



Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar

Utik Lestari¹, Eka Tusyana², Seka Andrean³

¹Universitas Islam An Nur Lampung

²Universitas Islam An Nur Lampung

³Universitas Islam An Nur Lampung

Keywords:

Dampak Gadget,
Perkembangan Psikologi,
Sekolah Dasar

*Correspondence Address:

lestariutik876@gmail.com

Abstract: Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi anak usia sekolah dasar. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sehingga data yang dihasilkan berupa kata dan kalimat. Metode kualitatif digunakan untuk meneliti suatu kondisi obyek yang bersifat alamiah, peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (observasi, wawancara, dokumentasi), dan hasil penelitian kualitatif bersifat memahami makna, keunikan, mengkonstruksi fenomena, dan menemukan hipotesis. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan *gadget* berdampak pada perkembangan psikologi anak sekolah dasar. Dalam penelitian ini 10 anak di kelas V (lima) yang menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam sehari mengalami perubahan perilaku. Dampak yang ditimbulkan yaitu dampak positif, anak mudah mencari informasi tentang pembelajaran, dan memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman. Namun, dampak negatif yang ditimbulkan dari *gadget*, berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan *gadget* menjadi mudah marah, suka membangkang, menirikan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain *game* dan menonton *youtube*.

INTRODUCTION

Manusia mempunyai kemampuan untuk melihat masa depan. Akal pikiran manusia mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan menciptakan teknologi yang diinginkan (Solehah et al., 2022). Ilmu dan teknologi saling berkaitan erat karena tanpa ilmu tidak ada penerapan baru untuk teknologi dan tanpa teknologi

tidak ada yang akan menikmati penemuan ilmu. Dewasa ini, perkembangan dan kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesatnya (Radinal, 2021). Perkembangan teknologi dan informasi di dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat, yang di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi, dan bangsa Indonesia

merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi.

Perkembangan dan kemajuan IPTEK pun disatu sisi kita merasa gembira karena kita dapat mengakses informasi dalam waktu yang relatif singkat dengan biaya yang murah, tetapi disisi lain sangat memperhatikan karena kemajuan(. et al., 2022) IPTEK semacam ini dapat menimbulkan dampak negatif bagi generasi muda khususnya para siswa. Sebagai contoh; dengan adanya perkembangan dan kemajuan IPTEK yang sedemikian canggih di bidang telekomunikasi khususnya *gadget*. Dengan *gadget* yang melalui fitur-fitur lengkap membuat pelajar mampu mengakses informasi yang ada di seluruh penjuru dunia dalam waktu yang relatif singkat dan hampir bersamaan serta dengan biaya yang relatif murah sehingga dapat membantu siswa dalam mengakses informasi yang berhubungan dengan materi-materi pembelajaran yang diberikan di sekolah alhasil prestasi belajar siswa dapat meningkat. Namun di lain pihak, *gadget* pun dapat menimbulkan dampak negatif terhadap prestasi belajar siswa (Utama, 2018).

Siswa atau anak adalah pribadi yang “unik” yang mempunyai potensi dan mengalami proses berkembang. Dalam proses berkembang itu anak membutuhkan bantuan yang sifat dan coraknya tidak ditentukan oleh guru tetapi oleh anak(Mujiyatun, 2021) itu sendiri, dalam suatu kehidupan bersama dengan individu- individu yang lain.

Perkembangan menunjukkan suatu proses tertentu, yaitu proses yang menuju ke depan dan tidak dapat diulang kembali. Dalam perkembangan manusia terjadi perubahan-perubahan yang sedikit banyak bersifat tetap dan tidak dapat diulang (Imamah et al., 2021). Perkembangan tidak ditekankan

pada segi material, melainkan pada segi fungsional. Perkembangan juga menghasilkan karakteristik baru yang berlangsung melalui tahap aktivitas yang sederhana ke tahap yang lebih tinggi. Perkembangan bergerak perlahan namun pasti, yang kian hari bertambah maju mulai dari masa pembuahan dan berakhir dengan kematian(Manajemen & Dalam, 2022).

