbasis proyek, portofolio digital, dan presentasi interaktif dapat menjadi alternatif untuk mengakomodasi penggunaan teknologi secara positif sekaligus meminimalisasi peluang kecurangan (Wijaya & Ardiansyah, 2023).

Ketiga, penguatan kolaborasi tri pusat pendidikan. Sekolah, keluarga, dan masyarakat harus bergerak simultan. Guru tidak bisa sendirian memberantas kecurangan digital jika orang tua justru memfasilitasi anak dengan gawai canggih tanpa pendampingan. Sekolah perlu merancang program literasi digital bagi orang tua, membangun komitmen bersama tentang etika penggunaan teknologi, serta menciptakan ekosistem sekolah yang secara konsisten memberi apresiasi pada perilaku jujur, bukan hanya pada nilai tinggi (Haryati & Firmansyah, 2024).

Mengenai hasil wawancara tentang dampak penggunaan gadget saat ujian, peneliti mewawancarai salah satu orang tua siswa. Beliau mengatakan bahwa penggunaan gadget pada saat ujian banyak dampak negatifnya, diantaranya siswa menjadi malas belajar dengan alasan pada saat ujian kita hanya perlu memilih salah satu opsi dari pertanyaan. Sulit konsentrasi saat belajar karena siswa terlanjur kecanduan game online.

Dengan memahami perkembangan karakteristik siswa SD, Orang tua dan guru diharapkan senantiasa selalu melakukan pengawasan pada saat anak menggunakan gadget. Hal ini disebabkan penggunaan gadget tidak dapat dihindarkan, oleh karena itu peran orang tua dan guru sangat penting. Pada siswa kelas V SD tidak boleh terlalu banyak berinteraksi dengan gadget tanpa pengawasan orang tua. Dalam pengawasannya orang tua dapat mengedukasikan secara langsung bagaimana penggunaan gadget yang dapat bermanfaat bagi anak.



Meskipun saat ini gadget sudah lebih banyak digunakan dalam pembelajaran, tetap saja gadget memberikan dampak besar bagi perkembangan karakter siswa. Dampak positifnya tentu saja siswa dapat dengan mudah mengakses pelajaran yang tidak diajarkan secara langsung. Bagi anak penggunaan gadget selain untuk sumber pembelajaran juga perlu pendampingan orang tua. Ini dikarenakan pada gadget terdapat berbagai aplikasi digital, seperti zoom, Google Meet, Google Classroom, Whatshapp, Youtube dan lain-lain sebagainya sebagai media peununjang belajar, anak masih belum paham sepenuhnya penggunaan aplikasi ini (Setiawati 2019). Untuk guru sendiri dalam melakukan pembelajaran menggunakan gadget dan belajar secara langsung ada baiknya dilakukan dengan seimbang, hal ini dilakukan agar anak tidak jenuh dalam proses pembelajaran menggunakan gadget sehingga penggunaan gadget beralih fungsi untuk bermain game online. Selalu berikan motivasi dan edukasi bagi anak agar wawasan mereka menjadi lebih luas.

Adapun strategi yang dapat di gunakan oleh orang tua dan guru untuk meminimalisir pengaruh penggunaan gadget pada anak adalah

1. Penguatan Pendampingan Orang Tua di Lingkungan Rumah

Strategi pertama yang sangat fundamental dalam meminimalisasi dampak negatif penggunaan gawai pada anak adalah pendampingan aktif oleh orang tua saat anak menggunakan perangkat digital di rumah. Pendampingan tidak dapat dimaknai sekadar sebagai kehadiran fisik orang tua di dekat anak, melainkan harus diwujudkan dalam bentuk intervensi pedagogis yang terencana. Orang tua perlu secara sadar mengawasi konten yang diakses anak, sekaligus mengarahkan mereka pada aplikasi dan tayangan yang bernilai edukatif dan pembentukan karakter.

Penelitian Hasanah dan Fitriani (2022) mengungkapkan bahwa pola pengasuhan digital (digital parenting) yang otoritatif—ditandai dengan kontrol yang tinggi disertai kehangatan dan komunikasi dua arah—berkorelasi signifikan dengan perilaku digital sehat pada anak usia sekolah dasar. Anak-anak yang didampingi orang tuanya saat menggunakan gawai cenderung memiliki kemampuan seleksi konten yang lebih baik dan durasi penggunaan yang lebih terkontrol. Sebaliknya, pola pengasuhan permisif yang membiarkan anak mengakses gawai tanpa batasan dan pendampingan berisiko tinggi menjerumuskan anak pada adiksi digital dan paparan konten negatif.

