

PENGUATAN IKLIM SEKOLAH DENGAN PELATIHAN PADA SISWA, GURU DAN ORANG TUA DALAM MENDAMPINGI PEMBELAJARAN ANAK SDN 10 PONDOK PINANG DI ERA DIGITAL

Yuliana Mukti Rahmawati¹
Anisa Rahmadani²
Firman Mansir³
Harmathilda Harmathilda⁴
Yudi Ali Akbar⁵
Bahrul Ulum⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Al Azhar Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 7 January 2026

Revised : 8 March 2026

Accepted : 15 March 2026

Key words:

Student's internet use behavior,
Awareness, School environment

DOI: 10.62335

ABSTRACT

The learning process in society 5.0 is facing real challenges with the rapid development of information and technologies. This social services aim to facilitate the school's environment from problems that happened from student's maladaptive internet use. Achieving the optimum impact, this social service give the training to improve awareness related issued for teacher and parents. This social service also give training directly for student in the form of extending attention span, cognitive flexibility and regulated emotion. There's knowledges improvement and better understanding from teacher and parents about their children or student used of internet proven by their knowledge about parental guidance application and how to use it for their children behavior using smartphone.

ABSTRAK

Proses pembelajaran tersebut di era society 5.0 ini memiliki tantangan yang besar dengan berkembangnya teknologi informasi. Kegiatan pemberdayaan masyarakat ini menargetkan pendampingan ekosistem lingkungan sekolah dari segala aspek untuk mengatasi masalah-masalah yang mungkin muncul dari gangguan penggunaan internet ketika siswa melakukan kegiatan belajar mengajar. Demi mengejar keterlibatan yang optimal pada keseluruhan anak ketika belajar di kelas di era digital diberikan pelatihan awareness terkait penggunaan gawai yang terkoneksi internet bagi guru dan orang tua sebagai upaya untuk meningkatkan iklim sekolah yang aware terhadap dampak penggunaan internet serta pelatihan yang diberikan pada siswa antara lain, memperpanjang rentang perhatian (attention span), fleksibilitas kognitif dan regulasi emosi. Pelatihan diberikan pada guru, orang tua dan siswa di waktu yang berbeda sesuai jadwal. Terlihat peningkatan pemahaman beberapa guru terkait pentingnya iklim sekolah yang senada tentang bahaya penggunaan internet, selain itu, orang tua murid juga

¹ Corresponding author: yuliana.rahmawati@uai.ac.id

memiliki penambahan pengetahuan mengenai adanya aplikasi parental guidance.

PENDAHULUAN

Pembelajaran di era digital pada jaman sekarang memberikan tantangan yang berbeda jika dibandingkan sebelumnya. Berkembangnya teknologi informasi dengan penggunaan internet seperti dua sisi mata pisau yang dapat mendukung proses belajar dan mengajar namun di sisi lain dapat memberikan hambatan yang signifikan untuk membuat siswa terlambat maupun kesulitan dalam mencerna materi pembelajaran. Pada jaman dahulu, rintangan yang dihadapi orang tua dalam mendampingi anak belajar mungkin hanya sebatas paparan jam menonton televisi, permainan game nitendo atau ketika jaman telah sedikit berkembang dengan adanya warnet atau warung internet dimana anak-anak terpapar dengan games yang terkoneksi dengan jaringan internet namun masih harus pergi ke tempat yang terkases internet. Sedangkan, pada jaman sekarang dengan meningkatnya teknologi dan informasi serta proses industrialisasi yang membuat semua kalangan dapat mengakses dan memiliki gadeqt seperti smartphone, wifi dan paket data dengan harga yang murah, rintangan pendampingan proses belajar anak semakin menantang.

