

# SOSIALISASI DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF GADGET PADA ERA SOCIETY 5.0 DI KELAS VI MI RAUDLATUT THULLAB UNDERAN

Yanto Irianto<sup>1</sup>, Arif Abdurrahman<sup>1</sup>, Fika Khuerut Thobibah<sup>1</sup>, Devi Siskayanti<sup>1</sup>, Deden Hidayat<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon  
Email: [arifabdurhmanalbayan@gmail.com](mailto:arifabdurhmanalbayan@gmail.com),

## Abstrak

*Karena begitu cepatnya teknologi berkembang. Dengan kata lain, sangat penting di era 5.0 untuk mengawasi anak dalam penggunaan gadget. Munculnya Society 5.0 berupaya untuk menyeimbangkan peran manusia dengan perkembangan teknologi. Dampak penggunaan gadget sangat berpengaruh terhadap perilaku murid, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Tujuan dari sosialisasi ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada murid mengenai dampak positif dan negatif gadget di pada era society 5.0 bagi kehidupan sehari-hari. Sosialisasi ini dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian quiz menggunakan media Power Point dan Kohoot.It. adapun target dari sosialisasi ini adalah murid kelas VI MI Raudlatut Thullab Underan dengan jumlah 30 murid. Setelah kegiatan berakhir para murid mulai memahami dampak positif dan negatif penggunaan gadget dan bisa memanfaatkan gadget untuk hal yang lebih bermanfaat seperti mencari wawasan untuk belajar. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diadakan sosialisasi, persepsi hingga pemahaman para murid telah berubah.*

**Kata Kunci :** Dampak positif dan negatif gadget, Era Society 5.0

## Abstract

*Because technology is developing so fast. In other words, it is very important in the 5.0 era to supervise children when using gadgets. The emergence of society 5.0 attempts to balance the role of humans with technological developments. The impact of using gadgets is very influential on student behavior, both in class and outside of class. The aim of this socialization is to provide students with an understanding of the positive and negative impacts of gadgets in the era of society 5.0 on everyday life. This socialization was carried out using lecture methods, questions and answers and giving quizzes using Power Point and Kohoot.It media. The target of this socialization is class VI students at MI Raudlatut Thullab Underan with a total of 30 students. After the activity ended, the students began to understand the positive and negative impacts of using gadgets and were able to use gadgets for more useful things such as seeking insights for learning. This shows that after the socialization was held, the students' perceptions and understanding have changed.*

**Keyword :** Positive and negative impacts of gadget, era of society 5.0

## 1. PENDAHULUAN

Era Society 5.0 merupakan sebuah gagasan yang menggambarkan kehidupan masyarakat seiring dengan kemajuan revolusi industri 4.0, di mana setiap individu dapat memanfaatkan teknologi dengan tetap mengutamakan kemanusiaan. Masyarakat 5.0 memberi peluang yang besar dan signifikan terhadap kecepatan, kemudahan, dan kenyamanan dalam pemenuhan kebutuhan hidup baik itu dalam dunia industri maupun kehidupan bermasyarakat pada umumnya dengan semua teknologi adalah bagian dari kehidupan manusia (Ardinata et al., 2022).

Society 5.0 adalah masyarakat yang berpusat pada keseimbangan kemajuan ekonomi melalui pemecahan masalah sosial dengan menggabungkan ruang virtual dan ruang fisik

yang ada selama revolusi industri 4.0 (Handayani & Muliastri, 2020). Society 5.0 berpusat pada manusia dan berbasis teknologi, dan muncul dari perkembangan revolusi industri 4.0 yang diduga berpotensi mengurangi peran manusia di masa depan dengan mentransformasikan masyarakat agar lebih bermakna dalam kehidupan (Putra, 2019).

Menurut Dadang (2022), murid-murid sekarang hidup dalam periode “masyarakat 5.0”. Pemikiran kritis, kerja tim, komunikasi, kreativitas, dan penemuan terkait erat dengan kompetensi profesional pengawas yang cerdas yang membangun skema pengawasan keseluruhan dan sikap tanggung jawab kepala sekolah dan guru. Kemampuan memanfaatkan teknologi secara bersamaan dengan orang lain (multitasking) menjadi tantangan bagi mahasiswa di era 5.0, dan yang terpenting adalah memiliki ketundukan moral dan karakter pantang.

