

Pelatihan Penggunaan Smartphone Secara Maksimal dan Positif Kepada Komunitas Anak Putus Sekolah di Pancoran Buntu 2

Ihsanurrijal Muwahid¹, Tuslaela², Yoseph Adrianus Ino³, Faqih Muhammad⁴, Farhan Rahmadhani⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Nusa Mandiri

Jl. Jatiwaringin No. 2, Cipinang Melayu, Makasar, Jakarta Timur, Indonesia

e-mail: ¹ihsanurrijalmuwahid@gmail.com, ²tuslaela.tll@nusamandiri.ac.id, ³yosephino77@gmail.com, ⁴muhammadfaqih247@gmail.com, ⁵farhanharlin@gmail.com

Abstrak

Yang menjadi titik fokus dalam hal ini adalah pendidikan anak-anak putus sekolah yang sangat buruk, baik dalam moral maupun akademis khususnya dalam penggunaan *smartphone* yang mereka miliki yang *notabene* mereka gunakan hanya untuk bermain game tanpa tahu manfaat lainnya yang begitu besar. Memberi pelatihan penggunaan *smartphone* secara maksimal dan positif kepada anak-anak putus sekolah sehingga mereka bisa menggunakan lebih bijak untuk penggunaan *smartphone*. Teknik pelatihan dan pendampingan yang dilakukan adalah dengan cara teori dan praktik yang dilakukan secara bersamaan. Didalam praktiknya pun anak-anak didampingi agar memastikan anak-anak dapat menerima materi sekaligus mempraktikannya di *Gadget* nya masing-masing, tentunya melalui dalam jaringan (*online*) dikarenakan kasus *Covid-19* yang semakin meningkat, pelatihan diadakan dari jarak jauh. Kegiatan pelatihan ini merupakan sesuatu hal yang sangat diperlukan oleh anak-anak yang tidak mampu untuk bersekolah terutama untuk mereka yang ingin menempuh pendidikan tetapi dipaksa oleh keadaan ekonomi untuk mengurungkan niat mereka. Terbukti dari hasil kegiatan ini antusias mereka untuk belajar sangat besar apalagi tentang teknologi yang mereka gunakan sehari-hari yakni *Gadget/Smartphone* mereka. Kami berharap setelah ini akan ada banyak mahasiswa intelektual yang tergerak hatinya untuk dapat menolong anak-anak yang tidak mampu di berbagai daerah khususnya untuk anak-anak yang putus sekolah. Karena pendidikan merupakan hal yang penting bagi para generasi penerus bangsa.

Kata Kunci: anak putus sekolah; *smartphone*; pendidikan

Abstract

The focal point in this case is the education of dropouts who are very poor, both morally and academically, especially in the use of their smartphones which in fact they use only to play games without knowing the other benefits that are so great. provide training use of smartphones on the maximum and positive for school dropouts so that they can use their more wisely smartphones. The training and mentoring technique carried out is by way of theory and practice which are carried out simultaneously. In practice, the children are also accompanied to ensure that they can receive the material while practicing it on gadgets their respective, of course through the network (online) due to the number of cases increasing Covid-19, training is held remotely. This training activity is something that is very much needed by children who cannot afford to go to school, especially for those who want to take education but are forced by economic conditions to discourage them. It is evident from the results of this activity that their enthusiasm for learning is very large, especially about the technology they



use every day, namely their Gadgets/Smartphones . We hope that after this there will be many intellectual students who are moved to be able to help underprivileged children in various areas, especially for children who have dropped out of school. Because education is important for the next generation of the nation.

Keywords: *dropouts; smartphone; , education*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terjadi di Indonesia sangatlah dinamis termasuk dalam dunia pendidikan. Dalam perkembangannya pula penggunaan *smartphone* sudah sangat umum di kalangan Pelajar tingkat siswa sampai dengan Mahasiswa. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa *smartphone* atau telepon pintar merupakan teknologi informasi dan komunikasi yang sudah sangat berkembang serta berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar secara *daring/online*. Tetapi dalam dunia pendidikan di Indonesia pandangan masyarakat tentang pendidikan masih sangat minim sehingga tidak heran kalau angka putus sekolah di Indonesia sangat besar. Di Indonesia Jumlah anak yang tidak bisa menyelesaikan pendidikan dasar 9 tahun pada tahun 2017 sebanyak 2.603.079 anak. (Triwiyanto 2020)

Situasi ini menjadi hal yang sangat mengkhawatirkan karena angka putus sekolah di Indonesia masih sangat besar dan yang menjadi alasan utama adalah kesulitan ekonomi. Kebanyakan anak-anak yang putus sekolah khususnya yang tinggal di daerah Pancoran Buntu 2 adalah anak dari para pemulung yang tinggal dipinggiran kota atau lapak pengepul barang bekas. Anak-anak dari pemulung ini lebih memilih menjadi pengamen atau badut daripada melanjutkan sekolah. Di tambah lagi penghasilan mereka yang cukup besar untuk membuat mereka berpikir bahwa uang lebih penting daripada pendidikan.