SDN 10 Pondok Pinang adalah salah satu sekolah dasar percontohan yang memiliki program yang tersusun baik seperti melakukan sholat duha bersama, program pengayaan berupa baca cerita dan lain sebagainya setiap hari sebelum memulai pembelajaran. Meski demikian, sebaran siswa yang berasal dari daerah sekitar Jakarta Selatan mewarnai ragam demografi di sekolah SDN 10 Pondok Pinang. SDN 10 Pondok Pinang ini sendiri berada di dalam kompleks Perumahan PUPR di bawah stasiun MRT. Berada di daerah urban, memberikan hal positif dan juga negatif pada perkembangan anak-anak di sekolah dasar ini. Beragamnya latar belakang demografi ini ternyata sedikit banyak memunculkan kesenjangan sosial yang implisit pada warga sekolah meski tidak diakui. Bullying, perasaan tidak diakui dan pilih kasih, penggunaan kata-kata *slang* tidak jarang ditemui berdasarkan informasi dari pihak sekolah. Meski memiliki dukungan dari jajaran guru dan kepala sekolah yang supportif dan fasilitas yang memadai, hal-hal yang berkaitan dengan adanya gangguan pembelajaran dari eksternal sekolah seperti penggunaan gadget dan segala hal yang mengikutinya tidak tersentuh secara langsung. Dibutuhkan kerja sama antara sekolah dan lingkungan rumah yang mumpuni agar dapat menjaga anak dari efek negatif yang seringkali terselip atau *'missed'* tidak muncul dalam pengawasan orang tua.

Iklm sekolah menjadi salah satu aspek yang patut dipertimbangkan dalam menciptakan lingkungan sekolah yang mendukung pembelajaran di era digital ini. Iklm sekolah menurut Cohen (Bochaver, Korneev, dan Khlomov, 2022) adalah kualitas dan karakter dari kehidupan sekolah yang didasarkan pada norma-norma, tujuan-tujuan, nilai-nilai, hubungan interpersonal, proses belajar dan pembelajaran serta struktur organisasi yang terjadi dan ada di sekolah tersebut. Iklm sekolah berkontribusi pada prestasi akademik siswa dan kepercayaan guru untuk berhasil dalam mengajar (VanLone, dkk., 2019), kualitas pembelajaran, kesehatan psikologis yaitu aspek sosio-emosional siswa serta berkontribusi pada rendahnya tindakan intimidasi yang terjadi di sekolah (Aldridge dan McChesney, 2018; Bravo-Sanzana, dkk., 2020; Gao, dkk., 2020; Mansor, dkk., 2021; Shidqi dan Arifandi, D., 2020). Banyaknya manfaat yang dapat didapat dari iklm sekolah yang kondusif ini merupakan tanggung jawab dari seluruh warga sekolah baik itu dari pihak guru, siswa maupun orang tua siswa (Dodent, Mawardi, dan Ismanto, 2022). Di era digital ini, iklm sekolah yang positif dapat dijadikan salah satu cara untuk mengatasi tantangan society 5.0 sehingga dibutuhkan kolaborasi dari guru, siswa dan orang tua. Interaksi atas ketiga komponen warga sekolah ini harapannya dapat menciptakan ketrampilan pada anak secara lebih kuat baik secara mental (kognitif, emosi dan

sosial) maupun dalam bentuk *behavior*-nya. Dimensi dari iklim sekolah dapat dijadikan acuan atau parameter untuk mengukur interaksi keberhasilan tiap-tiap pelatihan yang dilakukan pada masing-masing agen/warga sekolah yaitu siswa itu sendiri, guru yang dapat meng-influence siswa ketika di sekolah, dan orang tua yang merupakan pengasuhan di rumah.

Banyak anak pada jaman sekarang yang telah diberi akses dan kewenangan memiliki gadget/smartphone-nya sendiri. Orang tua sering dapat dikatakan beralih bahwa pemberian ini didasarkan agar anak mudah untuk berkomunikasi ketika harus dijemput di jam sekolah maupun les/bimbel serta agar anak tidak tertinggal dari anak lain secara sosial atau dalam istilah sekarang agar anak tidak “kuper” atau kurang pergaulan. Hal ini sama dengan yang penulis temui di mitra yaitu SDN 10 Pondok Pinang dimana banyak orang tua yang merasa pengasuhan terhadap anak-anaknya baik-baik saja. Mereka beranggapan bahwa pemberian *gadget* pada anak masih dalam ranah normal dan bukan merupakan suatu masalah. Meski demikian, hal yang berbeda dikemukakan oleh pihak sekolah dimana masalah seperti penggunaan bahasa yang tidak sesuai tempatnya masih banyak ditemukan pada anak-anak, pengucilan dari sebagian anak terhadap anak lain dan mengangkat tema ketidaksetaraan SES (socio-economic status) orang tua yang berbeda. Ditambah lagi, ketika peneliti memberikan kegiatan pengabdian masyarakat pada siswanya di tahun 2023 juga masih banyak ditemukan siswa yang memiliki masalah dalam rentang perhatiannya, pembicaraan yang disukai adalah tentang hal-hal yang berkaitan dengan games di *gadget* dan beberapa hal berkaitan dengan *comprehension* atau pemahaman yang kurang baik (tidak nyambung) jika dilihat dari usia anak.