Begitu pula dengan masa anak-anak. (Hurlock, 2016) Masa anak-anak dimulai dari bayi, yakni usia 2 tahun sampai anak matang secara seksual. Selama periode usia 11 tahun bagi perempuan dan 12 tahun bagi laki-laki terjadi perubahan yang signifikan, baik secara fisik maupun psikologis. Masa anak-anak terbagi menjadi dua tahap, yaitu masa anak-anak awal dan masa anak-anak akhir. Masa anak-anak awal dimulai sejak usia 2-6 tahun, sedangkan masa anak-anak akhir dimulai sejak usia 6 tahun sampai saat anak matang secara seksual.

Pada saat anak memasuki usia sekolah dasar yaitu umur 6-12 tahun, perkembangan anak akan sangat cepat. Bukan hanya perkembangan secara fisik, namun juga perkembangan psikologinya. Mereka akan memperoleh keterampilan fisik saat bermain, dan keterampilan dasar dalam membaca, menulis dan berhitung, juga hubungan antara keluarga serta teman sebaya.

Untuk memaksimalkan pengawasan anak saat bermain dengan *gadget* nya, ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan, yaitu: 1) menjadikan akun email pribadi orang tua sebagai akun utama anak-anak, sehingga semua kegiatan internet anak langsung terintegrasi dan terpantau di akun email orang tua, 2) untuk aplikasi sosial media, hanya ijin anak berteman dan *follow* teman yang sebaya, 3) membuat peraturan *No Gadget* mulai bakda maghrib sampai jam sembilan malam. Ini adalah *prime-time* efektif anak untuk

belajar, 4) untuk anak usia SD atau TK sebaiknya dibatasi anak bermain gadget tidak lebih dari dua jam per hari, 5) orang tua harus menjadi teladan dengan tidak menunjukkan intensitas tinggi dalam memakai *gadget*, 6) Jangan memarahi anak-anak membabi buta saat mengetahui mereka terpapar konten negatif di dunia maya. Sebaiknya beri pendampingan, pengarahan, dan penjelasan yang sesuai dan mudah dipahami oleh bahasa anak.

Survei yang dilakukan Yayasan “Kita dan Buah Hati” menyebutkan 76 persen anak kelas empat hingga enam SD di Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang dan Bekasi sudah pernah melihat konten pornografi. Sebagian besar mengunduh konten pornografi dari rumah sendiri karena tidak sengaja, sementara sebagian anak lain mengunduh konten porno dari warnet, *gadget* atau dari teman (Setyawan: 2015, KPAI.go).

Sekretaris menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, Pribudiartha Nur Sitepu mengungkapkan bahwa saat ini Kementerian PPPA, Kementerian Komunikasi dan Informatika, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, serta Kementerian Agama kini tengah menggodok regulasi pembatasan penggunaan *gadget/gawai*. Rencananya, regulasi akan berbentuk Peraturan Pemerintah (PP) Perlindungan Khusus amanah Pasal 59, Undang-undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak. Pasal tersebut merinci tentang kewajiban Pemerintah Pusat dan Daerah serta Lembaga negara yang lainnya.

Pembatasan penggunaan *gadget* bagi anak sekolah dirasa cukup membantu, menurut keadaan yang terjadi saat ini salah satunya di SD Muhammadiyah 11 Semarang. Seperti kasus yang didapat peneliti saat melakukan observasi, beberapa siswa kelas empat sampai enam bebas

menggunakan *gadget* milik mereka setelah selesai belajar sembari menunggu orang tua menjemput. Siswa yang memakai *gadget*, biasanya digunakan untuk menonton video dari *youtube* atau bermain *game* untuk mengisi waktu selama menunggu orang tua siswa menjemput atau pesanan ojek *online* datang.

