

STRATEGI GURU PAK DAN ORANG TUA KRISTEN DALAM MENGATASI KESULITAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN ABAD 21

Septiana Christi Gulo^{1*}, Yublina Kasse²

^{1,2}Sekolah Tinggi Teologi Injili Arastamar Jakarta

septianachristi6@gmail.com

Abstract: Education is currently based on the needs that must be achieved to fulfil the needs and demands of the future. The development of technology and information makes the learning paradigm change. The complexity of learning increases with the appearance of various learning problems and difficulties. The challenge faced by students in 21st-century learning is to face the dynamics of the fast-moving world of education, and continuous synergy to ensure graduates have basic competencies that follow the needs of the times. Students who do not keep up with existing developments will find learning difficult in the learning era 4.0. The purpose of the research is to explain how the strategies of PAK teachers and parents are involved in overcoming the difficulties students face in achieving the complexity of learning outcomes in Learning 4.0. In completing this research, the authors used a qualitative method with a literature study approach. with The hope is that the results will provide direction to PAK teachers in teaching effectively, parents, and strategies for educating and assisting their children as they need amid students' difficulties in keeping up with the change in the development of science which are the demands of 21st-century learning.

Keywords: PAK teachers and parents, learning difficulties, students, 21st century learning

Abstrak: Pendidikan saat ini dilandaskan pada kebutuhan yang harus dicapai guna terpenuhinya kebutuhan dan tuntutan pada masa depan. Perkembangan teknologi dan informasi membuat paradigma belajar berubah. Kompleksitas pembelajaran meningkat dengan munculnya berbagai masalah dan kesulitan belajar. Tantangan yang dihadapi peserta didik pada pembelajaran abad 21 adalah menghadapi dinamika dunia pendidikan yang bergerak cepat, terus sinergi menjamin lulusan yang memiliki kompetensi dasar yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Peserta didik yang tidak mengimbangi perkembangan yang ada akan menjadikan mereka kesulitan belajar pada pembelajaran era 4.0. Tujuan penelitian adalah menjelaskan bagaimana strategi guru PAK dan orang tua terlibat mengatasi kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam mencapai kompleksitas hasil belajar pada pembelajaran 4.0. Dalam menyelesaikan penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan yang di harapkan hasilnya memberi arah kepada guru PAK dalam mengajar dengan strategi orang tua dalam mendidik dan mendampingi anak-anak yang mereka butuhkan di tengah kesulitan peserta didik dalam mengimbangi perubahan dalam perkembangan ilmu pengetahuan yang menjadi tuntutan pembelajaran abad 21.

Kata Kunci: Guru PAK dan orang tua, kesulitan belajar, peserta didik, pembelajaran abad 21



1. Pendahuluan

Pendidikan saat ini dilandaskan pada kebutuhan yang harus dicapai guna terpenuhinya kebutuhan dan tuntutan pada masa depan. Dalam bidang pendidikan fenomena ini merupakan suatu tantangan yang tidak hanya tentang apa yang dipelajari, tetapi juga tentang bagaimana pembelajaran itu terjadi. Pembelajaran yang lebih mengedepankan menghafal atau sekadar menemukan satu jawaban yang benar dari soal sudah mulai ditinggalkan. Metode pembelajaran pendidikan mulai beralih menjadi proses pembelajaran yang menghasilkan pemikiran yang visioner, termasuk melatih kemampuan berpikir secara kreatif dan inovatif. Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik dan peserta didik.

Belajar merupakan keseluruhan kegiatan jiwa raga agar memperoleh suatu perubahan dari hasil pengalaman seseorang dengan lingkungan sekitarnya yang menyangkut psikomotorik, kognitif, dan afektif.¹ Hasil belajar merupakan perubahan perilaku akibat dari terjadinya proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil yang dikemukakan Howard dalam artikel Yanto bahwa hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga yaitu; keterampilan, pengetahuan, sikap.² Setiap peserta didik dapat meraih hasil belajar yang memuaskan jika mereka belajar secara wajar, terhindar dari gangguan dan hambatan baik yang timbul dari dalam diri sendiri maupun dari luar dirinya yaitu lingkungan. Tetapi ancaman terhadap gangguan dan hambatan belajar dialami oleh sebagian peserta didik, gangguan dan kesulitan belajar juga berdampak pada kesulitan otak dalam mengolah, menganalisis informasi yang di peroleh saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Pada era digital saat ini gangguan dan hambatan peserta didik adalah ketidak bisaanya mengatur waktu untuk belajar dan bermain dengan gadgetnya.

Perkembangan teknologi dan informasi membuat paradigma belajar berubah. Kompleksitas pembelajaran meningkat, dengan muncul berbagai masalah dan kesulitan belajar. Berbagai tantangan pembelajaran harus diatasi dengan strategi pembelajaran yang mengedepankan paradigma pembelajaran 4.0 dan bagaimana peserta didik belajar.³ Perkembangan revolusi industri 4.0 memiliki aspek positif dan negatif bagi

¹Ari Pamawi, *Psikologi Belajar*, Cet 1. (Yogyakarta: Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA, 2019).

² Ari Yanto, "Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips," *Jurnal Cakrawala Pendas* 1, no. 1 (2015).

³ D N L Laksana, "Kesulitan Belajar Anak Dengan Gaya Belajar Yang Berbeda Dalam Menghadapi Pembelajaran 4.0 Serta Strategi Yang Digunakan," *Pembelajaran di Era Big Data dalam Berbagai Kondisi Belajar*, no. Desember 2019 (2019): 0–16, <https://www.researchgate.net/profile/Dek-Ngurah-Laba->

masyarakat, khususnya bagi anak sekolah dasar, di mana mereka masih membutuhkan bimbingan dan arahan untuk melakukan sesuatu. Gadget merupakan salah satu hasil teknologi dari perkembangan revolusi industri yang dipadukan dengan internet yang bisa membuat kita menjelajahi berbagai hal dengan lebih lengkap, jelas dan lebih gampang.