Karena begitu cepatnya teknologi berkembang, bahkan guru manusia akan segera digantikan oleh robot. Dengan kata lain, sangat penting di era 5.0 untuk mengawasi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menggunakan referensi. Munculnya society 5.0 berupaya untuk menyeimbangkan peran manusia dengan perkembangan teknologi, informasi big data dianalisis dan saling berhubungan dengan peran manusia dalam berbagai bentuk secara lebih efektif, sehingga manusia mampu mengkolaborasi teknologi industri dan aktivitas sosial serta di bidang ekonomi.

Hal tersebut dimaknai sebagai suatu pengembangan untuk memecahkan masalah secara paralel. Pemanfaatan teknologi secara maksimal sebagai upaya memperoleh informasi pengetahuan melalui konektivitas manusia dan dunia maya untuk menyelesaikan berbagai permasalahan masyarakat secara efektif dan efisien serta menciptakan kehidupan yang lebih baik bagi manusia itu sendiri.

Gagasan society 5.0 bertujuan untuk menciptakan masyarakat yang berpusat pada manusia yang menggabungkan dunia virtual dan nyata untuk menghasilkan data berkualitas sebagai nilai dan solusi untuk tantangan kehidupan manusia. Oleh karena itu, pengawas harus mampu menyikapi hal tersebut dengan membuka pandangan yang lebih luas dalam mendukung kinerja guru dalam setiap kegiatan pengawasan yang dilakukan, sehingga hasil yang diharapkan berdampak besar terhadap mutu pendidikan di Indonesia.

Gadget merupakan media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Saat ini gadget tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga dapat dipergunakan sebagai multimedia. Oleh karena itu, gadget memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Gadget sebagai sarana bisnis, sebagai penyimpan berbagai macam data,

musik/hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menunjukkan gadget sebagai salah satu perkembangan teknologi yang aktual.

Gadget yang semakin canggih menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobi, hingga hiburan yang disajikan secara online maupun offline. Gadget dalam pemanfaatannya juga memiliki dampak terhadap prestasi siswa. Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan.

Dampak dari penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif. Berdasarkan penelitian Dian kurniawati pengaruh gadget terhadap prestasi siswa sebesar 56% Siswa yang sering menggunakan gadget akan mengalami kecanduan, siswa kecanduan pada aplikasi yang ada pada gadget dari game, jejaring sosial, internet dan aplikasi lainnya yang sering siswa gunakan., Dalam hal ini siswa akan mengalami penurunan tingkat prestasinya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini telah membawa perubahan pada pola kehidupan manusia. Perkembangan teknologi di era digital telah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat, apalagi di dalam dunia akademik, teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.

Teknologi saat ini memiliki banyak manfaat-manfaat yang positif, seperti untuk mencari bahan belajar, belajar online, komunikasi, mempermudah dalam mencari berita, hiburan, dan lain sebagainya sehingga dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa teknologi di era digital memiliki banyak manfaat dan dampak positif bagi kehidupan manusia. Akan tetapi, tidak dapat kita pungkiri bahwa teknologi era digital juga dapat menyebabkan dampak negatif, terutama pada anak, yang harus dapat diminimalisir, diantaranya: (a) Anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang bermain gadget atau handphone sehingga waktu akan terbuang sia-sia (b) Perkembangan otak anak akan terganggu karena terlalu lama dalam menggunakan gadget sehingga akan menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara, serta menghambat kemampuan dalam mengekspresikan dirinya, (c) kurangnya nilai norma, edukasi pada anak karena banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, (d) Mengganggu kesehatan, (e) Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lainnya (Chusna, 2017).

Salah satu dampak negatif teknologi di era digital yang cukup berbahaya bagi perkembangan anak adalah dampak negatif terhadap karakter dan sikap hormat dan sopan santun anak, karena sikap dan karakter anak pada usia rendah sangat mudah terpengaruh dan akan berkelanjutan hingga anak dewasa jika tidak diminimalisir.

Pada saat ini, berdasarkan apa yang sering peneliti lihat di lingkungan sekitar, di internet dan media sosial, tidak sedikit anak-anak yang telah terpengaruh karakternya oleh perkembangan teknologi pada saat ini, misalnya anak-anak sudah mengenal kata-kata toxic, kata-kata kasar, bercanda terlalu berlebihan, dan cara-cara berpakaian yang terkadang kurang sopan. Hal-hal seperti ini akan berbahaya untuk perkembangan anak pada masa kedepannya. Perilaku tersebut juga peneliti melihat secara langsung di sekolah tempat penelitian yaitu di Sekolah Dasar Makasar. Peserta didik banyak melakukan hal yang tidak baik terhadap teman-temannya seperti bullyan dan acuh terhadap guru yang sedang mengajar. Tentunya hal-hal semacam ini harus segera diminimalisir, dan salah satu caranya adalah dengan pendidikan.