Dalam perkembangan teknologi sekarang ini anak-anak di Pancoran Buntu 2 yang berumur 9 (sembilan) sampai 15 (lima belas) tahun telah memiliki *gadget* atau *smartphone* pribadi yang mereka dapat dari usaha mereka sendiri yakni mengamen dan menjadi badut. Tetapi dalam penggunaannya anak-anak ini masih sangat minim pemahamannya tentang apa itu *gadget* dan bagaimana cara menggunakannya secara maksimal. Oleh karena itu kami ingin membuat kelas teknologi sebagai media bagi anak-anak dipancoran buntu 2 khususnya yang putus sekolah untuk dapat belajar dalam menggunakan *smartphone* secara maksimal dan positif tentunya karena dengan menggunakan *smartphone* mereka secara maksimal, mereka dapat mengakses berbagai sumber pendidikan meskipun mereka tidak bersekolah.

Identifikasi Masalah

Masalah utama yang menjadi titik fokus dalam hal ini adalah pendidikan anak-anak putus sekolah yang sangat buruk, baik dalam moral maupun akademis. Terutama perhatian mereka terhadap perkembangan teknologi serta penggunaannya secara maksimal dan positif karena dari hasil observasi yang didapat kebanyakan *smartphone* yang dimiliki anak-anak ini dipergunakan hanya untuk bermain *game* tanpa tahu betapa tingginya manfaat *smartphone* dalam pendidikan dan ilmu pengetahuan.

Deskripsi Mitra

Pancoran buntu 2 (dua) adalah sebuah permukiman padat penduduk yang rata-rata warganya berprofesi sebagai pemulung atau pemilik lapak barang bekas. Saat ini lahan ini sedang menjadi lahan konflik atau tanah sengketa dan permasalahannya pun masih dalam proses peradilan.

Luaran yang diharapkan

Luaran yang diharapkan dari kegiatan ini adalah memberi pelatihan penggunaan *smartphone* secara masikmal dan positif kepada anak-anak putus sekolah sehingga mereka bisa menggunakan lebih bijak untuk penggunaan *smartphone*. Kami berharap setelah pelatihan ini berlangsung anak-anak putus sekolah dapat dengan mudah menyerap materi yang kami berikan serta dapat benar-benar menggunakan *smartphone* secara maksimal dan positif. Selain memberikan pelatihan kami juga membagikan kuota *internet* bagi anak-anak putus sekolah yang hadir atau ikut serta dalam pelatihan tersebut.

Landasan Teori

Mengenyam pendidikan dasar selama 9 (sembilan) tahun merupakan hal yang sangat penting demi berkembangnya kesejahteraan masyarakat. hal ini juga menjadi program dalam mendukung pelaksanaan UUD Republik Indonesia 1945 pada pasal 31. Tetapi melihat dari segi lingkungan hidup di daerah Pancoran Buntu 2 serta perekonomian warga membuat pendidikan menjadi hal yang dikesampingkan.

Smartphone atau *Gadget* yang saat ini dimiliki oleh anak-anak khususnya mereka yang putus sekolah sangat memengaruhi perkembangan pola pikir mereka karena tidak dapat dipungkiri *Gadget* atau *Smartphone* memiliki banyak pengaruh, baik positif maupun negatif. Oleh karena itu penulis akan membuat sebuah pelatihan dalam bentuk kelas teknologi di mana mereka akan dilatih atau diajarkan bagaimana cara memaksimalkan penggunaan atau pemanfaatan *Smartphone* secara maksimal dan positif.

Perkembangan media dan teknologi menjadi tantangan terhadap perkembangan anak.

Banyak dampak negatif yaitu dapat mengganggu kesehatan, dapat mengganggu perkembangan anak, rawan terhadap tindakan kejahatan, dapat mempengaruhi perilaku anak, sulit konsentrasi terhadap dunia nyata, terganggunya fungsi otak pada anak (Pre Frontal Cortex), dan dapat ketergantungan terhadap gadget (Introvert). Sangat penting peran orang tua untuk mengawasi, mengontrol dan memperhatikan segala aktivitas anak untuk melihat perkembangan anak yang lebih baik. (Subarkah 2019)

Penelitian Terkait

Berdasarkan fenomena yang sering terjadi khususnya di Padangsidempuan, bahwa selama ini orang tua jarang memantau penggunaan *gadget* pada anak. Biasanya *gadget* hanya digunakan untuk bermain *games* dan menonton, sehingga penggunaan *gadget* dominan memiliki dampak negatif bagi anak. Ditambah lagi durasi yang berlebihan dalam menggunakan *gadget*, apalagi saat situasi pandemi *COVID-19* sekarang. (Lubis, Azizan, and Ikawati 2020)