Pada pembelajaran abad 21 berorientasi pada proses pembelajaran yang melatih kecakapan dan keterampilan pada peserta didik.⁴ Oleh sebab itu Nana menjelaskan bahwa sistem pembelajaran pada era ini tidak lagi berfokus pada guru tetapi berorientasi kepada peserta didik yang harus aktif menggali potensi dan kemampuannya. Tujuannya agar kegiatan pembelajaran dapat memberikan keterampilan dan kecakapan dalam berpikir yang dikenal dengan *The 4 Skill* yaitu *Communication/komunikasi, Colaboration/Kolaborasi, CriticalThinking/berpikir kritis, Creative and Innovative/daya cipta dan inovasi*.⁵ Hal ini sejalan dengan penelitian Feri dan kawan-kawan yang menjelaskan bahwa pembelajaran abad 21 guru tidak lagi menjadi fokus dan pusat pembelajaran, tetapi menggunakan sistem *Child Centered* yaitu peserta didik sebagai pusat yang berperan aktif pada kegiatan pembelajaran.⁶

Tuntutan bagi peserta didik pada zaman ini dianggap lebih kompetatif dari yang sebelumnya, yakni peserta didik diperhadapkan pada kemajuan teknologi, berkembang dengan cepat dengan tampilan yang menarik mengalihkan perhatian masyarakat secara umum dan termasuk peserta didik.

Bertolak dari sebuah pengalaman juga fenomena pada umumnya terjadi bahwa kecanduan terhadap media teknologi seperti gadget membuat peserta didik tidak fokus belajar dan malas untuk belajar atau dapat juga belajar namun tidak maksimal. Menurunnya hasil belajar peserta didik, sering terjadi diruang belajar, peserta didik mengabaikan tanggung jawabnya sebagai pelajar, demikian pula lemahnya fokus untuk belajar terjadi disekolah juga dirumah. Maka perlunya startegi dan pendekatan serta proses, teknik dan tindakan untuk menyebabkan peserta didik belajar, kretivitas guru sangat membantu minat belajar peserta didik. Sehingga pembelajaran pada abad 21 ini memerlukan strategi guru PAK dan orang tua agar dapat menemukan tindakan-tindakan

Laksana/publication/341176994_Kesulitan_belajar_anak_dengan_gaya_belajar_yang_berbeda_dalam_menghadapi_pembelajaran_40_serta_strategi_yang_digunakan/links/5eb246b2299bf18b9599a7c9/Kesulitan-belajar-anak.

⁴ Rifa Hanifa Mardhiyah et al., "Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia," *Lectura Jurna Pendidikan* 71, no. 1 (2021): 63–71.

⁵ Lili Nurfatin Nabilah and Nana, "Pengembangan Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Fisika Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Model Creative Problem Solving," *Science Gate* (2020): 1–10, <https://osf.io/6vwhd/>.

⁶ Feri H Firmansyah et al., "Urgensi Kecakapan Pembelajaran Abad 21 Model Inkuiri Pada Siswa SMK Kompetensi Keahlian Multimedia The Urgency of 21st Century Learning Skills Inquiry Model for Vocational High School Students Multimedia Skills Competence," *Jurnal Taman Vokasi* 10, no. 1 (2022): 81–89.

preferentif terhadap hal-hal yang mempengaruhi peserta didik meraih tuntutan pembelajaran dan pemanfaatan kemajuan teknologi sebagai sarana dalam membantu meraih impian belajar yang berhasil. Tujuan penelitian adalah menjelaskan bagaimana strategi guru PAK dan orang tua terlibat secara bersama-sama mengatasi kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam mencapai kompleksitas hasil belajar pada pembelajaran 4.0. Kesulitan belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kesulitan belajar yang timbul akibat kurangnya peserta didik menyisipkan waktunya untuk belajar sungguh-sungguh tetapi menghabiskan banyak waktu bermain dengan gadgetnya. Sedangkan tuntutan pembelajaran abad 21 mengharuskan peserta didik aktif dalam menggali keterampilan dan kemampuannya dalam berpikir kritis, menghubungkan ilmu dengan dunia nyata.

2. Metode Penelitian

Proses yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif secara umumnya disebut dengan studi pustaka, dan kajian-kajian yang dihimpun berdasarkan sumber penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu pada buku artikel jurnal yang dikutip dengan didasarkan pada akar permasalahan yang kemudian ditentukan dalam tiga dimensi dan beberapa indikator yang diuraikan. Dimensi (1) *Strategi guru pak dan orang tua*, (2) *Mengatasi kesulitan belajar* (3) *pembelajaran abad 21*. Pengkajian yang dilakukan dari sumber-sumber yang dipakai dalam penelitian ini adalah buku, jurnal ilmiah, internet dan sumber-sumber lainnya yang relevan.⁷ Tahapan-tahapan dalam penelitian ini dilakukan dengan menghimpun sumber-sumber yang mendekati akar permasalahan, lalu selanjutnya dilakukan kajian antar sumber satu dengan sumber yang lain untuk menemukan serta menyatukan paham terhadap permasalahan yang ditemukan lalu di rangkum untuk menentukan kesimpulan terhadap persoalan yang diteliti. Himpunan sumber-sumber yang dipakai dalam penelitian ini dianggap relevan menjawab kebutuhan akan permasalahan serta memberi pencerahan kepada hal-hal yang perlu ditelaah secara kritis. Menurut Nazir studi kepustakaan atau *Library Research*) adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan studi penelaahan pada literatur, buku, catatan dan laporan terkait dengan masalah yang diteliti.⁸

3. Hasil dan Pembahasan

Perkembangan teknologi digital dan informasi di Indonesia sudah mencapai tahap

⁷ Anwar Sanusi, *Metode Penelitian Bisnis*, Cet 6. (Jakarta: Salemba Empat, 2016), 32