Hal ini menggambarkan adanya *concern* yang perlu dipertimbangkan mengenai perkembangan teknologi digital yang biasanya dilihat dalam kacamata kebermanfaatannya sedangkan memiliki mudharat jika digunakan secara tidak tepat seperti digunakan secara berlebih maupun digunakan tanpa pengawasan/*guidance*. Perkembangan teknologi digital ini sangat mudah diakses anak usia sekolah dasar, secara spesifik di SDN 10 Pondok Pinang karena orang tua memberikan kemudahan bagi anak dengan memberikan anak *handphone*-nya sendiri. Hal ini penulis ketahui ketika penulis datang dan melakukan wawancara pada kepala sekolah SD. Berdasarkan hasil pembicaraan dari wakil kepala sekolah dan kepala sekolah, terdapat beberapa masalah yang dilaporkan antara lain penggunaan bahasa yang dilakukan anak secara tidak tepat karena mengikuti *trend Tiktok*. Selain itu, ketika penulis diundang sebagai pembicara, terdapat banyak laporan mengenai adanya masalah belajar yang dialami anak karena beberapa gangguan belajar, misalnya rendahnya rentang perhatian (*attention span*) anak, keinginan anak untuk bermain dibanding belajar, kesulitan anak untuk berpindah tugas dari satu kegiatan ke kegiatan yang lain, dan keinginan anak untuk menggunakan *handphone* dan beraktifitas didalamnya dan lain sebagainya.

Letak sekolah yang ada di tengah pusat kota Jakarta Selatan sering kali membuat persepsi tentang adanya masalah penggunaan internet ini dikesampingkan karena lebih banyak memberikan manfaat. Padahal ketika dilihat pada lingkungan di sekitar kita, maka penggunaan internet ini sering kali membawa hal negatif seperti tidak adanya komunikasi dua arah yang hangat dan efektif antara ayah, ibu dan anak, pengalihan atau distraksi menggunakan gadget yang seringkali kita lihat di pusat perbelanjaan dimana banyak orang tua yang memberikan paparan video/kegiatan di *handphone* agar orang tua mendapat *quality time*, kemunculan banyak masalah/gangguan jiwa dan masalah perilaku yang banyak muncul karena akses internet yang diberikan pada anak yang masih belia, gangguan penglihatan dan gangguan tidur serta lain sebagainya. Serta, adanya perkembangan penggunaan Artificial Intelligence dalam lingkungan pembelajaran yang tidak jarang juga digunakan secara tidak tepat sehingga proses belajar anak tidak terjadi optimal.

Kegiatan pemberdayaan masyarakat ini dilakukan untuk mengatasi penggunaan internet yang maladaptive yang menghambat atau mengganggu proses pembelajaran anak sekolah dasar di SDN 10 Pondok Pinang. Kegiatan pemberdayaan masyarakat ini ditujukan

pada semua warga sekolah yaitu siswa, guru dan orang tua untuk menciptakan iklim sekolah yang kondusif dalam menghadapi dampak digitalisasi dalam proses belajar.

Dampak digitalisasi sekarang merambah pada proses pembelajaran anak di sekolah. Penggunaan internet menggunakan gadget baik itu smartphone maupun tablet/laptop yang seringkali dijumpai pada anak sekolah, bahkan anak sekolah dasar, dewasa ini menjadi hal yang biasa. Dibutuhkan usaha bersama untuk menghadapi keadaan ini demi mewujudkan iklim sekolah yang kondusif di era digital ini. Oleh karenanya, kegiatan pemberdayaan masyarakat ini dilakukan pada agen-agen sekolah yaitu siswa, guru dan orang tua.

