

BIMBINGAN BELAJAR GRATIS DALAM UPAYA MENGURANGI PENGGUNAAN GADGED MELALUI BERMAIN EKSPERIMEN SAINS PADA ANAK-ANAK DI DESA MAMBEN LAUK

Sri Wahyuni¹, Sabahiyah²

¹Program Studi PGPAUD STKIP HAMZAR LOMBOK UTARA

²Program Studi PGSD, STKIP HAMZAR LOMBOK UTARA.

*Email: wahyusyaffani@gmail.com, sabahiyah79@gmail.com

Abstrak: Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak-anak melalui bermain eksperimen sains dengan melakukan bimbingan belajar gratis di desa mamben lauk. Kegiatan ini diikuti oleh 12 orang anak tingkat taman kanak-kanak dan sekolah dasar yang berada di lingkungan desa Mamben Lauk. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah survey kebutuhan kegiatan, rencana kegiatan, pelaksanaan bimbingan belajar dan evaluasi kegiatan. Pelaksanaan bimbingan belajar dilakukan dengan menggunakan eksperimen pada tema sains. Media yang digunakan adalah alat peraga berupa roket air dan mobil mainan yang dibuat bersama dengan anak-anak menggunakan bahan bekas. Hasil kegiatan ini menunjukkan anak memperoleh pengalaman belajar sambil bermain eksperimen sains dan pemahaman bahaya penggunaan gadget yang berlebihan bagi kesehatan. Pada pelaksanaan bimbingan belajar ini anak terlihat antusias, semangat, dan ceria ketika mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini juga mendapat sambutan positif dari orang tua karena dapat mengurangi frekuensi pemakaian gadget oleh anak.

Kata Kunci : *Bimbingan belajar, penggunaan gadget, bermain eksperimen sains.*

Abstract: *The purpose of this community service activity is to reduce the use of gadgets in children through playing science experiments by conducting free tutoring in the village of Mamben Lauk. This activity was attended by 12 kindergarten and elementary school level children in the Mamben Lauk village environment. The method of implementing this service activity is a survey of activity needs, activity plans, implementation of tutoring and evaluation of activities. The implementation of tutoring is carried out using experiments on the theme of science. The media used were props in the form of water rockets and toy cars which were made together with the children using used materials. The results of this activity show that children gain learning experiences while playing science experiments and understanding the dangers of excessive use of gadgets for health. In the implementation of this tutoring, children look enthusiastic, enthusiastic, and cheerful when participating in each learning activity. This activity also received a positive response from parents because it can reduce the frequency of using gadget by children.*

Keywords: *Tutoring, use of gadgets, playing science experiments.*

PENDAHULUAN

Gadget memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak. Dari segi psikologis masa anak-anak adalah masa emas, karena anak-anak belajar mengenai apa yang belum mereka ketahui. Jika pada masa emas anak-anak sudah terpengaruhi oleh hal yang tidak baik pada gadget, maka perkembangan anakpun akan terganggu (Kunasiroh dan Donna, 2022).

Penggunaan gadget oleh anak-anak dimulai saat anak dikenalkan pada gadget untuk mengerjakan tugas daring pada masa pandemic covid-19. Hal ini terus berlanjut karena anak merasa ketagihan bermain gadget. Anak-anak gemar menonton pada aplikasi Youtube, bermain game, bahkan membuat konten tik-tok. Kesibukan dan kurangnya perhatian orang tua juga menjadi faktor yang lambat laun membuat bermain gadget pada anak-anak menjadi hal yang lumrah. Orang tua yang sibuk bekerja memberikan pilihan untuk menenangkan anak dengan memberikan gadget agar anak tidak rewel ataupun mengganggu pekerjaan orang tua. Banyak anak yang berkumpul bersama teman-temannya sekedar untuk bermain game atau menonton Youtube.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara di Desa Mamben Lauk, khususnya di dusun Karang Anyar Timur menunjukkan bahwa beberapa orang tua sulit memberikan bimbingan belajar kepada anak-anaknya karena sibuk bekerja. Data anak-

anak yang berminat mengikuti bimbingan belajar gratis dengan persetujuan orang tua berdasarkan hasil survey ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data anak-anak di Dusun Karang Anyar Timur, Desa Mamben Lauk