⁸ Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, Cet 8. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 93

revolusi industri 4.0. Di mana pencapaian ini tidak hanya diupayakan dalam segi industri saja, namun merambah pada bidang pendidikan. Wujud dari kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan dapat terlihat dari banyaknya media digital yang memudahkan proses pembelajaran baik guru maupun peserta didik. Hal ini memberi indikasi bahwa proses pembelajaran konvensional mulai berakhir dan beralih kepada era digitalisasi. Menghadapi era transformasi digital atau revolusi industri 4.0 diperlukan guru-guru yang cerdas kompeten menguasai teknologi untuk memenuhi proses pendidikan, bila ini dapat terjadi maka proses pembelajaran tentu akan menghasilkan generasi yang mampu bersaing mengimbangi perubahan perkembangan zaman modern. Hal ini sejalan dengan artikel Laksana yang mengatakan bahwa era revolusi 4.0 menuntut pendidikan menghasilkan generasi yang kreatif, kompeten, inovatif.⁹ Hal ini dapat dicapai dengan menormalisasikan penggunaan teknologi dengan semestinya sebagai media pembelajaran yang diharapkan untuk menghasilkan generasi yang mengikuti dan mengubah keadaan yang lebih baik.

Era digital merupakan perkembangan teknologi dan lahirnya pembelajaran 4.0. Kompleksitas pembelajaran bertambah, dengan disertai munculnya beragam probelamatik dalam proses mengajar juga belajar. Adanya guru-guru yang gigih untuk bersaing menghadapi zaman yang sedang berkembang dengan mengasah kompetensi melalui pelatihan-pelatihan hingga menemukan strategi pembelajaran yang mengedepankan paradigma pembelajaran masa kini yaitu 4.0. ini merupakan langkah-langkah strategis mengatasi kesulitan belajar terjadi pada hampir semua mata pelajaran. Kesulitan pembelajaran dapat memengaruhi kinerja pembelajaran dan keterampilan yang dibutuhkan pembelajaran abad 21. Kesulitan pembelajaran dapat diatasi dengan strategi pembelajaran yang berbeda dan dan gaya belajar peserta didik. Kesulitan belajar adalah segala keadaan yang mengakibatkan peserta didik tidak dapat belajar secara maksimal sebagaimana mestinya, sehingga hasil belajarnya menurun.

Pendapat Button yang diikuti oleh Irham menjelaskan bahwa peserta didik mengalami kesulitan belajar ketika mereka tidak sepenuhnya mencapai tujuan pelajaran. Ciri-cirinya antara lain, 1) peserta didik tidak menguasai materi, 2) peserta didik tidak mencapai tingkat belajar yang memadai meskipun diperkirakan akan mampu menghasilkan prestasi yang baik, 3) peserta didik tidak mampu menyelesaikan tugas, kurang adaptasi dengan sosial, belajar, dan sering tertinggal pada tingkat penguasaan yang ditetapkan sebagai prasarat untuk kelanjutan pembelajaran.¹⁰ Terlalu senang

⁹Laksana, "Kesulitan Belajar Anak Dengan Gaya Belajar Yang Berbeda Dalam Menghadapi Pembelajaran 4.0 Serta Strategi Yang Digunakan."

¹⁰ Muhamad Irham and Novan Ardy Wiyani, *Bimbingan & Konseling: Teori Dan Aplikasi Di Sekolah Dasar*, ed. Rose KR, Cet II. (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2017), 178-179

dengan gadgetnya membuat peserta didik lupa melakukan tanggungjawabnya, seperti belajar dan beribadah.¹¹

Kemajuan teknologi memberikan dampak positif yang begitu besar bagi dunia pendidikan sebab terbukti bahwa teknologi memberikan kemudahan dalam mengakses dan memperoleh informasi. Namun sisi lain kemajuan teknologi memiliki dampak negatif yang memengaruhi kegiatan belajar peserta didik, mulai dari membagi perhatian peserta didik hingga penyalahgunaan teknologi seperti bermain game sambil belajar daring, membuka website yang tidak pantas, mendapatkan informasi hoax yang merusak pola pikir, menurunkan minat baca dan masih banyak lagi.¹² Pengaruh-pengaruh media digital terhadap hasil belajar peserta didik sendiri adalah sebagai berikut:

Terhambatnya Proses Belajar

Indikator terhambatnya proses belajar pada umumnya bukanlah semata-mata kemajuan teknologi, atau teknologi bukanlah sesuatu hal yang menakutkan, misalnya pada penggunaan gadget, pada penggunaan gadget masing-masing memiliki dampak yang positif dan ada juga dampak yang negatif digambarkan dari sebuah kesimpulan yang dikutip dari J.P Morelan bahwa: (1) *Gadged* memberi dampak bagi perkembangan kognitif bagi secara positif atau negatif, (2) menggunakan kognitif pada hal yang benar memberi dampak positif bagi kehidupan anak. Pengetahuan adalah penyajian realitas dalam pemikiran datau pengalaman. (3) Seorang anak yang bertumbuh dan bersemangat adalah seorang yang menghargai kehidupan intelektualnya dan bekerja mengembangkan akal budinya dengan kehati-hatian¹³ Artinya bahwa dampak terhambatnya proses belajar peserta didik pada dasarnya tidak sepenuhnya pada gadget atau teknologi namun juga ada faktor-faktor lain. Hadirnya teknologi memberi kemudahan mengakses berbagai sumber dan informasi terkait mata pelajaran maupun tugas-tugas sekolahnya. Maka disinilah tugas dan tanggungjawab orang tua dan guru hadir memberi peran pada kemajuan dan proses perkembangan otak peserta didik untuk terlatih berpikir dan mengerjakan sesuatu yang baik dan positif bagi masa depan. Menyelesaikan masalah hambatan dalam proses belajar dijadikan sesuatu yang penting,

¹¹ SMAN 1 DUA KOTO, "PENGARUH ERA DIGITAL TERHADAP PENDIDIKAN," *SMAN 1 DUA KOTO*, last modified 2021, accessed April 21, 2023, <https://sman1dk.sch.id/berita/pengaruh-era-digital-terhadap-pendidikan>.