Pemandangan seperti ini dapat dilihat setiap hari setelah pulang sekolah. Penggunaan *gadget* yang tanpa pengawasan orang tua atau guru ini dapat berdampak buruk bagi siswa, karena siswa lebih sering memandangi *gadget* daripada bermain dengan teman sebaya seperti bermain bola, atau bermain yang melakukan aktivitas fisik. Peneliti pernah mencoba mengajak berbicara pada salah satu siswa yang sedang asyik bermain *game* di *gadget*, namun jawaban yang keluar dari mulut siswa tersebut sangat lama dan terkesan enggan menjawab. Bahkan, saat ditanya oleh guru siswa juga melakukan hal yang sama dan tidak melakukan kontak mata terhadap lawan bicaranya. Jadi, dampak yang dihasilkan oleh *gadget* dan *gadget* dapat merusak karakter anak yang seharusnya baik menjadi karakter yang buruk.

Walaupun penggunaan *gadget* tidak dilakukan pada jam-jam belajar, hal ini perlu perhatian khusus dari guru maupun orang tua siswa. Bagi siswa yang tidak membawa atau memiliki *gadget* sendiri akan menimbulkan kecemburuan bagi siswa. Dengan adanya peraturan pembatasan penggunaan *gadget* ini diharapkan ada peningkatan efektivitas, kreativitas, dan kemandirian proses pembelajaran di satuan pendidikan serta menjadi pembinaan terhadap siswa maupun orang tua tentang bahaya penggunaan *gadget* secara berlebihan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan *gadget*

dengan judul “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah.

METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif (Muhajir, 2000). Sedangkan metode dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang menunjukkan bahwa pelaksanaan penelitian terjadi secara alamiah, apa adanya, dalam situasi normal yang tidak dimanipulasi keadaan dan kondisinya, menekankan pada deskripsi secara alami. Pengambilan data atau penjarangan fenomena dilakukan dari keadaan yang sewajarnya yang dikenal dengan sebutan pengambilan secara alami dan natural (Sari et al., 2022). Teknik pengumpulan data yang dilakukan ialah dengan teknik observasi, wawancara, triangulasi, dan dokumentasi (Esen Pramudya Utama, Nur Widi Astuti, 2023). Teknik observasi partisipasi ini dilakukan untuk mengamati letak geografis berupa denah lokasi dan kondisi lingkungan, visi, misi, strategi dan motto Sekolah serta keadaan sumber daya manusia di SD Muhammadiyah.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah guru Pendidikan Agama Islam yang mengajar di SD Muhammadiyah. Sumber data sekunder yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah siswa, Kepala Sekolah, dan Pengawas guru di SD Muhammadiyah.

Analisis data di lapangan yang terdapat 3 kegiatan yakni reduksi data, penyajian data dan verifikasi data yang dilakukan berdasarkan fokus penelitian yang diambil. reduksi data dilakukan untuk merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Hal ini dilakukan agar data yang telah direduksi

memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan. Penyajian data dilakukan untuk mempermudah dalam memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Setelah data direduksi, selanjutnya data disajikan yaitu dengan membuat teks yang naratif. Verifikasi dibuat pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid, akurat, dan konsisten terhadap apa yang sedang diteliti, maka dimungkinkan pada saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data maka kesimpulan yang di kemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel, dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah (Aristika, n.d.).

Uji absah data dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, triangulasi, analisis kasus negatif, menggunakan bahan referensi dan melakukan membercheck. Uji keabsahan data dilakukan untuk membuktikan bahwa data yang diterima merupakan data yang sebenarnya terdapat pada tempat penelitian (Agustianti et al., 2022).

RESULT AND DISCUSSION

Memperhatikan dan menelaah hasil obserbvasi, dan wawancara secara mendalam dengan para narasumber, serta dokumentasi dan angket maka telah dipaparkan deskripsi umum tentang temuan dan hasil penelitian yang berkaitan dengan dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 11 Semarang. Penelitian ini dilakukan untuk menemukan dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi anak sekolah dasar (Imamah, 2022). Peneliti berpendapat bahwa *gadget* akan memberikan dampak, baik itu dampak positif maupun dampak negatif bagi anak.