No	Nama	Usia	Kelas	Jumlah Hp
1	Andi Susanto	8 th	2 SD	0
2	Izzat Pratama	9 th	3 SD	1
3	M. Nizam	9 th	3 SD	0
4	M. Fayyad	8 th	2 SD	1
5	Izza Iklima	10 th	4 SD	1
6	Khovifah	10 th	4 SD	1
7	M. Wahyu	8 th	2 SD	1
8	Farza Rizki	5 th	TK A	0
9	M. Azkar	8 th	2 SD	1
10	Sofie Nauvalin	8 th	2 SD	1
11	Alifa Azzahra	6 th	TK B	1
12	Ilhamudin	6 th	TK B	0

Tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat 12 anak yang terdiri dari 3 anak sekolah tingkat taman kanak-kanak dan 8 anak tingkat sekolah dasar. Terdapat 8 anak memiliki gadget, dan 3 anak tidak memiliki gadget.

Salah satu langkah yang signifikan dapat dilakukan guna mengurangi penggunaan gadget adalah dengan mengadakan kegiatan tambahan yang dapat mengisi waktu luang anak untuk mengalihkan penggunaan gadget. Kegiatan yang dilakukan haruslah dapat menarik perhatian anak. Bimbingan belajar menjadi salah satu pilihan orang tua dalam memberikan pelajaran tambahan diluar sekolah kepada anaknya. Bimbingan belajar juga dinilai lebih efektif karena pengajar akan membantu anak memahami materi yang sulit. Namun, agar anak dapat mendapatkan pembelajaran tambahan dari bimbingan belajar umumnya orang tua diharuskan untuk mengeluarkan sejumlah biaya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan yang dilakukan berupa bimbingan belajar gratis pada anak-anak untuk mengurangi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak di desa Mamben Lauk. Kegiatan ini dirancang sedemikian rupa agar anak merasa senang. Mengingat bahwa bermain adalah dunia anak, maka bimbingan belajar dilakukan melalui bermain eksperimen sains. Sains merupakan salah satu rumpun ilmu yang sangat bermanfaat. Penemuan dalam bidang sains menciptakan teknologi baru yang dapat mempermudah pekerjaan manusia. Belajar sains dengan cara eksperimen dapat menciptakan pengalaman belajar yang berharga bagi anak-anak. Diharapkan minat sains anak dapat melekat hingga jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan bimbingan belajar gratis dalam upaya mengurangi penggunaan gadget melalui bermain eksperimen sains pada anak-anak di Desa Mamben Lauk.

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Solusi

Sehubungan dengan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka diberikan solusi dengan kegiatan sebagai berikut:

1. Bimbingan Belajar Gratis

Pada bimbingan belajar gratis dilakukan kegiatan belajar dengan melakukan eksperimen sains. Anak-anak dibagi menjadi 4 kelompok, dimana masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang anak.

Kegiatan :

a. Mengajarkan dan membimbing anak-anak untuk bersama-sama dengan kelompoknya untuk membuat mainan (roket air dan mobil-mobilan) dari bahan barang-barang bekas, seperti botol air mineral plastik

b. Melakukan eksperimen sains yaitu sebagai berikut :

1) meluncurkan roket air yang telah diisi air dan diberi tekanan tinggi dengan memompakan udara pada roket air.

2) Menjalankan mobil - mobilan dengan memanfaatkan tekanan udara yang bersumber dari balon yang ditiup

2. Penyuluhan bahaya gadget pada anak dan bagaimana cara mengurangi pemakaian gadget.

Kegiatan ini dilakukan dengan mengajak anak menonton video animasi tentang bahaya pemakaian gadget secara berlebihan antara lain :

1) Efek cahaya membuat mata lelah, pegal, terasa terbakar, gatal, pandangan menjadi kabur, gangguan waktu tidur, dan pusing

2) Terlalu lama menggunakan gadget dengan posisi yang salah akan membuat nyeri leher, nyeri punggung, dan nyeri ibu jari

3) Radiasi gelombang elektromagnetik akan berdampak pada kerusakan DNA di otak, seperti penyakit - penyakit syaraf, kanker otak, hiperaktif, dan kurang konsentrasi.

4) Kurang bisa bergaul dengan orang lain dan berperilaku agresif.