¹² Yolanda sherley Novitasari, Qadhli Jafar Adrian, and Wita Kurnia, "Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood)," *Teknologi dan Sistem Informasi* 2, no. 3 (2021): 137, jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/879/390%0D.

¹³ Jonidius Illu, Dyulius Thomas Bili, Yublina Kasse, Analisis Teologis Tanggungjawab orang tua Kristen dalam Pendampingan pembelajaran daring terhadap pengaruh Gadget Bagi perkembangan Kognitif anak usia 7-11 Tahun, *1 Phoresis: Jurnal teologi dan Misi*, Vol 4 No 2, Desember 2021, 174

menjadikan seorang yang malas untuk belajar menjadi semangat untuk belajar, penyebab menurunnya hasil belajar, semuanya membutuhkan perhatian penuh dengan langkah-langkah menguasai dan memandu tahapan atau proses perkembangan peserta didik.

Konsentrasi Menurun

Pengaruh penggunaan gadget yang berlebih pada peserta didik membuat tingkat konsentrasi menurun. Konsentrasi menjadi buruk akibat dari berbagai faktor dan akibatnya adalah peserta didik tidak peduli dengan segala hal yang terjadi disekitarnya. Penurunan konsentrasi pada peserta didik sangat terlihat apabila mereka lebih senang dengan dunianya sendiri, berimajinasi terhadap hal-hal yang diinginkannya sendiri. Sehingga konsentrasi menurun bila dihubungkan dengan proses pembelajaran. Guru dan orang tua sebagai penerima tugas utama penting untuk menyadari bahwa banyak aspek yang harus dikuasai untuk menarik perhatian dan konsentrasi nara didik dalam hal belajar, perlunya aspek yang harus dikuasai.

Aspek yang harus dikuasai terutama adalah media pembelajaran (a). Guru harus memahami berbagai bentuk media, dan alat pembelajaran, serta fungsinya masing-masing, (b), Guru harus trampil dalam disain media, kemampuan mengembangkan media merupakan ketrampilan yang harus dimiliki oleh setiap guru harus mampu mengikuti terobosan-terobosan teknis terbaru. (c.) Sebagai fasilitator, harus mampu berkomunikasi dengan berhubungan dengan siswa, Kemampuan berbicara secara efektif dapat membantu siswa menangkap pesan dengan lebih mudah dan meningkatkan dorongan belajar.¹⁴

Apabila Gadget merupakan faktor penyebab terganggunya konsentrasi belajar peserta didik maka perlu adanya tindakan-tindakan meminimalisir penggunaan gadget yang terlalu berlebihan. Mencegah dampak-dampak negatif melalui kelengkapan fasilitas pembelajaran yang dapat menjadi tolak ukur, dan salah satu pertimbangan, penyediaan alat-alat belajar yang canggih dan moderen bukan sesuatu yang langka di era 4.0. Demikian pula para guru sebagai pendidik harus memiliki kemampuan beradaptasi dengan teknologi, dengan memperlengkapi diri agar mampu mengoperasikan dan menguasai penggunaan dan pemanfaatannya.¹⁵

Kemampuan Bersosialisasi Menurun

Manusia pada umumnya adalah makhluk sosial sekaligus individual, memiliki cara hidup

¹⁴Jannes Eduarto Sirait, & Purim Marbun, Guru Profesional Inspiratif dan menyenangkan, teori dan acuan untuk guru pendidikan agama Kristen di Indonesia, Yogyakarta, PBM Andi, 2022, 56

¹⁵Jannes Eduarto, Guru Profesional, 2022, 134

yang unik, memiliki rasa senang, juga rasa benci, rasa percaya dan curiga terhadap orang lain dengan masing-masing peran sosialnya. Pada dasarnya peserta didik adalah sosok yang memiliki tingkat sosialisasi yang tinggi, ada berbagai aspek yang perlu diperhatikan yang berhubungan dengan tingkat kemampuan bersosialisasi. Menurut para ahli psikologi perkembangan pada umumnya berpendapat bahwa perkembangan sebagai suatu proses perubahan yang mengarah kepada kemajuan, yang akan tercapai, kemampuan dan sifat-sifat yang baru dan tidak terlepas dari perubahan yang terjadi pada struktur biologis, psikis, iman dan rangsangan lingkungan¹⁶ Sebuah perkembangan terjadi pada peserta didik apabila mereka menemukan sesuatu yang baru, termasuk gadget, membuat mereka lebih senang menyendiri, beraktifitas sendiri. Peserta didik berada pada realisasi terhadap suatu tujuan, pada saat yang sama juga peserta didik berada pada masa bermain (*play age*) artinya bermain merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupannya.

Mengatasi masalah menurunnya kemampuan bersosialisasi peserta didik merupakan tanggungjawab guru juga orang tua. tanggungjawab guru dan orang tua adalah membangun sistem sosial peserta didik, dengan memulai langkah-langkah *role play*, guru dan orang tua menjadi pembimbing peserta didik dan melakukan kegiatan sesuai dengan tahap-tahap yang sudah ditentukan, dengan mengurangi intervensi membiarkan peserta didik lebih aktif melakukan proses melalui model bermain peran.

Strategi Guru PAK dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik

Guru adalah orang bertanggung jawab untuk membimbing, menyampaikan pelajaran, mengarahkan kepribadian peserta didik agar bernilai tinggi. Dalam menanggapi tuntutan revolusi industry 4.0 lembaga pendidikan dalam hal ini guru harus memiliki strategi yang memadai dalam membantu tantangan dan kesulitan peserta didik serta mempersiapkan mereka memiliki sumber daya yang memiliki kompetensi yang andal. Guru memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, mulai dari merencanakan pembelajaran, memilih model dan metode pembelajaran. Kerangka dan bimbingan guru sangat berpengaruh terhadap sukses pembelajaran.