Pada siswa, program kegiatan yang akan diberikan adalah pelatihan untuk meningkatkan attention span atau rentang perhatian anak serta kemampuan anak untuk memiliki proses berpikir yang lebih cepat pada tugas-tugas belajar yang secara cepat berubah. Kemampuan ini difasilitasi oleh kemampuan cognitive flexibility anak untuk dapat tetap fokus dalam tugas-tugas yang silih berganti terus menerus. Kedua kemampuan ini, yaitu attention span dan cognitive flexibility, yang dilatih secara continues dapat meningkatkan proses berpikir anak. Pelatihan pada dua kemampuan ini menggunakan kegiatan bermain bersama yang pertama kali diberikan oleh fasilitator untuk dicontohkan, dan diberikan pada anak-anak secara berkelompok (peer) untuk dilanjutkan di luar sesi pelatihan.

Program kegiatan pemberdayaan masyarakat ini didasari oleh beberapa hasil riset penulis dari tahun 2018 sampai dengan 2022. Pada tahun 2024 ini, kegiatan pemberdayaan masyarakat dilakukan di tempat yang sama yaitu di SDN 10 Pondok Pinang selain karena adanya keberlanjutan dari respon sekolah dan kepala sekolah yang menganggap kegiatan pada tahun 2023 bermanfaat, kegiatan pada 2024 ini diajukan dalam bentuk yang komprehensif dan lebih tersusun. Bentuk dari kegiatan pelatihan yang dilakukan juga berkesesuaian dengan permintaan sekolah dan hasil riset pada hal yang sama yaitu efek digitalisasi secara spesifik penggunaan internet oleh anak-anak usia sekolah dasar.

Pada kegiatan pemberdayaan masyarakat tahun 2024 ini diberikan pada setiap warga sekolah yaitu siswa, guru dan orang tua. Kegiatan yang diberikan pada siswa dan guru berbasis peningkatan kemampuan kognitif sesuai dengan hasil penelitian penulis pada 2023 yang menyatakan bahwa kemampuan kognitif atau *executive function* (EF) merupakan prediktor yang dominan dalam mempengaruhi kecenderungan individu untuk menggunakan internet secara adaptif. Semakin tinggi kemampuan EF atau secara sederhana kemampuan berpikir/memproses informasi yang dimiliki individu, maka semakin rendah kecenderungannya untuk menampakkan problematik internet use (PIU). Hal ini juga didasarkan pada temuan bahwa EF merupakan sistem yang ada dalam individu yang melatarbelakangi pengaturan perilaku individu (Mukti dan Hendrawan, 2018, Mukti, 2018). Selain itu, keikutsertaan *peer*/teman kelompok dalam latihan kognitif ini didukung juga oleh riset peneliti (Mukti, Bustan dan Syifa, 2022; Zelazo dan Carlson, 2012) yang menyatakan adanya peran penting *peer* dalam mempengaruhi perilaku individu. Ketika *peer* mengarahkan individu melakukan hal positif maka besar kemungkinan individu akan mengikuti *peer*-nya. Penulis memetakan hasil riset tersebut dan menerapkannya dalam bentuk pelatihan berbasis *peer* pada pertemuan ke-dua dan ke-tiga sehingga harapannya ketika kegiatan pemberdayaan masyarakat ini telah selesai di tahun ini, contoh kegiatan yang dilakukan tetap dapat diterapkan secara mandiri baik di rumah maupun di sekolah.

Di sisi lain, keikutsertaan peran guru yang dimasukkan juga dalam program tahun 2024 yang komprehensif ini didasarkan juga pada riset penulis pada 2023 (Mukti dan Rahmadania, 2023, In Press) yang menyatakan adanya peran guru yang berkontribusi pada penggunaan internet siswa. Selain itu, bentuk kegiatan pelatihan membuat instruksi pertanyaan juga didasarkan adanya hasil riset yang menyatakan bahwa guru sering kali memberikan pertanyaan yang sifat jawabannya adalah mengingat/menghafal. Padahal, untuk menghadapi tantangan kehidupan yang semakin rumit di era digital ini dibutuhkan kemampuan untuk dapat

memahami dan mencerna informasi dengan tepat sehingga proses pengambilan keputusan yang diambil di segala aspek kehidupan tepat dilakukan. Hal ini hendaknya dilakukan/dilatih dari usia belia.