## 2. METODE

Kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode sosialisasi secara khusus untuk kelas VI. Sosialisasi ialah salah satu instrumen guna mempengaruhi kepribadian seseorang. Dalam kegiatan ini metode yang dilakukan adalah ceramah, dimana pemateri menjelaskan dampak positif dan negatif gadget di era society 5.0 serta dibarengi dengan sesi tanya jawab dan pemberian quiz.

Sosialisasi ini dilakukan secara *offline* dengan target peningkatan wawasan dan pengetahuan mengenai dampak penggunaan gadget terhadap murid MI Raudltut Thullab. Beberapa tahapan dilakukan dalam proses sosialisasi ini dimulai dari pemetaan awal sampai dengan proses sosialisasi. Tahapan – tahapan ini diadakan agar meminimalisir kekurangan ketika pelaksanaan berlangsung.

### 1) Pemetaan Awal

Perolehan informasi awal untuk menentukan kelayakan pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat sasaran, kami melakukan koordinasi sekaligus observasi kepada pihak sekolah terkait materi yang akan disampaikan

### 2) Penyusunan Strategi Program

Kami melakukan sosialisasi dengan menggunakan media power point, video dan gambar-gambar menarik untuk mempermudah murid dalam memahami materi yang akan disampaikan

### 3) Pelaksanaan Program

Pelaksanaan program dan kegiatan yang telah disusun secara simultan dengan melibatkan kelas VI dan narasumber, narasumber melakukan metode ceramah dalam melakukan sosialisasi dibarengi dengan tanya jawab dan quiz untuk menguji ulang materi yang sudah disampaikan oleh narasumber.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat yang sarannya adalah murid-murid MI Raudlatut Thullab Underan kecamatan Karangampel, tahap pertama yang kami lakukan yaitu dengan melakukan perizinan terlebih dahulu kepada pihak sekolah terkait akan diadakannya kegiatan sosialisasi di sekolah, dengan respon baik dari pihak sekolah akhirnya rencana sosialisasi tersebut di setujui.

Kegiatan sosialisasi dilakukan khusus untuk kelas VI (Enam) dengan jumlah 30 murid, yang berlangsung pada tanggal 01 Agustus 2023 dikemas dalam bentuk metode sosialisasi dengan media tanya jawab dan pemberian quiz. Sosialisasi dilakukan setelah istirahat yaitu dari jam 10.00 sampai dengan jam 11.30 WIB. Gambar dibawah ini merupakan dokumentasi ketika melakukan proses penjabaran materi di ruang aula.



**Gambar 1. Narasumber mempresentasikan materi**

Perubahan zaman yang semakin berbeda membuat siklus perubahan di kehidupan sehari-hari. Masuknya Era Society 5.0 membuat seluruh manusia dipaksa untuk melek dengan perubahan zaman terlebih tentang teknologi, itu menjadi salah satu alasan program KKN mengambil tentang Literasi Digital. Pra-KKN kami dibekali materi tentang literasi digital selama beberapa sesi guna bisa disalurkan kembali kemasyarakat ketika KKN berlangsung, itulah yang mendorong kami memilih judul ini.

Pemahaman murid terhadap makna gadget lebih meningkatkan kesadaran mereka untuk menerima perkembangan teknologi yang semakin pesat. Modal awal kepemilikan murid terhadap *gadget* memudahkan proses sosialisasi.

Beberapa hal yang kami bahas ketika sosialisasi diantaranya yaitu, :

- a) Pengenalan Literasi Digital. Sebagai pembuka, para murid dikenalkan dengan pengertian literasi digital guna mempermudah tahap pemberian materi
- b) Manfaat Literasi Digital dan gadget. Selanjutnya kami menjabarkan mengenai manfaat apa saja yang bisa kita peroleh dari gadget itu sendiri, kami menjelaskan beberapa manfaat yang bisa diterapkan kepada para murid salah satunya dengan memanfaatkan gadget untuk sumber pembelajaran.
- c) Dampak Negatif Gadget. Tidak lupa kami juga menjelaskan mengenai dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan, biarpun sekolah masih belum mewajibkan para murid untuk membawa smartphone namun tidak bisa dipungkiri bahwa 90% murid kelas VI sudah melek tentang smartphone, ada yang menggunakan untuk bermain game ataupun bermain sosial media seperti Instagram atau Tiktok.