Target Luaran

Target dan luaran yang diharapkan dari kegiatan program pengabdian kepada masyarakat ini antara lain :

1. Menyelenggarakan kegiatan yang membantu anak-anak untuk mengurangi penggunaan gadget secara berlebihan.

2. Meningkatkan minat belajar sains anak melalui pengalaman melakukan pembelajaran sambil bermain eksperimen sains.

3. Memperoleh kegiatan pembelajaran yang menambah pengetahuan dan pemahaman sains anak-anak.

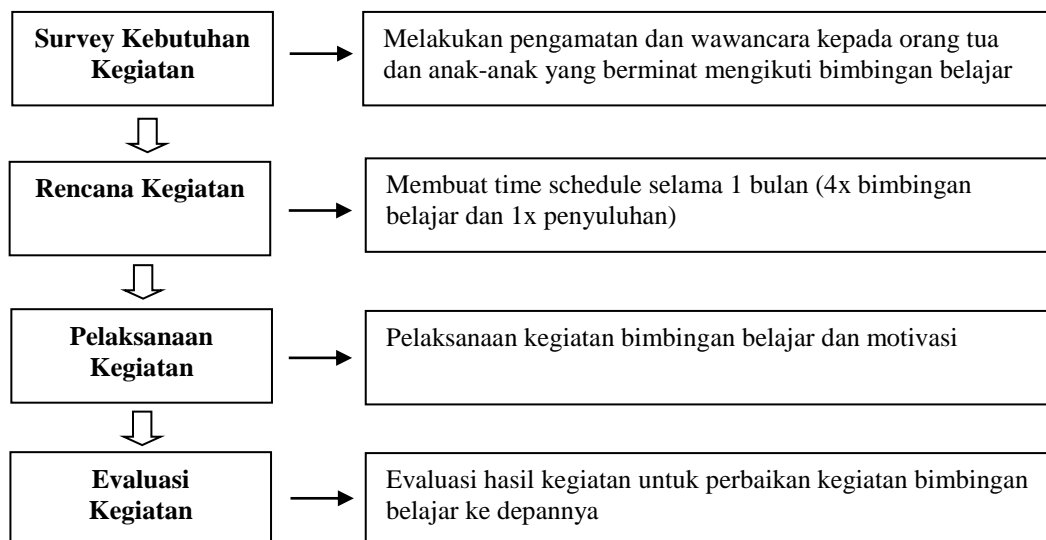
4. Menambah pengetahuan anak-anak tentang bahaya penggunaan gadget yang berlebihan

5. Kegiatan ini juga mendapat sambutan positif dari orang tua karena dapat mengurangi frekuensi pemakaian gadget oleh anak.

METODE PELAKSANAAN

Metode Penerapan

Metode dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini disajikan pada Gambar 1:



Gambar 1. Metode dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat

Kegiatan dimulai dengan (1) melakukan survey kebutuhan kegiatan, dimana tim dosen mendata anak-anak yang memiliki keinginan untuk mengikuti kegiatan ini atas persetujuan orang tua. (2) Selanjutnya tim melakukan pembuatan jadwal rencana kegiatan, yang akan dilakukan yaitu selama 5x pertemuan dalam 1 bulan, disertai nama petugas. (3) Tahap berikutnya adalah pelaksanaan kegiatan pendampingan bimbingan belajar di rumah salah satu dosen yang berlokasi di Dusun Karang Anyar Timur, Desa Mamben Lauk. (4) Adapun tahap terakhir adalah evaluasi kegiatan atas kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan.

Adapun materi bimbingan belajar gratis ini disusun dengan jadwal yang disajikan pada tabel berikut :

Tabel 2. Materi bimbingan belajar gratis pada Kegiatan Pengabdian Masyarakat

No	Materi	Tim Pengajar
1	Membuat roket air dari botol bekas	Sri Wahyuni, S.Si, M.Pd Sri Agustina Minasih
2	Eksperimen meluncurkan roket air beserta pemahaman konsep sains	Sri Wahyuni, S.Si, M.Pd Suci Purnamasari Minasih
3	Membuat mobil-mobilan dari botol bekas	Sri Wahyuni, S.Si, M.Pd Ulya Cahya Islami M. Ahyar Rosidi
4	Eksperimen menjalankan mobil-	Sri Wahyuni, S.Si, M.Pd

	mobilan beserta pemahaman konsep sains	Sri Agustina Ulya Cahya Islami
5	Penyuluhan bahaya penggunaan gadget secara berlebihan dan cara mengurangi pemakaian gadget	Sri Wahyuni, S.Si, M.Pd Sabahiyah, M.Pd

Rencana Evaluasi

Sebagai bagian dari aspek penting manajemen program, evaluasi pelaksanaan kegiatan ini akan dilakukan secara objektif. Evaluasi pelaksanaan kegiatan bimbingan belajar gratis ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan kegiatan PKM ini terselenggara sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Evaluasi kegiatan bimbingan belajar gratis ini terdiri dari evaluasi proses dan produk (hasil.)