Peneliti juga membahas perkembangan psikologi apa yang terpengaruh oleh *gadget*. Ada tiga aspek dalam perkembangan psikologi anak, yaitu aspek pertumbuhan emosi, perilaku prososial dan perkembangan moral.

A. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi selama tiga hari, didapatkan hasil pengamatan yaitu siswa menunjukkan sikap merespon saat diajak bicara, menunjukkan ekspresi marah, nyaman berada didalam kelas, mampu menyelesaikan tugas di sekolah, mampu mengendalikan emosi, melaksanakan piket sesuai jadwal, menghibur teman yang bersedih, menyumbangkan sebagian uang saku, melaksanakan ibadah, menghargai orang lain, dan mematuhi peraturan di sekolah. Beberapa siswa mampu bersikap jujur dan menunjukkan sikap kasih sayang, namun siswa belum dapat menunjukkan sikap berbagi makanan atau alat tulis dengan teman dan memuji karya teman.

B. Hasil Angket

Hasil pengisian angket pada anak didapatkan bahwa 26% anak dengan kategori pemakaian *gadget* tinggi, dengan durasi pemakaian *gadget* lebih dari 2 jam sehari, kategori sedang sebanyak 42% dengan durasi pemakaian *gadget* kurang dari 1 jam atau 40-60 menit dalam sehari, sedangkan 32% lainnya masuk dalam kategori rendah dengan pemakaian *gadget* 5-30 menit dalam sehari dan sangat jarang menggunakan *gadget* di rumah atau hanya saat senggang saja. Sehingga, peneliti mendapatkan 10 anak yang menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam dalam sehari. Anak menggunakan *gadget* untuk membuka Internet, *youtube*, dan *game*. Tingkat

kecanduan anak beragam, seperti tangan tidak bisa diam saat tidak memegang *gadget*, menangis saat *gadget* diambil, dan sering menirukan gerakan yang ada di dalam *game* yang sering dimainkan. Anak bersikap baik kepada orang lain. Anak selalu berhati-hati saat berbicara dan bertingkah laku. Anak menyelesaikan pekerjaan dengan baik. Anak mampu berkomunikasi dengan baik terhadap orang-orang disekitar. Anak mampu menolong teman yang sedang mengalami musibah atau kesusahan serta memberikan motivasi atau semangat. Anak mampu menjalankan ajaran agama, seperti sholat 5 waktu, berdoa, dan melaksanakan puasa bulan Ramadhan. Anak mampu bersikap sopan santun kepada orang yang lebih tua, meminta maaf saat melakukan kesalahan, dan berkata jujur.

Hasil pengisian angket pada orang tua anak didapatkan bahwa orang tua setuju jika anak menggunakan *gadget* kurang dari 1 jam dalam sehari atau saat waktu luang saja. Semenjak mengenal *gadget*, anak menjadi sering membangkang atau membantah, lebih senang bermain *gadget* di rumah dibanding bermain di luar bersama teman-teman. Anak sering menunjukkan ekspresi kesal atau marah. Anak mampu beradaptasi dengan lingkungan baru, bertanggungjawab dengan tugasnya, membantu pekerjaan orang tua di rumah. Bersikap sopan santun kepada yang lebih tua, serta mematuhi peraturan di sekolah maupun di rumah.