Dalam aspek proses pelaksanaan sosialisasi, para murid sebagai peserta menikmati kegiatan dengan semangat dan antusiasme tinggi. Mereka mendengar setiap materi yang disampaikan secara seksama dan mengikuti arahan yang diberikan oleh pemateri sehingga proses penyaluran materi berjalan dengan sangat baik.

Setelah materi sudah tersampaikan kepada para murid, sesi berikutnya yaitu tanya jawab. Para murid diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang sudah disampaikan oleh pemateri, gambar dibawah merupakan bukti antusias murid yang bertanya. Banyak diantara para murid yang bertanya tentang penggunaan gadget yang berlebihan, bukankah sekarang memang sudah era nya teknologi tapi mengapa kita harus membatasi dalam penggunaan gadget? Era Society 5.0 memang tidak akan bisa lepas dengan perkembangan teknologinya terlebih mengenai gadget, setiap orang dituntut untuk bisa menggunakan teknologi, baik dari kalangan anak-anak sampai dengan lansia sekalipun namun itu bukanlah sebuah alasan agar kita tidak membatasi penggunaan gadget atau teknologi. 100% kehidupan sehari-hari kita tidak hanya untuk fokus ke kehidupan digital, kita juga harus mengimbangnya dengan kegiatan sehari-hari kita seperti biasa, contohnya hidup bersosial dengan teman dirumah, melakukan kegiatan olahraga dan lain sebagainya, sudah dijelaskan juga dibagian dampak negatif penggunaan gadget atau teknologi yang berlebihan itu tidak baik.



**Gambar 2. Sesi Tanya Jawab**

Setelah dilakukannya sesi tanya jawab, maka selanjutnya kami melakukan sesi quiz untuk memastikan apakah materi yang kami sampaikan sudah bisa tersampaikan kepada seluruh murid. Quiz yang kami sajikan dengan media digital yaitu menggunakan aplikasi kohoot.It, sebuah aplikasi quiz yang menarik yang disajikan dengan gambar dan tema ditambah dengan fitur-fiturnya yang membuat menarik sehingga proses quiz bisa menyenangkan.

Setelah selesai melakukan quiz, 95% murid-murid memiliki nilai yang bagus artinya materi yang sudah kami sampaikan berhasil tersampaikan. Kami turut merasa senang karena bisa berbagi pengetahuan kepada murid-murid dan bisa diterima dengan baik di sekolah, kemudian para murid berterima kasih kepada kami karena dengan adanya sosialisasi, mereka mempunyai wawasan yang baru yang biasanya gadget hanya dipakai untuk main game atau media sosial tapi sekarang bisa dimanfaatkan untuk sesuatu yang lebih bermanfaat.

Setelah dilaksanakannya sosialisasi, persepsi dan pemahaman mereka terhadap gadget telah berubah, hampir setiap malam murid-murid selalu mendatangi posko untuk belajar dan memanfaatkan gadget untuk media belajar dan mempermudah pada murid dalam memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kemudian mereka juga meyakninkan bahwa penggunaan gadget terlalu berlebihan membuat kondisi psikis menjadi tidak sehat. Dari sosialisasi tersebut mampu mengubah sudut pandang murid kelas VI MI Raudlatul Thullab tentang dampak positif dan negatif gadget di era society 5.0 ini.

#### **4. Diskusi**

Dalam proses kegiatan ini kami berinisiatif mengunjungi sekolah MI dan melakukan sebuah wawancara terkait dengan program yang akan kami kerjakan di MI, pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan dengan metode pemaparan materi dan tanya jawab serta

quiz yang dilakukan oleh mahasiswa KKN Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon. Hasil dari pelaksanaan kegiatan ini cukup baik dikarenakan adanya perubahan yang terjadi pada anak-anak misalnya yang awalnya mempunyai sifat kecanduan gadget sehingga menjadi malas belajar sekarang menjadi rajin sekolah, berbaur/ bersosial serta menjadi lebih ceria.