Pada sisi yang berbeda guru memiliki tantangan mendidik peserta didik pada era digital saat ini, guru menghadapi peserta didik yang tidak bisa mengontrol dirinya dalam menggunakan gadgetnya. Dengan menggunakan gadget tidak hanya di rumah, sekolah dan tempat umum lainnya, tetapi juga saat ibadah di gereja juga fokus

¹⁶ Dien Sumiyatiningsi, Mengajar dengan Kreatif dan menarik, Buku pegangan untuk mengajar pendidikan Agama Kristen, Yogyakarta, Andi Office, 2006, 121

menggunakan gadgetnya. Fitur atau aplikasi seperti Whatsapp, Facebook, Instagram, Snack Video, Tiktok lebih menarik perhatian mereka daripada fokus mendengarkan Firman Tuhan.¹⁷ Berdasarkan hasil penelitian Yusufri bahwa peserta didik bermain dengan smartphone saat les kosong maupun saat pembelajaran sedang berlangsung. Beberapa peserta didik lebih memilih bermain game daring di kelas saat guru sedang menjelaskan di depan, sehingga mereka tidak fokus lagi pada saat belajar. Hal tersebut membuat peserta didik lupa waktu untuk belajar akibat dari bermain game daring secara terus-menerus.¹⁸

Menjadi Guru yang Kompeten

Secara umum standar kompetensi utama guru yaitu kompetensi profesional, pedagogi, kepribadian, sosial. Meningkatkan kompetensi merupakan suatu keharusan bagi guru agar peserta didik yang diajar bisa mendapatkan pendidikan yang maksimal. Pada era revolusi industri 4.0 tujuan utama pembelajaran adalah menghasilkan kemampuan belajar peserta didik dan mendukung perkembangannya menjadi pelajar aktif dan mandiri. Tuntutan guru tidak hanya menguasai ilmu yang diberikannya kepada peserta didik, tetapi juga membimbing peserta didik untuk memahami menghayati dan mengembangkan keterampilan-keterampilan era abad 21. Di era digital saat ini, guru diharapkan mampu melindungi peserta didik dari dampak negatif revolusi teknologi digital, tetapi tidak menghalangi peserta didik dalam manfaatt dan potensi yang ditawarkan.

Pada kompetensi pedagogi, guru diharuskan memiliki kemampuan memanfaatkan media digital sebagai sarana dalam menunjang kepentingan belajar. Pada kompetensi profesional, guru harus sudah mahir dalam memanfaatkan teknologi dan komunikasi untuk kepentingan pengembangan diri. Begitu juga pada kompetensi sosial guru harus diwujudkan dengan penggunaan media sosial untuk berinteraksi dengan teman sejawat, orang tua dan peserta didik serta masyarakat virtual. Sedangkan kompetensi kepribadian dapat diwujudkan dalam kehidupan pribadi guru melalui update status di media sosial. Status yang dibuat pun bermakna dan bersifat edukasi.¹⁹

Memilih Model Pembelajaran yang Tepat

¹⁷ Asmat Purba and Alon Mandimpu Nainggolan, "Pola Asuh Orang Tua Kristen Terhadap Anak Dalam Menghadapi Tantangan Kemajuan Zaman," *Montessori Jurnal Pendidikan Kristen Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2021): 1–18.

¹⁸ Yusufri Zendrato and Hendrikus Otniel Nasozaro Harefa, "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2020): 139–148.

¹⁹ Contemporary Economic Management, "Kompetensi Guru Di Era Revolusi Industri 4.0," *LENTERA Jurnal Ilmiah Pendidikan* 14, no. 71672204 (2019): 32–40.

Memilih model pembelajaran yang tepat bukanlah sebuah pertanyaan yang harus di jawab namun model apa yang harus dipilih?, atau model apa yang lebih baik dan kurang baik. Model pembelajaran seharusnya sebagai sebuah perangsang suatu aktivitas belajar agar peserta didik dapat belajar dengan baik. Guru memilih dan melatih diri untuk menggunakan suatu model. Melatih diri membutuhkan beragam cara, namun menjadi penting juga bahwa model pembelajaran yang dipilih sebaiknya relevan dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.²⁰ Mengimbangi perkembangan dan perubahan dunia maka model pembelajaran pun harus diberikan sesuai dengan eranya. Menghadapi Era revolusi industri 4.0 menuntut peserta didik meengasah dan melatih kemampuannya untuk bersaing. Ada beberapa kemampuan yang perlu dimiliki salah satunya adalah berpikir kritis. Alfarigi menyatakan kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan yang sangat dibutuhkan di abad 21 sekaligus sebagai senjata dalam menghadapi perkembangan dan arus perubahan yang begitu pesat. Dengan berpikir kritis seseorang mampu beradaptasi sesuai dengan perkembangan era dan zaman dia berada. Keterampilan berpikir kritis dapat menjadikan peserta didik mengimbangi perubahan zaman namun tidak terjerumus kedalam hal-hal baru yang memberikan dampak negatif.²¹ Berpikir kritis adalah gaya berpikir seseorang yang selalu menganalisa terlebih dahulu suatu masalah sebelum mengungkapkan solusi dari permasalahan tersebut. Dengan demikian bahwa seseorang berpikir kritis akan mencari terlebih dahulu akar untuk mengungkapkan keadaan dan yang fakta yang sebenarnya. Gaya berpikir ini sangat diperlukan dalam era abad 21 yang penuh dengan masalah yang kompleks. Dalam hal ini diharapkan kegiatan pembelajaran peserta didik di sekolah dapat menjadikan mereka menjadi pribadi-pribadi yang selalu berpikir kritis. Untuk mewujudkan hal tersebut guru perlu menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Memilih Metode Pembelajaran yang Tepat

Indikator kualitas metode pembelajaran yang tepat dapat menentukan pelaksanaan proses pembelajaran yang adalah tugas mengajarnya guru. Kemampuan menentukan metode akan menentukan capaian belajar yang diharapkan guru dan juga orang tua. Guru yang berkompeten adalah guru yang menguasai dan menerapkan prinsip-prinsip metode yang tepat, karena metode mengajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendidikan dan pengajaran. Menentukan metode yang tepat, guru perlu