Evaluasi proses dalam pelaksanaan pengabdian ini terkait dengan evaluasi tingkat partisipasi, respon (tanggapan) peserta, dan proses penyampaian materi pelatihan.

Untuk dapat mengukur keberhasilan atau efektivitas dari pelaksanaan kegiatan ini, Tim PKM mengembangkan indikator keberhasilan dengan jbaran sebagai berikut :

- a. Peserta bimbingan belajar aktif (antusias) dan bekerjasama dengan baik selama mengikuti kegiatan.
- b. Peserta bimbingan belajar bisa membuat media pembelajaran yang digunakan dalam eksperimen
- c. Peserta bimbingan belajar mampu mempraktikkan eksperimen yang dilakukan dan memahami konsep dasar sains dalam eksperimen tersebut.
- d. Peserta bimbingan belajar memperoleh pemahaman mengenai bahaya penggunaan gadget secara berlebihan dan cara mengurangi penggunaan gadget.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah berupa bimbingan belajar gratis melalui eksperimen sains pada anak-anak yang dilaksanakan di Dusun Karang Anyar Timur, Desa Mamben Lauk, Kecamatan Wanasaba, Kabupaten Lombok Timur. Kegiatan pengabdian ini merupakan inovasi Dosen STKIP Hamzar dibantu oleh mahasiswa dalam rangka menerapkan bidang keilmuannya di masyarakat untuk menjalankan tri dharma perguruan tinggi.

Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan sebanyak 5x pertemuan dalam waktu 1 bulan. Pertemuan pertama sampai keempat diisi dengan bimbingan belajar dengan tahapan sebagai berikut : (1) pembagian alat tulis secara gratis, yang bertujuan untuk meningkatkan antusiasme anak-anak dalam kegiatan bimbingan belajar ini. (2) pembimbingan dan mengajarkan anak-anak untuk membuat media pembelajaran yang digunakan untuk bereksperimen, berupa roket air dan mobil-mobilan dari botol plastik bekas. (3) melakukan eksperimen meluncurkan roket air dan menjalankan mobil-mobilan, serta pemberian penjelasan dan penanaman konsep sains yang ada pada kegiatan eksperimen sains (4)Tanya jawab dan pemberian hadiah kepada kelompok yang berhasil membuat karya terbaik, (5) pembagian hadiah bagi siswa yang mampu menjelaskan pemahaman tentang konsep sains yang terdapat pada peristiwa peluncuran roket air dan bergeraknya mobil-mobilan dengan tenaga udara.

Pada pelaksanaan bimbingan belajar ini anak terlihat semangat dan ceria ketika mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Beberapa faktor yang mendorong dapat berjalannya program pengabdian ini adalah antusiasme para peserta bimbingan belajar gratis. Anak-anak terlihat berusaha bersungguh-sungguh dan bekerjasama ketika

membuat media pembelajaran, semangat dan ceriaan ketika mengikuti kegiatan eksperimen sains, memperhatikan dan memahami hubungan sebab akibat dari konsep sains yang diperoleh, aktif bertanya ketika ada yang tidak dimengerti. Hal ini sesuai dengan penelitian Atrunada (2022) yang menyatakan bahwa dengan adanya bimbingan gratis peserta pembelajaran sangat antusias dilihat dari kehadiran peserta.