C. Hasil Wawancara

Dari hasil wawancara anak menunjukkan bahwa anak lebih banyak menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* dan menonton *youtube*, sesekali membuka internet untuk membantu belajar dan

berkomunikasi melalui *whatsapp*. Beberapa anak dibatasi penggunaan *gadget* nya oleh orang tua, namun ada anak yang saat *gadget* diminta ia akan marah dan merajuk. Anak mengatakan bahwa *gadget* tidak banyak berpengaruh pada perilaku dan prestasinya di sekolah, namun saat anak bermain *gadget* terlalu lama, anak merasa pusing hingga mata menjadi merah dan pandangan menjadi kabur. Anak belum mampu mengendalikan emosi, dan rasa panik. Namun anak mampu beradaptasi dengan baik di lingkungan baru. Anak mampu membantu orang yang mengalami kesusahan tanpa meminta imbalan. Mampu bertoleransi antar agama, menghormati pendapat orang, berkata sopan pada orang yang lebih tua. Namun terkadang anak juga pernah melanggar aturan sekolah dan berkata kasar pada teman karena sering di ejek atau bahkan bertengkar.

Hasil wawancara dengan orang tua anak mengatakan bahwa anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* dan menonton *youtube*, serta sesekali menggunakan *whatsapp* untuk berkomunikasi dengan teman dan membuka internet untuk belajar. *Gadget* memiliki dampak positif bagi anak jika digunakan mencari informasi tambahan sebagai sarana penunjang belajar, serta tidak menggunakan *gadget* terlalu lama, agar tidak mengalami kecanduan. Selain dampak positif, ada pula dampak negatif dari *gadget* yaitu anak menjadi malas melakukan aktivitas fisik, anak menjadi mudah marah, saat diberi tahu anak membangkang, anak meniru tingkah laku yang ada pada *game*, sering berbicara sendiri ada *gadget*, dan

membuat mata anak menjadi sakit jika terlalu lama memainkan *gadget*.

Hasil wawancara kepada guru dan kepala sekolah mengatakan bahwa sekolah tidak pernah mengizinkan anak membawa *gadget* ke sekolah. Guru juga menyarankan saat dirumah anak dibatasi penggunaannya hanya 1 jam dan di hari libur. Untuk hari biasa diperbolehkan untuk sarana belajar, namun harus dengan pendampingan orang tua. Guru menyarankan agar anak menggunakan aplikasi yang berguna untuk sarana belajar. Jika *gadget* digunakan dengan baik dapat membantu pelajaran, namun saat *gadget* hanya digunakan untuk bermain *game* saja akan berdampak buruk bagi anak, contohnya anak menjadi malas, kurang peduli, anak menjadi jahil, dan berpengaruh pada penglihatan anak sehingga akan mengganggu belajar anak di sekolah. Anak di kelas V belum bisa mengendalikan emosi, harus ada bimbingan dari guru. Begitu pula dalam pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah, anak harus selalu diberi arahan dan bimbingan dari guru, bila anak tidak diarahkan anak akan bertengkar dengan temannya. Anak mempunyai perilaku sosial yang baik, seperti membantu teman yang kesusahan, menghibur teman yang bersedih, menjenguk teman yang sakit, dan secara sukarela menyumbangkan sebagian uang sakunya untuk di infaqkan. Beberapa anak akan membantah jika diberi tahu atau diberi nasehat, ada pula yang suka memotong pembicaraan guru, namun guru akan langsung menindak tegas agar anak tidak mengulangi perbuatan yang kurang baik tersebut. Anak mampu menjalankan ajaran agama dengan baik, seperti sholat, dan berdoa sebelum memulai pelajaran. Anak

berkomunikasi dengan sopan saat dengan guru, namun sering berbicara senaknya saat bersama dengan temannya, sehingga menimbulkan pertengkaran. Anak juga perlu pendampingan dalam meningkatkan rasa percaya diri.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* berdampak pada perkembangan psikologi anak sekolah dasar. Dalam penelitian ini 10 anak di kelas V (lima) yang menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam perhari mengalami perubahan perilaku. Dampak yang ditimbulkan yaitu dampak positif, anak mudah mencari informasi tentang pembelajaran, dan memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman. Namun, dampak negatif yang ditimbulkan dari *gadget*, berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan *gadget* menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain *game* dan menonton *youtube*.