²⁰ Dien Sumiyatiningsi, Mengajar dengan Kreatif dan menarik, Buku pegangan untuk mengajar pendidikan Agama Kristen, Yogyakarta, Andi Office, 2006, 121

²¹ Muhammad Alfarizqi Nizamuddin Ghiffar et al., "Model Pembelajaran Berbasis Blended Learning Dalam Meningkatkan Critical Thinking Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 1, no. 1 (2018): 85–94, <http://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/SemNas/article/view/158/68>.

memperhatikan kemampuannya dalam mengajar, jika guru tidak lancar dalam berbicara maka tidak sesuai menggunakan metode ceramah, melainkan metode yang tidak memerlukan guru untuk banyak bicara, yaitu dengan memberikan keaktifan kepada peserta didik. Misalnya metode diskusi, demonstrasi, problem solving.²²

Selain itu, metode pembelajaran yang dibutuhkan adalah menggunakan pendekatan belajar yang konstruktif yaitu dapat meningkatkan minat, motivasi belajar, dan prestasi belajar pada peserta didik. Marlina mengutip pendapat Wastwood yang menyarankan beberapa metode belajar keterampilan akademik dasar yang efektif bagi peserta didik yang kesulitan belajar yaitu; mengorganisir dan mengontrol kurikulum, memprioritaskan kegiatan belajar untuk menghasilkan pengetahuan dan keterampilan, memancing peserta didik untuk berpikir kritis dengan mengakomodasi partisipasi mereka contohnya dalam menjawab pertanyaan guru, menggunakan kelompok pengajaran yang saling bekerja sama, menggunakan teknologi pembelajaran yang sesuai, guru mendampingi peserta didik dalam belajar.²³

Menjadi Guru yang Paikem

Pembelajaran di era 4.0 saat ini menuntut guru menjadi pendidik yang PAIKEM. PAIKEM merupakan singkatan dari; Praktis, Aktif, Inovatif, Kreatif Efektif dan Menyenangkan. Kondisi peserta didik yang lahir pada zaman digital saat sangat cepat bosan dengan model pembelajaran monoton sehingga perlunya kegiatan pembelajaran menyenangkan bervariasi serta mampu menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik. Dalam hal ini guru menjadi pribadi yang kreatif dalam menggunakan berbagai alat, metode dan media pembelajaran. Menjadi guru yang PAIKEM, guru diharapkan mampu mengarahkan secara keseluruhan peserta didiknya terlibat dalam proses pembelajaran, peserta didik akan berusaha memecahkan masalah yang ada serta mampu berinteraksi dengan guru dan teman sekolahnya dalam kesulitan belajar yang dihadapi sehingga hasil pembelajaran pun meningkat. Guru yang Paikem akan mampu memahami sifat yang dimiliki peserta didik, memahami perkembangan kecerdasan peserta didik, mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sehingga dengan demikian setiap kesulitan belajar guru dapat mengatasi berdasarkan karakteristik dan kemampuan dari peserta didik yang bersangkutan. Dalam keadaan ini pendidik harus banyak mengeksplorasi dan menciptakan pembelajaran yang tidak monoton serta mengikuti perkembangan yang ada tidak mengajarkan ilmu pengetahuan saja tetapi juga menumbuhkan keterampilan sebagai suatu syarat untuk keberhasilan pembelajaran

²²Rofiqi and Moh. Zaiful Rosyid, *Diagnosis Kesulitan Belajar Pada Siswa*, Cet 1. (Malang: Literasi Nusantara, 2020), 35

²³Marlina, *Asesmen Kesulitan Belajar*, Cet 1. (Jakarta Timur: PRENADAMEDIA GROUP, 2019), 48

pada abad 21.

Strategi Orang Tua Kristen dalam Membantu Kesulitan Belajar Peserta Didik

Sebagai orang Kristen, harus menyadari bahwa tugas utamanya mendidik dan mengajarkan anak agar memiliki sikap yang takut akan Tuhan. Karena sikap takut akan Tuhan tersebut akan memampukan mereka untuk selalu bertindak positif. Dengan demikian anak akan mampu mengembangkan pengetahuannya yang tetap di dasari dengan sikap takut akan Tuhan. Tuhan dapat membuat orang pintar dan Dia juga yang dapat membuat orang sukses. Tuhan adalah mitra yang setia, penghibur, penolong yang luar biasa dan juga motivator yang paling cocok bagi anak. Itulah sebabnya orang tua harus memastikan bahwa anak-anak mereka sudah dilahirkan kembali atau sudah lahir baru menerima Yesus sebagai Tuhan dan Juruslamat mereka. Setelah itu, orang tua mengarahkan menjalin hubungan pribadi dengan Tuhan dengan mengajak mereka ibadah, membaca Alkitab, rajin berdoa. Seperti tokoh Alkitab Daniel, Sandrakh, Meshah dan Abednego, mereka dapat berkomitmen untuk hidup suci dan takut akan Tuhan, itulah sebabnya Tuhan memberi mereka kecerdasan sepuluh kali lipat. Jadi, orang tua juga harus menanamkan dalam diri anak untuk memiliki komitmen taat kepada Tuhan. Supaya dengan demikian Tuhan juga menganugrahkan mereka kepandaian yang berlipat ganda.²⁴

Selain tugas utama diatas, orang tua juga perlu membimbing dan mendukung anak dalam kegiatan belajarnya, orang tua ikut andil membantu anak dalam kesulitan belajarnya. Berikut ini strategi orang tua dalam mengatasi anak dalam kesulitan belajar pada pembelajaran abad 21.