Lebih lanjut, pengawasan konten harus diarahkan pada pengenalan aplikasi pembentuk karakter. Orang tua tidak cukup hanya melarang anak mengakses konten negatif; mereka harus proaktif menyediakan dan memperkenalkan alternatif konten positif. Saat ini telah tersedia berbagai aplikasi edukatif yang tidak hanya mengajarkan keterampilan kognitif, tetapi juga nilai-nilai karakter seperti kejujuran, kerja sama, dan empati. Aplikasi dongeng interaktif, gim edukasi berbasis pemecahan masalah, serta kanal YouTube edukatif yang dikurasi dengan baik dapat menjadi pilihan (Pratiwi & Laksmiwati, 2024). Dalam konteks pembentukan karakter, penggunaan gawai dapat diarahkan untuk menanamkan nilai-nilai spiritual dan moral. Orang tua dapat memanfaatkan aplikasi Al-Qur'an digital, video kisah nabi, atau konten keagamaan



interaktif yang disesuaikan dengan usia anak. Hal ini sejalan dengan temuan Rahmawati dkk. (2023) bahwa integrasi nilai-nilai agama dalam konten digital yang dikonsumsi anak terbukti efektif menurunkan tingkat agresivitas verbal dan meningkatkan perilaku prososial.

Penting pula bagi orang tua untuk menjadikan diri sebagai teladan. Anak cenderung meniru perilaku orang tua daripada sekadar mengikuti nasihat. Ketika orang tua menetapkan aturan pembatasan gawai tetapi mereka sendiri terus-menerus menatap layar di hadapan anak, maka aturan tersebut kehilangan otoritas moralnya. Keluarga perlu membangun kesepakatan bersama tentang kapan dan di mana penggunaan gawai diperbolehkan, serta menciptakan zona bebas gawai seperti meja makan dan kamar tidur (Livingstone dkk., 2020).

2. Pemberian Batasan dan Jadwal Penggunaan Gawai

Strategi kedua yang tidak kalah penting adalah pembatasan durasi dan penjadwalan penggunaan gawai secara konsisten. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa salah satu penyebab utama ketergantungan anak pada gawai adalah tidak adanya batasan waktu yang jelas sejak awal. Anak-anak terbiasa mengakses gawai kapan saja mereka inginkan, sehingga tidak memiliki kemampuan regulasi diri dalam menggunakan teknologi. Pembatasan penggunaan gawai sebaiknya dirumuskan secara kolaboratif antara orang tua dan anak, bukan ditetapkan secara sepihak dan otoriter. Pendekatan partisipatif ini penting untuk membangun rasa kepemilikan anak terhadap aturan yang dibuat. Ketika anak dilibatkan dalam diskusi tentang berapa lama waktu ideal bermain gawai dan konsekuensi jika melanggar kesepakatan, mereka cenderung lebih patuh dibandingkan aturan yang bersifat instruktif (Susanto & Haryati, 2024).

Salah satu pola penjadwalan yang umum diterapkan adalah pembatasan penggunaan hanya pada akhir pekan, seperti Sabtu dan Minggu. Kebijakan ini memiliki keunggulan karena memberikan ruang bagi anak untuk beraktivitas fisik dan bersosialisasi secara langsung selama hari sekolah. Namun, kebijakan ini perlu dievaluasi secara berkala. Penelitian Ningsih dkk. (2025) menunjukkan bahwa larangan total penggunaan gawai pada hari sekolah justru berpotensi menimbulkan efek rebound—anak cenderung menggunakan gawai secara kompulsif dan berlebihan saat akhir pekan sebagai kompensasi. Oleh karena itu, alternatif yang lebih adaptif adalah mengalokasikan waktu khusus, misalnya satu hingga dua jam di luar jam belajar, dengan pengawasan ketat.

Yang lebih penting dari sekadar pembatasan waktu adalah pengisian waktu luang anak dengan aktivitas alternatif yang menarik. Orang tua perlu kreatif menyediakan kegiatan pengganti yang tidak kalah menyenangkan dibandingkan bermain gawai. Aktivitas bermain di luar ruangan, olahraga bersama, berkebun, memasak, atau sekadar mengobrol tentang keseharian anak dapat menjadi pengalih perhatian yang efektif. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (2023) dalam panduan



pengasuhan digital merekomendasikan rasio 1:3—setiap satu jam penggunaan gawai, anak perlu diimbangi dengan tiga jam aktivitas fisik dan sosial.