Menurut Yonna (2021) Pada umumnya anak-anak tidak nyaman dalam kondisi diam di tempat dan lebih suka bergerak. Selama bermain anak-anak akan memperoleh pengalaman barunya, berinteraksi dengan orang lain, dan mulai merasakan dunia mereka. Dengan bermain anak-anak akan melupakan ketergantungannya dalam menggunakan gadget. Kegiatan bermain yang dilakukan bisa di kombinasikan dengan menyelipkan unsur-unsur pelajaran kedalam permainannya. Jika memberikan materi dengan cara mengkombinasikannya dengan permainan, maka anak akan lebih menyukainya dibanding belajar tanpa permainan. Ketika anak-anak melakukannya dengan sukacita dan tanpa paksaan, maka pelajaran yang diperoleh akan diingat dalam jangka waktu yang lama. Melakukan eksperimen sains memberikan anak pengalaman secara langsung, dengan memberikan kesempatan melakukan sebuah percobaan. Kegiatan eksperimen ini berpusat pada anak sehingga mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak (Amantika, dkk 2022)

Pada pertemuan ke-5 dikakukan penyuluhan bahaya penggunaan gadget. Anak-anak diajak untuk menonton video animasi tentang bahaya penggunaan gadget secara berlebihan terhadap kesehatan. Setelah itu dilakukan, pemaparan materi, diskusi, dan tanya jawab dengan anak tentang cara mengurangi pemakaian gadget yaitu ; 1) perbanyak aktivitas lainnya seperti melakukan bimbingan belajar, membaca buku, bermain dengan teman-teman diluar, bersepeda, bermain bola, berenang, dan lain-lain, 2) batasi waktu menatap layar, 3) untuk usia dibawah 2 tahun tidak diperbolehkan memakai gadget, usia 2-5 tahun maksimal pemakain gadget 1 jam sehari, dan anak usia 6-12 tahun maksimal pemakaian gadget 2 jam sehari, 4) beri waktu istirahat ditengah tengah bermain gadget, misalnya setelah bermain gadget selama 30 menit, kemudian istirahat dulu 30 menit sebelum bermain gadget kembali, 5) jadwalkan waktu bebas gadget seperti waktu untuk makan bersama atau jalan-jalan dengan keluarga dan juga tempat bebas gadget seperti tidak boleh ada gadget dikamar tidur, 6) beri jarak waktu antara tidur dan bermain gadget minimal 1 jam.

Kegiatan ini juga mendapat sambutan positif dari orang tua karena kegiatan bimbingan belajar ini dapat mengurangi frekuensi pemakaian gedged oleh anak. Menurut Sormin, dkk (2022) bimbingan belajar gratis membantu anak-anak terus belajar dirumah, tanpa adanya teguran dari orang tua masing-masing. Menurut Suwandi, dkk (2022) bimbingan belajar terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Lisdawati, dkk (2020) menyatakan bahwa bimbingan belajar dapat meningkatkan pemahaman siswa dan menjadi solusi kesulitan belajar anak.

Evaluasi Kegiatan

Setelah kegiatan bimbingan belajar dan penyuluhan dilakukan, Tim PKM berupaya untuk melakukan evaluasi terhadap rangkaian kegiatan yang diselenggarakan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan bimbingan belajar gratis yang dilakukan.

Evaluasi Proses

Evaluasi proses ini berupaya untuk mengetahui tingkat partisipasi, respon, dan pemahaman terhadap materi bimbingan belajar yang disampaikan kepada peserta. Dari sisi partisipasi, semua peserta bimbingan belajar terlihat aktif, terlihat dari daftar hadir yang menunjukkan bahwa hampir semua peserta hadir dan ikut berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Kemudian, respon peserta terhadap kegiatan pelatihan ini menunjukkan hal yang positif dan memandang perlu untuk mengembangkan kegiatan sejenis yang dapat berkesinambungan. Dari segi pemahaman peserta sudah mampu mengemukakan jawaban yang logis ketika diberikan pertanyaan oleh tutor.

Evaluasi Hasil (Produk)

Aspek evaluasi hasil (produk) bimbingan belajar gratis ini, Tim PKM berupaya untuk melakukan evaluasi terkait dengan kegiatan yang telah dilakukan. Mengacu pada indikator keberhasilan kegiatan bimbingan belajar gratis ini, secara umum pelaksanaan kegiatan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Indikator keberhasilan dari pelaksanaan bimbingan belajar gratis ini antara lain:

1. Peserta pelatihan aktif dan antusias dalam membuat media pembelajaran sains yang akan digunakan untuk eksperimen.
2. Peserta bimbingan belajar gratis ini aktif bertanya ketika ada sesuatu hal yang tidak dipahami, dan aktif berdiskusi dengan anggota kelompoknya.
3. Peserta bimbingan belajar gratis ini mampu memahami konsep-konsep sains yang diajarkan setelah melakukan eksperimen
4. Peserta bimbingan belajar gratis ini merasa senang dan termotivasi untuk belajar sains, sehingga memiliki pemahaman tersendiri bahwa lebih asik bermain daripada bermain gadget.