## **5. KESIMPULAN**

Salah satu dampak negatif teknologi di era digital yang cukup berbahaya bagi perkembangan anak adalah dampak negatif terhadap karakter dan sikap hormat dan sopan santun anak, karena sikap dan karakter anak pada usia rendah sangat mudah terpengaruh dan akan berkelanjutan hingga anak dewasa jika tidak diminimalisir.

Dengan diadakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat yakni berupa sosialisasi mengenai dampak positif dan negatif gadget pada era society 5.0 di kelas VI MI Raudlatut Thullab Uderan, Desa Pringgacala, Kecamatan Karangampel, Kabupaten Indramayu ini besar harapan kami bisa memeberikan perubahan kepada murid-murid tentang penggunaan gadget, menggunakan gadget ketika sedang dibutuhkan saja, dan menggunakan gadget untuk media belajar.

Guru dan orang tua murid menjadi salah satu faktor pendukung yang sangat berpengaruh untuk perubahan murid. Selesainya kegiatan sosialisasi bukan berarti kegiatan pencegahan selesai, namun harus selalu terus ada dan terus dilakukan baik dari pihak sekolah ataupun orang tua/ wali murid itu sendiri.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih ini tentu kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon, Kepala Desa Prnggacala, DPL, Kepala Sekolah dan juga guru-guru MI Raudlatut Thullab Desa Pringgacala serta masyarakat sekitar dan teman-teman kelompok KKN serta seluruh pihak yang terkait dalam membantu pelaksanaan kegiatan KKN kami sehingga berjalan dengan lancar



## DAFTAR PUSTAKA

- Terttiaavini, T., & Saputra, T. S. (2022). Literasi digital untuk meningkatkan etika berdigital bagi pelajar di Kota Palembang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), 2155-2165. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/8203>
- Maruti, E. S., Istimamah, B., Yustiwa, G. M., Khoiru, U., & Huda, N. (2021). Program Literasi Digital bagi Anak-Anak Kampung Wonopuro, Dusun Sidowayah, Kabupaten Ponorogo. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 2(2), 97-107. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/amalee/article/view/861>
- Afifulloh, M., & Sulistiono, M. (2023). Penguatan Literasi Digital melalui Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 211-216. <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/parahita/article/view/5346>
- Ahsani, E. L. F., Romadhoni, N. W., Layyiatussyifa, E. L., Ningsih, W. N. A., Lusiana, P., & Roichanah, N. N. (2021). Penguatan Literasi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Indonesia Den Haag. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(2), 228-236. <https://journal.upy.ac.id/index.php/es/article/download/1115/1116>
- Sapan, A., Rusdi, M., Rizki, M. Y., Machsunah, Y. C., Zahrudin, A., & Purba, P. M. (2023). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Meminimalisir Pengaruh Negatif Teknologi Era Digital. *Journal on Education*, 6(1), 3162-3167. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/3363>
- Zulkifli, M., & Wahida, W. A. (2022). Dampak Teknologi Smartphone Di Era Revolusi Industri 4.0 Terhadap Perilaku Siswa. *An-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 201-212. <https://ejournal.iaihnw-lotim.ac.id/an-nahdlah/index.php/>
- Febriyanni, R., Wiguna, S., & Arafah, N. (2023). Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif Gadget Terhadap Anak Di SDN 054936 Sei Lapan Kabupaten Langkat. *KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 3(3), 09-18. <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/kreatif/article/view/1961>
- Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580-597. <https://javapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/2603>

- Santoso, B., Triono, M., & Zulkifli, Z. (2023). Tantangan Pendidikan Islam Menuju Era Society 5.0: Urgensi Pengembangan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 54-61.  
<https://unimuda.e-journal.id/jurnalpendidikandasar/article/view/2963>
- Fricitarani, A., Hayati, A., Ramdani, R., Hoironisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56-68.  
<https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/JIPTI/article/view/1173>
- Nasution, I., Pramudya, A., Tanjung, A., Oktapia, D., & Nisa, K. (2023). Supervisi Pendidikan Era Society 5.0. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2(2), 118-128.  
<https://journal.unimaramni.ac.id/index.php/insdun/article/view/764>
- Haris, M. A. (2023). URGENSI DIGITALISASI PENDIDIKAN PESANTREN DI ERA SOCIETY 5.0 (Peluang dan Tantangannya di Pondok Pesantren Al-Amin Indramayu). *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(01), 49-64. <http://www.jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/jim/article/view/3616>