Pelaksanaan pemberdayaan masyarakat ini adalah pemberdayaan warga sekolah untuk mengoptimalkan perannya dalam aspek-aspek yang perlu diperkuat yaitu kemampuan kognisi dan *awareness* sehingga tercipta iklim sekolah yang kondusif dalam mendampingi pembelajaran siswa di era digitalisasi sekarang. Solusi yang diusulkan dalam program kegiatan pemberdayaan masyarakat ini adalah hasil dari penelitian yang dilakukan peneliti dari tahun 2018 mengenai executive function (EF), pada tahun 2022 mengenai kontribusi orang tua dan peer terhadap kecenderungan problematic internet use PIU remaja, pada tahun 2023 mengenai urgensi ketrampilan executive function (EF) dan 2023 mengenai peran guru terhadap kecenderungan problematic internet use (PIU). Kegiatan yang dilakukan pada pemberdayaan masyarakat ini didasarkan pada pentingnya membangun dan melatih kemampuan kognitif sehingga individu dapat memproses informasi lebih tepat sehingga dapat terhalang dari penggunaan internet yang maladaptif.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan

Untuk mendukung iklim sekolah dalam mendampingi anak belajar di era digital ini, program yang diajukan diberikan pada tiga target yaitu, siswa, guru dan orang tua murid SDN 10 Pondok Pinang. Pada siswa, akan diberikan pelatihan kemampuan kognitif dalam bentuk permainan. Kemampuan kognitif yang diberikan adalah agar anak dapat berlatih memperpanjang rentang perhatiannya dan dapat berpindah tugas (*cognitive flexibility*) yang optimal. Kegiatan akan dilakukan dalam 4 sesi secara offline yang dilakukan dalam 2 bulan berturut-turut. Meski demikian, waktu pelaksanaan tetap tergantung availability dari kegiatan siswa di sekolah yang akan dilakukan pengecekan terlebih dahulu. Pada sesi pertama dan kedua, penulis dan mahasiswa akan mendampingi siswa dalam permainan. Pada dua sesi selanjutnya, siswa diminta untuk memimpin teman sekelasnya untuk berlatih mempraktekkan permainan secara mandiri.

Kegiatan yang selanjutnya diberikan pada orang tua berupa pelatihan dan psikoedukasi. Psikoedukasi diberikan terkait informasi mengenai parental guidance dan bahaya dari beberapa aplikasi yang terkoneksi dengan internet. Pada sesi pelatihan, diberikan pelatihan dalam mengaplikasikan atau menggunakan aplikasi parental guidance yang dapat orang tua terapkan di gadget yang dimiliki anak. Kegiatan ini diberikan dalam satu kali sesi secara offline dan satu kali sesi secara online terbimbing menggunakan group whatsapp. Kegiatan pada guru berupa FGD terkait penggunaan internet dalam kelas dan proses pembelajaran serta diskusi terkait kebijakan penggunaan internet termasuk penggunaan gawai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan

Pada bagian ini dijelaskan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat yang diberikan ditargetkan pada tiga kelompok masyarakat yang berada dalam satu wilayah sekolah, yakni sebagai warga sekolah. Kelompok tersebut adalah kelompok guru, kelompok orang tua dan kelompok peserta didik.

1. Kegiatan pengabdian masyarakat pada guru

Diskusi berupa forum tanya jawab (FGD sederhana) dan pelatihan peningkatan awareness membuat pertanyaan afektif terbuka. Tujuannya untuk mengembangkan dan mendorong peserta didik untuk menggunakan kemampuan kognitifnya dengan lebih optimal. Hal ini terjadi ketika guru menggunakan dan terbiasa mendukung siswa melalui asistensi atas pertanyaannya yang diberikan. Misalnya menyadari/aware,