Rencana Tindak Lanjut

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui bimbingan belajar gratis untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak-anak ini tidak dilakukan secara parsial, artinya setelah selesai kegiatan, selesai pula seluruh aktivitasnya. Akan tetapi, pasca kegiatan ini, Tim PKM akan terus berupaya untuk menindak lanjuti kegiatan yang telah dilaksanakan dengan mengidentifikasi kekurangan atau kelemahan. Oleh karena itu, bentuk tindak lanjut yang akan dilakukan berupa kegiatan bimbingan belajar gratis dengan skala yang lebih besar. Meliputi beberapa desa dan melibatkan lebih banyak peserta. Selain itu, diperlukan juga sosialisasi bagi para pendidik dan orang tua untuk turut serta mengawasi agar tidak terjadi penggunaan gadget secara berlebihan pada anak, serta menyediakan keuangan waktunya untuk menemani anak belajar di rumah.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa bimbingan belajar gratis guna mengurangi penggunaan gadget pada anak-anak di desa Mamben lauk ini dapat berjalan sesuai harapan. Pada pelaksanaan bimbingan belajar ini anak terlihat antusias, semangat, dan ceria ketika mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini juga mendapat sambutan positif dari orang tua karena dapat mengurangi frekuensi pemakaian gadget oleh anak.

Meskipun dari beberapa sisi masih ada kekurangan, akan tetapi kegiatan ini akan terus ditindak lanjuti secara berkesinambungan untuk mendapatkan hasil kegiatan yang optimal. Kedepannya saran yang ingin kami sampaikan adalah perlu dilakukan kegiatan bimbingan belajar sambil bermain sains minimal sebulan sekali. Dengan terlaksananya kegiatan secara kontinyu diharapkan frekuensi penggunaan gadget bisa dikurangi sedemikian rupa karena anak-anak sibuk dengan kegiatan ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang telah membantu pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, diantaranya:

1. Para pihak yang sudah ikut terlibat terutama para orang tua yang mendukung untuk terlaksananya kegiatan ini.
2. Mahasiswa STKIP Hamzar yang ikut serta membantu kegiatan bimbingan belajar gratis.

DAFTAR PUSTAKA

- Amantika, A.Aziz, T. Travelancya. (2022) Bermain Sains Pada Anak Usia Dini Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Penerapan Metode Eksperimen. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*. Volume 4. No 3. Tahun 2022.
- Atrunada (2021). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Masa Pandemi Covid 19 di Rumah Sosial Desa Jelantik. *Artikel Pengabdian Mahasiswa Program KKN Tematik Universitas Pendidikan Mandalika*
- Kunasiroh dan Donna. (2022). Pendampingan Belajar Guna Mengurangi Penggunaan Gadget Pada Anak-anak di Dukuh Candisari Cepogo Boyolali. *Empowerment : Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Volume 1. No 2, Maret 2022.
- Lisdawati, I.Trianzia, M. Faridha (2020). Bimbingan Belajar Matematika Gratis Untuk Menghadapi USBN 2020 Bagi Siswa Kelas VI SDN Kelayan Selatan 3 Banjarmasin. *Prosiding Hasil-hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun 2020*. Dosen-dosen Universitas Islam Kalimantan.
- Sormin, (2021). PKM Bimbingan Belajar Gratis Bagi siswa Kurang Mampu di Desa Sealogo Kabupaten Tapanuli Selatan. *MARTABE : Jurnal Pengabdian Masyarakat* Volume 4 Nomor 1 Tahun 2021
- Suwandi, Widya.J.L, Ilwan, S (2022). Inovasi Pendampingan Bimbingan Bimbingan Belajar Anak Sekolah Dasar untuk meningkatkan Motivasi Belajar. *ABDIKAN : Jurnal pengabdian kepada Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi*. Volume 1. No 1. Februari 2022
- Yonna.B, Darsiansi.M, Irma, Victor. J.B, Nurul, T. Teslatu. (2021) Bimbingan belajar sambil bermain pada anak usia dini di kel Mangga Dua. *Community Development Journal*. Vol.2, No.3. November 2021.