Setelah melakukan analisis dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi anak sekolah dasar. Ada beberapa saran yang penulis sampaikan diantaranya sebagai berikut : 1) Bagi anak, diharapkan mampu mengurangi frekuensi menggunakan *gadget* sehingga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengontrol diri untuk tidak bermain *gadget*

berlebihan. 2) Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan perangkat *gadget* sebagai media pembelajaran di kelas. 3) Bagi orang tua dan guru, diharapkan mampu membantu mengawasi, mendampingi, dan membatasi penggunaan *gadget*, serta perilaku anak yang menyimpang sehingga anak mendapatkan kemauan untuk mengontrol perilaku maupun ucapan. 4) Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik melakukan penelitian yang sama dengan peneliti, agar memperhatikan aspek-aspek lain dalam perkembangan psikologi anak sekolah dasar.

REFERENCES

- . S., Fuadah, Y. T., Apriyansyah, D., Novianto, E., & Utama, E. P. (2022). Quality of Islamic Education Human Resource Planning Perspective. *Journal of Multidisciplinary Cases*, 25, 43–54. <https://doi.org/10.55529/jmc25.43.54>
- Agustianti, R., Nussifera, L., Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E. A., Nurlaila, Q., Simarmata, N., Himawan, I. S., Pawan, E., & Ikhrum, F. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. TOHAR MEDIA.
- Aristika, A. (n.d.). *Comparative Study of Curriculum In Amt (Advanced Mathematical Thinking) Learning Models In Indonesia And Australia*. 148–151.
- Esen Pramudya Utama, Nur Widi Astuti, N. A. P. S. (2023). *Statistik Pendidikan: Penelitian Kuantitatif*. CV.Edupeia Publisher.
- Imamah, Y. H. (2022). *IMPLEMENTASI MANAJEMEN BERBASIS MADRASAH DALAM UPAYA MENINGKATKAN KINERJA GURU*. 01(01), 113–125.
- Imamah, Y. H., Pujiyanti, E., & Apriyansyah, D. (2021). Kontribusi guru pendidikan agama islam dalam

- pembentukan karakter siswa. *Jurnal Mubtadiin*, 7(02), 3–11.
- Manajemen, I. F., & Dalam, P. (2022). *UNISAN JURNAL : JURNAL MANAJEMEN DAN PENDIDIKAN Available online at <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal> PENDAHULUAN Berbagai usaha telah dilakukan oleh pemerintah indonesia dalam upaya peningkatan mutu pendidikan . Pandangan ini merupakan. 01(0), 565–577.*
- Muhajjir, N. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Rakesaresan.
- Mujiyatun. (2021). Peran Guru Pai Dalam Meningkatkan Akhlak Siswa Di SMAN 1 Tanjung Bintang Lampung Selatan. *An Nida*, 1(1), 33–41.
- Radinal, W. (2021). Pengembangan Kompetensi Tenaga Pendidik DI Era Disrupsi. *Jurnal An-Nur*, 1(1), 9–22.
- Sari, I. N., Lestari, L. P., Kusuma, D. W., Mafulah, S., Brata, D. P. N., Iffah, J. D. N., Widiatsih, A., Utomo, E. S., Maghfur, I., & Sofiyana, M. S. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. UNISMA PRESS.
- Solehah, S. M., Arrohmahan, A., & Murtafi'ah, N. H. (2022). Effort in Shaping the Character of Students Through Extracurricular Activities: a Study From the Educational Management Science Perspective. *Al Wildan: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 58–69. <https://doi.org/10.57146/alwildan.v1i2.591>
- Utama, E. P. (2018). Kontribusi Psikologi Orangtua Murid Dalam Pengelolaan Lembaga Pendidikan Islam: Studi Analisis Layanan Sdit Baitul Jannah. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 8(1), 126. <https://doi.org/10.24042/alidarah.v8i1.3084>