mengdampingi proses berpikir siswa dengan sadar atas apa yang diri sendiri dan siswa pikirkan (menggunakan *metacognitive/critical thinking*) melalui pemberian panduan atau strategi berpikir siswa yaitu merespon dengan kata-kata sambung (*adjective*) atau kata/informasi tambahan (*adverb*) ketika siswa mengutarakan jawabannya ketika sedang ditanya, memberikan apresiasi ketika terdapat siswa yang merespon dengan koheren atas pertanyaan yang diberikan, dsb. Pada sesi diskusi guru juga menyampaikan aturan-aturan yang telah diberlakukan di sekolah termasuk keluhan-keluhan yang muncul akibat akses internet melalui gawai yang dimiliki siswa terkait bergesernya nilai moral dan empati yang dimiliki anak-anak. FGD sederhana menstimulasi pemahaman guru untuk mengatasi adanya dampak dari perilaku maladaptif yang muncul akibat penggunaan internet. Pelatihan ini bertujuan untuk menjadikan satu nada/frekwensi warga sekolah termasuk kepala sekolah, semua guru, peserta didik, orang tua dan tenaga kependidikan bahkan petugas kebersihan untuk menciptakan lingkungan digital yang sehat mental bagi anak. Program ini memiliki tujuan sederhana untuk mengembalikan responsibilitas/tanggung jawab pengasuhan di era digital tidak hanya terbatas oleh orang tua atau diberika pada guru di sekolah namun pada setiap individu yang ada dalam lingkungan tersebut. Hal ini agar supaya tidak terbentuk lingkungan yang individualistik dimana setiap orang acuh ketika melihat anak-anak tanpa pengawasan di luar sekolah dalam lingkungan tersebut dan menghabiskan waktu mengakses internet (bermain game dan atau sosial media) tanpa pengawasan orang dewasa dan dengan mudah terbiasa atau menormalisasi menggunakan kata-kata kotor untuk berkomunikasi. Sehingga budaya menegur terjadinya perilaku yang tidak sesuai norma dan nilai budaya Indonesia maupun agama Islam dapat tumbuh dengan subur dimulai dari bangunan iklim sekolah yang mendukung tumbuh dan kembang anak secara sehat mental di era digitalisasi ini. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan, usaha yang dilakukan pihak sekolah baik dari kapala sekolah maupun guru dianggap telah optimal. Hal ini misalnya tergambar dari adanya aturan pemakaian gawai yang dibatasi ketika kegiatan belajar mengajar (KBM) dilaksanakan. Di sisi lain, guru juga tidak memiliki kuasa penuh atas aturan pemakaian itu karena feedback yang diberikan orang tua terkait kepemilikan dan dibawanya gawai ke sekolah dilatarbelakangi oleh banyak hal yang termasuk kebutuhan keamanan anak (*security*) dan mobilitas anak pulang dan berangkat sekolah.

2. Kegiatan pengabdian masyarakat pada orang tua

Pada kegiatan ini, kegiatan yang berlangsung adalah diskusi sederhana dalam bentuk halaqah terkait pemahaman orang tua mengenai parental guidance apps atau aplikasi pengaturan penggunaan gawai oleh anak yang tersambung oleh gawai orang tua sehingga orang tua dapat memonitor aktivitas berinternet anak bahkan tidak memberikan akses (mengunci) aplikasi-aplikasi tertentu yang menurut orang tua tidak perlu atau tidak pantas diakses oleh anak. Meski demikian, hasilnya memberikan hasil yang beragam. Beberapa ibu tidak tahu disebabkan beberapa alasan seperti sibuk bekerja mencari nafkah atau kegiatan yang lain. Pada golongan ini, berdasarkan hasil observasi, orang tua atau ibu berasal dari kelompok SES yang sederhana seperti pedagang sayu di pasar maupun ibu rumah tangga. Pada kelompok yang lain, terdapat orang tua yang telah tahu namun tidak paham penggunaannya. Beberapa yang lain tahu tapi tidak ketat dalam memberikan pengaturan atau disiplin pada anak dan beberapa yang lain telah paham dan sudah mengaplikasikannya.