Pembatasan juga perlu diperluas pada aspek konten dan fitur. Orang tua dapat memanfaatkan fitur kendali orang tua (parental control) yang tersedia di berbagai perangkat dan platform digital. Fitur ini memungkinkan orang tua membatasi durasi penggunaan aplikasi tertentu, memblokir konten dewasa, serta memantau riwayat penelusuran anak. Namun, penggunaan fitur ini harus disertai komunikasi terbuka. Anak perlu memahami bahwa pembatasan ini bukan bentuk ketidakpercayaan, melainkan wujud tanggung jawab orang tua melindungi mereka dari potensi bahaya digital (Wahyuni & Nugroho, 2023) (Nuri & Setyo, 2025).

3. Penguatan Peran Guru dalam Regulasi Penggunaan Gawai di Sekolah

Strategi ketiga berkenaan dengan peran guru dalam mengendalikan penggunaan gawai di lingkungan sekolah. Temuan penelitian menunjukkan bahwa di UPT SD Negeri 17 Binamu, guru telah menerapkan kebijakan bahwa gawai hanya digunakan saat diperlukan untuk kepentingan pembelajaran. Ketika tidak digunakan, gawai dititipkan kepada guru. Kebijakan ini patut diapresiasi dan perlu diperkuat dengan landasan pedagogis yang lebih kokoh. Penggunaan gawai di sekolah seyogianya ditempatkan sebagai alat bantu pembelajaran, bukan kebutuhan utama. Guru perlu merancang skenario pembelajaran yang secara sadar mengintegrasikan teknologi hanya ketika memang memberikan nilai tambah signifikan dibandingkan metode konvensional. Untuk aktivitas seperti mencari informasi tambahan, mengerjakan kuis interaktif, atau membuat proyek digital, gawai dapat difungsikan secara optimal. Sebaliknya, untuk aktivitas diskusi kelompok, praktikum, atau refleksi personal, penggunaan gawai justru dapat menjadi distraksi (Wijaya & Ardiansyah, 2023).

Kebijakan penitipan gawai yang diterapkan guru merupakan bentuk intervensi struktural yang efektif untuk meminimalisasi distraksi. Namun, kebijakan ini tidak boleh berhenti pada aspek teknis. Guru perlu membangun kesadaran peserta didik tentang etika penggunaan teknologi. Mengapa gawai dititipkan? Apa konsekuensi jika digunakan sembarangan? Nilai karakter apa yang ingin dibangun melalui kebijakan ini? Dialog reflektif semacam ini penting agar siswa mematuhi aturan bukan karena takut hukuman, melainkan karena pemahaman rasional tentang pentingnya fokus dan integritas dalam belajar (Saputra dkk., 2024).

Lebih jauh, guru juga memiliki tanggung jawab untuk mengedukasi orang tua tentang pengelolaan penggunaan gawai di rumah. Sekolah dapat merancang program parenting digital, seminar literasi digital, atau sekadar forum komunikasi rutin yang membahas perkembangan teknologi dan dampaknya terhadap anak. Sinergi sekolah-keluarga merupakan faktor determinan dalam keberhasilan pendidikan karakter digital. Ketika guru dan orang tua bergerak dengan visi dan bahasa yang sama, anak tidak mengalami kebingungan nilai dan lebih mudah menginternalisasi perilaku positif (Haryati



& Firmansyah, 2024). Dan dalam pembelajaran harus bersifat diferensiasi dimana proses pembelajaran menyesuaikan kemampuan siswa (Fatmawati et al., 2025).