Meningkatkan Wawasan dan Pengetahuan

Peran orang tua tidak hanya memenuhi keperluan dan kebutuhan anak saja, tetapi perlu memahami dan mengetahui kesulitan belajar apa yang sedang dihadapi anaknya. Sebab jika mengetahui secara spesifik kesulitan belajar tersebut maka mencari solusinya pun akan lebih mudah. Jika orang tua tidak peka akan kesulitan belajar anaknya dapat menyebabkan terhambatnya proses belajar mereka serta menurunnya motivasi dalam belajar. Maka orang dari itu, perlu menjadi orang tua yang punya wawasan, pengetahuan agar bisa memahami dan mengetahui perihal kesulitan belajar anak. Orang tua juga aktif menanyakan secara spesifik kesulitan apa saja yang dihadapi anak agar dapat membantu mengatasi kesulitan tersebut. Dengan demikian orang tua dapat melakukan perannya serta anak juga merasa diperhatikan oleh orang tuanya sehingga

²⁴ Wijanarko, *Mendidik Anak Dengan Hati-Parenting Book*, 14-15

memicu timbulnya motivasi belajar pada anak.

Dalam era digital saat ini wawasan dan pengetahuan akan teknologi penting bagi orang tua supaya melek akan penggunaan teknologi dengan benar. Dengan meleknya orang tua akan teknologi akan membantu mereka mengontrol anaknya dalam penggunaan teknologi dengan baik. Selain itu melek teknologi akan membantu orang tua dalam menggali berbagai informasi lewat melalui Google, YouTube, dan lain sebagainya. Sumber informasi yang banyak akan memudahkan orang tua mengatasi ketidakmampuan belajar anak dan memberikan informasi kepada anak. Penggunaan media teknologi seperti gadget tanpa adanya pengawasan atau pantauan dari orang tua akan menjadikan anak kecanduan melupakan tanggung jawabnya sebagai pelajar. Sedangkan orang tua yang gaptek tidak bisa mengontrol anak dalam menggunakan gadget sebab mereka tidak memahami bagaimana menggunakan media yang ramah anak serta mengetahui. Maka dari perlunya pengetahuan dan pemahaman orangtua tentang penggunaan media digital. Hal ini dapat orang tua lakukan dengan rajin mengikuti kegiatan atau program yang membimbing bagaimana penggunaan media digital atau gadget yang ramah anak.

Mengawasi Kegiatan Belajar

Pendampingan anak yang efektif pada era digital saat ini adalah pengawasan yang transformatif yaitu pengawasan dan pendampingan orang tua terhadap anak dilakukan secara berkala supaya kontrol orang tua terhadap konten-konten negatif dunia digital dapat berjalan dengan baik. Orang tua perlu memantau dan mengawasi segala kegiatan belajar anak dalam terlebih dalam penggunaan teknologi. Saat ini, *gadget* atau gawai merupakan sesuatu yang sulit dipisahkan dari kehidupan sehari-hari terutama para pelajar. Tanpa pengawasan orang tua, anak akan lebih memilih untuk bermain dengan gadgetnya daripada belajar, dan mengerjakan tugas-tugas sekolahnya. Apalagi sekarang teknologi terus berkembang dan membuat mereka makin menyukai perangkat tersebut. Bahkan rela tidak tidur, menahan rasa lapar, malas bergerak, betah berada di kamar seharian asalkan gadget ada di tangan.

Gadget dapat menunjang prestasi belajar peserta didik jika digunakan sebagai sarana dalam belajar misalnya, saat mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas atau kurang mengerti dengan materi yang disampaikan oleh guru di sekolah, maka peserta didik dapat memanfaatkan gadgetnya untuk menelusuri informasi sebanyak-banyak terkait dengan materi kurang dipahami di internet. Namun dapat juga menyebabkan ketergantungan yang mengakibatkan peserta didik malas belajar. Oleh karena itu, peran orang tua dalam mengawasi kegiatan belajar anak sangat penting. Hal ini sejalan dengan pendapat Priatno yang mengatakan bahwa penggunaan teknologi informasi memiliki

efek positif pada kinerja anak jika masih dalam pengawasan orang tua.²⁵ Bentuk pengawasan orang tua seperti meluangkan waktu untuk menemani anak belajar, mengatur waktu anak bermain dengan gadgetnya.

Orang tua memiliki peran sebagai sopir atau *driver* bagi anak di rumah. Artinya bahwa orang tua memiliki otoritas pada aktivitas dan perilaku anak di rumah. Dalam mengusahakan kesuksesan anak dalam belajar maka perlunya orang tua mengadakan memilih model belajar sesuai kemampuan anak. Memberi arahan kepada anak untuk mewujudkan dengan mengatur waktu bermain, baik waktu bermain dengan teman sebaya di luar rumah maupun waktu bermain dengan gadgetnya. Orang tua harus memastikan bahwa kesepakatan belajar ini tidak membuat anak kehilangan waktu bermainnya dengan teman-teman seusianya dan maupun pengalaman pengetahuannya dalam penggunaan gadget dan media digital lainnya. Orang tua bisa memberi waktu Suryameng dalam artikel mengatakan bahwa waktu yang baik buat anak dalam penggunaan gadget adalah 30 menit sampai 1 jam dalam satu hari.²⁶

Anak-anak sekarang sulit terlepas dari *smartphone* atau gadgetnya, segala aktivitas mereka selalu menggunakannya, baik waktu makan, belajar, sedang jalan kesuatu tempat, bahkan sebelum tidur menggunakan gawai. Sedangkan orang tua tidak setiap saat memantau dan mengawasi anaknya, orang tua memiliki kesibukan untuk memenuhi kebutuhan rumah tangga. Supaya hal itu tidak mengganggu aktivitas belajarnya dan menurunnya hasil belajar maka sistem pendidikan yang diberikan adalah sistem pendidikan *Parenting Immun Selfer*. Setiawan menjelaskan *Parenting Immun Selfer* merupakan model pendidikan yang tepat diberikan kepada anak yang hidup di era digital saat ini. Sistem pendidikan ini merupakan model pendidikan di mana orang tua menjadi pendamping bagi anak saat dia bermain dengan gadgetnya dengan tujuan supaya anak terhindar dari kecanduan teknologi.²⁷

4. Kesimpulan

Dalam pembelajaran abad 21 ini peserta didik memiliki kesulitan tersendiri dalam belajar sebab tuntutan di era ini lebih berat dan mengharuskan mereka lebih aktif lagi dalam belajar. Sedangkan tidak semua peserta didik memiliki daya kritis untuk mampu mengimbangi tuntutan pembelajaran abad 21. Maka dibutuhkannya strategi guru PAK mengajar dan strategi orang tua dan guru dalam mengatur waktu membimbing dan

²⁵ Priatno and Dani Marantika, "Terhadap Prestasi Anak Menggunakan Metode Technology Acceptance Model," *Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (KNiST)* 1, no. 1 (2017): 584–589.