3. Kegiatan pengabdian masyarakat pada peserta didik

Kegiatan ini belum terlaksana karena padatnya kegiatan yang dimiliki baik guru dan siswa. Perubahan manajemen sekolah (perubahan kepala sekolah yang pensiun sehingga mengakibatkan regulasi sekolah dengan kegiatan yang padat semakin padat. Untuk mengatasinya, penulis masih dalam proses pembuatan poster yang dapat ditempel pada beberapa spot di sekolah. Poster tersebut berisi informasi-informasi mengenai penggunaan internet yang sehat secara mental bagi siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diberikan diatas maka kegiatan pengabdian masyarakat ini masih dikatakan berhasil seagian. Hal ini kegiatan tidak terlaksana secara optimal seperti tidak adanya kegiatan dengan siswa dan terbatasnya pertemuan halaqah dengan orang tua. Dikarenakan kepala sekolah yang berubah, iklim sekolah tidak begitu terbentuk sebagaimana kepala sekolah sebelumnya yang mengatur dan memiliki program serta lebih teliti dan telaten di hadir di sekolah membuat hasil dari pre dan post baik secara kuantitatif maupun kualitatif kurang terlihat. Keadaan ini menggambarkan adanya keterlibatan atau engagement dalam salah satu agen sekolah minimal sehingga berimplikasi secara sistemik pada warga sekolah secara lebih luas. Meski demikian, bangunan dari gaya kepemimpinan yang telah melekat diantara guru sebagai warga sekolah terlihat memunculkan inisiatif untuk membangun atmosfer yang baik masih terjalin antara guru dengan siswa dalam interaksi termasuk dalam regulasi-regulasi penggunaan gawai di sekolah dan bangunan hubungan sosioemosional guru-siswa yang mendukung pada beberapa siswa. Sebagai implikasinya pada beberapa siswa muncul kedekatan dengan guru dan hal tersebut secara tidak langsung membantu anak untuk mengatur meregulasi perilakunya termasuk saat perilaku berinternet.

DAFTAR PUSTAKA

- Mukti Y, Bustan R, Syifa YS. How Our Adolescents Use the Internet: the Correlation Between Attachment and PIU. Paper presented at: The Psychology from the East, Psychology from the West International Conference; 2022 4 Nov; Depok
- Mukti Y, Hendrawan D. Early education matter: The power of child-parent attachment quality in predicting child's executive function. *Jur Ilmu Keluarga dan Konsumen*. 2018 Jun; 11(1): 74-83. Available from: <https://jurnal.ipb.ac.id/index.php/jikk/article/view/18887> doi: 10.24156/JIKK.2018.11.1.74
- Mukti Y. Perbedaan antara kualitas attachment anak pada figur ayah dan figur ibu dalam kemampuan cool dan hot executive function anak usia prasekolah [tesis on internet]. Depok: Universitas Indonesia; 2018. [cited 2023 Apr 1]. Available from: <https://lontar.ui.ac.id/detail?id=20467359&lokasi=lokal>
- Zelazo P, Carlson S. Hot and Cool Executive Function in Childhood and Adolescence: Development and Plasticity . *Child Dev Persp*. 2012. 354- 360.
- Dodent, R.R., Mawardi, Ismanto, B. Iklim Sekolah Positif dan Kondusif Berbasis Pengutan Nilai Cinta Kasih. *Jurnal Mimbar Ilmu*. 2022. 90-98
- Bravo-Sanzana, M., Miranda-Zapata, Miranda, H. Psychometric Analysis of A School Social Climate Scale: Input Elements for the Investigation and Promotion of Well-Being. *Front in Psy*.2020.
- Shidqi, A., Arifandi, D., Peran Penting Budaya dan Iklim Sekolah dalam Proses Belajar Mengajar. *Edukais: Jurnal Pemikiran Keislaman*. 2020.

Verela, J.J., Sirlopu, D., Melipillan, R., Espelage, D., Green, J., Guzman, J. Exploring the influence School Climate on the relationship between school violence and adolescent subjective well-being. *Child Indicators Research*. 2019. 2095-2110.

Widyaningrum, K.N., Mahdmudah, F.N., Kreasi iklim sekolah melalui gerakan sekolah menyenangkan di SD Muhammdiyah Mantaran. *Profesi Pendidikan Dasar*. 2019. 115-128.

LAMPIRAN



Gambar 1. Suasana waktu pengayaan SDN 10 Pondok Pinang



Gambar 2. Suasana depan sekolah SDN 10 Pondok Pinang