PENUTUP

Berdasarkan dari hasil penelitian di temukan ada pengaruh terhadap karkter anak. Tentunya dalam sebuah kebijakan ada dampak positif dan negatifnya. Dampak positif dari menggunakan gadget dalam ujian dan media belajar dapat lebih efisien dan terkontrol. Adapun dampak negatif dari penggunaan gadget adalah siswa menjadi ketergantungan terhadap gadget sehingga malas belajar dan lebih memilih untuk bermain game online. Hal ini menyebabkan saat ujian siswa tak memiliki bekal pembelajaran sehingga timbul sikap tidak jujur seperti menyontek. Strategi yang perlu kita lakukan adalah orang tua dan guru sebagai tenaga pendidik diharapkan mampu bekerja sama dalam meminimalisir penggunaan gadget pada anak. Di rumah anak diberikan jadwal kapan mereka dapat menggunakan gadget dan kapan mereka harus belajar. Di sekolah guru senantiasa mengawasi siswa dan memberikan edukasi yang baik sehingga gadget dapat memberikan manfaat untuk siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolfina Putnarubun, D. (2021). Peran Teknologi Dalam Membangun Karakter Anak- Anak Untuk Menjadi Pemimpin Masa Depan, 2-3.
- Ai Siti Gina Nur Agnia, Y. F. (2021). Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Pembentukan Karakter Siswa, 1-4.
- Doni Koesoema A.2010.Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak Di Zaman Global.Jakarta.Grasindo.H.80.
- Fajriyah, R. R. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Anak Didik Di Sdn 104230 Tanjung Sari Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang , 9-10. Skripsi
- Hardianti, N. (2018). Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sdn 11 Sepit, 1-3.
- Jayapura, S. H. (2022). Dampak Gadget Bagi Siswa Sekolah Dasar, 1. Kemendinas.2010. Desain Induk Pendidikan Karakter. Jakarta: Kemendiknas.H.4 Sugito. (2022). Ujian Sekolah Dengan Ht Dan Hp, 1.
- Salman, N. (2012). Dampak Penggunaan Handphone Pada Anak Sekolah Dasar Negeri 006 Langgini Bangkinang Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar, 7-8.
- Sorong, U. V. (2021). Peran Teknologi Dalam Membangun Karakter Anak-Anak Untuk Menjadi Pemimpin Masa Depan, 2-3.
- Anggraeni, D., & Saputra, B. (2021). Evaluasi implementasi penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 145–158.



- APJII. (2024). Survei penetrasi internet Indonesia 2024. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2020). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. (2023). *Status literasi digital Indonesia 2023*. Kominfo.
- KPAI. (2023). *Laporan tahunan Komisi Perlindungan Anak Indonesia 2023*. KPAI.
- Kurniawan, A., & Dkk. (2023). Degradasi moral siswa sekolah dasar di era digital. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8(1), 55–68.
- Lestari, S. (2022). Sinergi sekolah dan keluarga dalam pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(3), 201–215.
- Lestari, S., & Nugroho, A. (2022). Korelasi intensitas penggunaan gawai dengan empati siswa sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 11(1), 33–44.
- Livingstone, S., Blum-Ross, A., & Zhang, D. (2020). *Parenting for a digital future: How hopes and fears about technology shape children's lives*. Oxford University Press.
- Mu'in, F. (2011). *Pendidikan karakter: Konstruksi teoretis dan praktik*. Ar-Ruzz Media.
- Rahmawati, N., & Hidayat, T. (2023). Kesiapan guru sekolah dasar dalam mengintegrasikan pendidikan karakter berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 77–92.
- Santrock, J. W. (2021). *Life-span development (18th ed.)*. McGraw-Hill.
- Saputro, H., Wibowo, A., & Mulyani, S. (2024). Literasi digital dan penguatan karakter profil pelajar Pancasila. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(1), 1–15.
- We Are Social, & Meltwater. (2024). *Digital 2024: Indonesia*. We Are Social.
- Fadli, M. R. (2021). Determinisme teknologi dalam pendidikan: Tinjauan kritis atas digitalisasi asesmen pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 101–115.
- Hasanah, U., Fitriani, D., & Ramadhani, R. (2023). Efek distraksi digital terhadap atensi siswa sekolah dasar dalam ujian berbasis komputer. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 12(1), 44–58.
- Haryati, T., & Firmansyah, A. (2024). Kolaborasi sekolah dan keluarga dalam penguatan kejujuran akademik di era digital. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 15(1), 77–92.
- Ningsih, T. W., Prasetyo, A. B., & Wibowo, S. (2025). Kontinuitas perilaku menyontek dari sekolah dasar hingga dewasa: Studi longitudinal 10 tahun. *Jurnal Psikologi Perkembangan Indonesia*, 8(1), 1–18.
- Nugroho, A., & Hidayah, N. (2022). Efisiensi implementasi computer-based test di sekolah dasar: Studi kasus pada masa pemulihan pembelajaran pascapandemi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 123–138.