²⁶ Suryameng, "Pendampingan Dialogis Orang tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini," *DUNIA ANAK: jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. November (2019).

²⁷ Rizki Setiawan, "KEBEBASAN EKSPRESI INDIVIDUAL DALAM," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA 2017* (2017).

mendampingi anak-anaknya. Orang tua dan guru memiliki peran begitu penting, bagi kehidupan dan masa depan generasi yang akan datang. Proses yang berlangsung dimasa sekarang adalah untuk menemukan sesuatu pada masa yang akan datang, guru dan orang tua secara bersama-sama melakukan perannya masing-masing, melatih dan mewariskan pengetahuan anak dan peserta dalam mengimbangi perubahan dan tuntutan pembelajaran abad 21. Dengan memproses informasi yang benar dari pengalaman aktif yang dijalani masa kini merupakan penunjuk arah akan usaha pembelajaran yang akan dituju pada masa depan.

Referensi

- Firmansyah, Feri H, Rizka Aulia Ramadhina, Indri Anggraeni, and Naufal Nabila Faza. "Urgensi Kecakapan Pembelajaran Abad 21 Model Inkuiri Pada Siswa SMK Kompetensi Keahlian Multimedia The Urgency of 21st Century Learning Skills Inquiry Model for Vocational High School Students Multimedia Skills Competence." *Jurnal Taman Vokasi* 10, no. 1 (2022): 81–89.
- Ghiffar, Muhammad Alfarizqi Nizamuddin, Eliza Nurisma, Cucu Kurniasih, and Caraka P Bhakti. "Model Pembelajaran Berbasis Blended Learning Dalam Meningkatkan Critical Thinking Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 1, no. 1 (2018): 85–94. <http://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/SemNas/article/view/158/68>.
- Irham, Muhamad, and Novan Ardy Wiyani. *Bimbingan & Konseling: Teori Dan Aplikasi Di Sekolah Dasar*. Edited by Rose KR. Cet II. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2017.
- KOTO, SMAN 1 DUA. "PENGARUH ERA DIGITAL TERHADAP PENDIDIKAN." *SMAN 1 DUA KOTO*. Last modified 2021. Accessed April 21, 2023. <https://sman1dk.sch.id/berita/pengaruh-era-digital-terhadap-pendidikan>.
- Laksana, D N L. "Kesulitan Belajar Anak Dengan Gaya Belajar Yang Berbeda Dalam Menghadapi Pembelajaran 4.0 Serta Strategi Yang Digunakan." *Pembelajaran di Era Big Data dalam Berbagai Kondisi Belajar*, no. December 2019 (2019): 0–16. https://www.researchgate.net/profile/Dek-Ngurah-Laba-Laksana/publication/341176994_Kesulitan_belajar_anak_dengan_gaya_belajar_yang_berbeda_dalam_menghadapi_pembelajaran_40_serta_strategi_yang_digunakan/links/5eb246b2299bf18b9599a7c9/Kesulitan-belajar-anak.
- Management, Contemporary Economic. "Kompetensi Guru Di Era Revolusi Industri 4.0." *LENTERA Jurnal Ilmiah Pendidikan* 14, no. 71672204 (2019): 32–40.
- Mardhiyah, Rifa Hanifa, Sekar Nurul Fajriyah Aldiriani, Febyana Chitta, and Muhamad Rizal Zulfikar. "Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia." *Lectura Jurna Pendidikan* 71, no. 1

(2021): 63–71.

- Marlina. *Asesmen Kesulitan Belajar*. Cet 1. Jakarta Timur: PRENADAMEDIA GRUP, 2019.
- Nabilah, Lili Nurfatin, and Nana. “Pengembangan Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Fisika Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Model Creative Problem Solving.” *Science Gate* (2020): 1–10. <https://osf.io/6vwhd/>.
- Nazir, Moh. *Metode Penelitian*. Cet 8. Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.
- Novitasari, Yolanda sherley, Qadhli Jafar Adrian, and Wita Kurnia. “Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood).” *Teknologi dan Sistem Informasi* 2, no. 3 (2021): 137. jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/879/390%0D.
- Pamawi, Ari. *Psikologi Belajar*. Cet 1. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA, 2019.
- Priatno, and Dani Marantika. “Terhadap Prestasi Anak Menggunakan Metode Technology Acceptance Model.” *Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (KNiST)* 1, no. 1 (2017): 584–589.
- Purba, Asmat, and Alon Mandimpu Nainggolan. “Pola Asuh Orang Tua Kristen Terhadap Anak Dalam Menghadapi Tantangan Kemajuan Zaman.” *Montessori Jurnal Pendidikan Kristen Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2021): 1–18.
- Rofiqi, and Moh. Zaiful Rosyid. *Diagnosis Kesulitan Belajar Pada Siswa*. Cet 1. Malang: Literasi Nusantara, 2020.
- Sanusi, Anwar. *Metode Penelitian Bisnis*. Cet 6. Jakarta: Salemba Empat, 2016.
- Setiawan, Rizki. “KEBEBASAN EKSPRESI INDIVIDUAL DALAM.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA 2017* (2017).
- Suryameng. “Pendampingan Dialogis Orang tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini.” *DUNIA ANAK: jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. November (2019).
- Wijanarko, Jarot. *Mendidik Anak Dengan Hati-Parenting Book*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia, 2018.
- Yanto, Ari. “Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 1, no. 1 (2015).
- Zendrato, Yusufroni, and Hendrikus Otniel Nasozaro Harefa. “Dampak Game Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa.” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2020): 139–148.