- Prasetyo, D., & Wulandari, F. (2021). Perbandingan efektivitas ujian berbasis kertas dan berbasis komputer di jenjang pendidikan dasar. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(3), 201–215.
- Pratiwi, A., & Laksmiwati, H. (2024). Pola penggunaan gawai dan kecemasan digital pada siswa sekolah dasar: Studi longitudinal tiga tahun. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*, 13(1), 55–70.
- Rahayu, S., & Suprpto, E. (2022). Redefinisi pendidikan karakter di era digital: Dari nilai konvensional menuju nilai siber. *Jurnal Civic Education*, 6(2), 88–103.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.
- Saputra, H., Wibowo, A., & Mulyani, S. (2024). Pengembangan model pendidikan karakter digital untuk mencegah kecurangan akademik di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(2), 155–172.
- Sari, N. P., & Kurniawan, A. (2023). Implementasi ujian berbasis gawai dalam perspektif protokol kesehatan pascapandemi. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(1), 33–48.
- Susanto, R., Handayani, S., & Putra, A. R. (2024). Sistem pengawasan terpusat dalam ujian digital: Meningkatkan objektivitas asesmen di era merdeka belajar. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, 11(1), 19–35.
- Widodo, S., & Hartati, T. (2023). Deteksi kecurangan akademik dalam asesmen digital: Tantangan dan solusi. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 27(2), 144–159.
- Wijaya, H., & Ardiansyah, R. (2023). Inovasi desain asesmen berbasis teknologi untuk mengukur higher order thinking skills. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(2), 201–218.
- Hasanah, U., & Fitriani, D. (2022). Pola pengasuhan digital dan perilaku penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 11(2), 123–138.
- Haryati, T., & Firmansyah, A. (2024). Kolaborasi sekolah dan keluarga dalam penguatan kejujuran akademik di era digital. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 15(1), 77–92.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak RI. (2023). Panduan pengasuhan digital bagi orang tua. KPPPA.
- Livingstone, S., Blum-Ross, A., & Zhang, D. (2020). *Parenting for a digital future: How hopes and fears about technology shape children's lives*. Oxford University Press.
- Ningsih, T. W., Prasetyo, A. B., & Wibowo, S. (2025). Efek rebound pembatasan penggunaan gawai pada anak: Studi longitudinal. *Jurnal Psikologi Perkembangan Indonesia*, 8(1), 33–48.



- Pratiwi, A., & Laksmiwati, H. (2024). Efektivitas aplikasi edukatif berbasis karakter dalam menurunkan durasi penggunaan gawai pada anak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(1), 55–70.
- Rahmawati, N., Hidayat, T., & Kurniawan, A. (2023). Integrasi nilai-nilai keagamaan dalam konten digital untuk pembentukan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 20(2), 144–159.
- Saputra, H., Wibowo, A., & Mulyani, S. (2024). Pengembangan model pendidikan karakter digital untuk mencegah kecurangan akademik di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(2), 155–172.
- Susanto, R., & Haryati, T. (2024). Pendekatan partisipatif dalam penetapan aturan penggunaan gawai pada anak. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 13(1), 44–59.
- Wahyuni, S., & Nugroho, A. (2023). Pemanfaatan fitur parental control dalam pengasuhan digital: Perspektif orang tua. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 21(1), 88–103.
- Wijaya, H., & Ardiansyah, R. (2023). Integrasi teknologi dalam pembelajaran: Antara kebutuhan dan distraksi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(2), 201–218.
- Afandi, D. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat* (Suwendi (ed.); pertama). Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/71356/1/Buku.pdf>
- Fatmawati, F. F., Satriyawan, A. N., & Lusya, E. (2025). “Analisis implementasi kurikulum merdeka belajar dalam meningkatkan pemahaman siswa.” *BTIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(2), 607–621. <https://doi.org/https://doi.org/10.58788/ebtida.v5i2.8303>
- Mua’mar, R. A., Nuri, S. A., Evvy, L., & Agus, S. (2024). “Sosialisasi Efek Penggunaan Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak Tingkat Sekolah Dasar Desa Kandang sapi Kecamatan Jenar.” *Jurnal Al-Maun: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 13–20.
<https://ejournal.stitmuhngawi.ac.id/index.php/Al-Maun/article/view/339>
- Nuri, S. A., Cahya, P. B., & Nur, H. R. (2025). “Bimbingan Belajar dengan Media Boneka Tangan Pada Siswa Usia Dasar Desa Ngrambe Ngawi.” *Jurnal Al-Maun : Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Mahasiswa*, 4(3), 22–32.
<https://doi.org/https://doi.org/10.63353/zgjj3w08>
- Nuri, S. A., & Setyo, U. B. (2025). “Analysis Of The Implementation of P5 Local Wisdon Theme Through Traditional Competitions in Elementary Age Children.” *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 133–146.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v14i1.28342>
- Rahajeng, T., & Nuri, S. A. (2024). “Sosialisasi Bullying di Sekolah Dasar.” *Jurnal Al-Maun : Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Mahasiswa*, 3(2), 57–66.
<https://doi.org/https://ejournal.stitmuhngawi.ac.id/index.php/Al-Maun/article/view/594>