Smartphone merupakan perangkat seluler yang dilengkapi dengan sistem operasi layaknya komputer. *Smartphone* dapat mengimplementasikan berbagai bentuk multimedia seperti halnya komputer hanya saja keunggulannya adalah *smartphone* memiliki mobilitas yang tinggi dan dapat dioperasikan secara lebih efektif. (Ismanto, Novalia, and Herlandy 2017)

Penelitian lain juga menyebutkan terdapat pengaruh dari penggunaan *smartphone* dan pemanfaatan dari e-learning pada motivasi belajar siswa. Backer (2010) menyatakan,

penggunaan *smartphone* dan *Facebook* sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dalam belajar siswa. Penelitian lain dari Khaeriyah & Mahmud (2017) menyebutkan hasil analisis data yang dilakukan menunjukkan pengaruh penggunaan teknologi *smartphone* terhadap motivasi saat belajar serta pemanfaatan akses *internet* sebagai sumber dari pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa dengan persentase yang berbeda. Penelitian Moh (2015) menjelaskan bahwa terdapat pengaruh positif dari pembelajaran dengan ponsel dan m-learning terhadap motivasi dalam literasi komputer. Kusumastuti (2017) dari hasil penelitiannya menunjukkan penggunaan dari perangkat seluler dan fitur yang di akses siswa dalam belajar memiliki pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar. Penelitian Darko-adjie (2019) menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* sangat memiliki pengaruh dalam aktivitas dan semangat belajar mahasiswa sedangkan terdapat faktor penghambat dari pembelajaran jarak jauh dengan pemanfaatan platform, sehingga cukup menyulitkan mahasiswa. Berdasarkan. (Siahaan and Meilani 2019)

anak putus sekolah adalah seseorang yang telah meninggalkan sekolah sebelum menyelesaikan studinya atau dapat juga dikatakan anak usia sekolah yang tidak sekolah lagi dan tidak memperoleh ijazah. Faktor-faktor yang yang memengaruhi anak putus sekolah adalah kurangnya minat dan kemauan untuk bersekolah, siswa tidak tertarik untuk sekolah, ketidakmampuan mengikuti/mengambil pelajaran, ekonomi keluarga, orang tua kurang perhatian, dan lingkungan bermain anak-anak. Hasil analisis faktor yang menunjukkan bahwa faktor yang paling dominan memengaruhi anak putus sekolah di tingkat SMP adalah kurangnya perhatian orang tua, sedangkan untuk tingkat menengah adalah anak kurang berminat dan kemauan untuk sekolah. (Hakim 2020)

Keberadaan *Smartphone* di lingkungan anak Pada zaman seperti sekarang ini sangat sulit memisahkan kehidupan manusia dengan *smartphone*. *Smartphone* seperti menjadi kebutuhan pokok bagi manusia, dan hal seperti ini juga berlaku pada anak-anak. Berbeda dengan zaman dahulu, anak-anak dahulu sangat semangat bermain di lapangan bersama teman-teman nya, dan terkadang sampai lupa waktu dan di jemput orang tua untuk pulang kerumah masing-masing. Tetapi anak-anak sekarang justru lebih semangat untuk bermain *game* di *smartphone* nya dan juga bisa sampai lupa waktu. Itu lah hal mendasar mengenai perbedaan bermain versi anak generasi 2000 dan anak generasi Z sekarang. (Sobry 2017)

Banyak sekali Faktor yang menjadi penyebab anak mengalami putus sekolah, diantaranya yang berasal dari dalam diri anak putus sekolah disebabkan karena malas untuk pergi sekolah karena merasa minder, tidak dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekolahnya, sering dicemoohkan karena tidak mampu membayar kewajiban biaya sekolah. (Wassahua 2016)

Untuk memenuhi kebutuhan pemahaman peserta diperlukan adanya pelatihan yang mampu memberikan penjelasan dan pemahaman akan pentingnya memanfaatkan media *online* dalam hal yang positif. Diharapkan selain memberikan manfaat kepada para peserta pelatihan, para peserta dapat menyampaikan ilmu yang didapatkan pada sesi pelatihan kepada keluarga dan teman di sekitarnya. (Purnamasari et al. 2019)

Gambaran Umum Kondisi Masyarakat

Pancoran Gang Buntu 2 merupakan wilayah padat penduduk yang kebanyakan warganya adalah pengontrak. Saat ini wilayah pancoran gang buntu 2 tengah diperebutkan oleh warga dan Perusahaan Negara sehingga saat ini wilayah ini dapat dikatakan sebagai tanah sengketa dan statusnya pun sedang dalam proses peradilan. Selain itu ada beberapa mahasiswa yang tergabung dalam wadah solidaritas untuk membantu warga menyelamatkan tempat tinggal

mereka.dengan tempat berlangsungnya kegiatan adalah di Jalan Pancoran Buntu 2, RT.6/RW.2, Pancoran Kecamatan Pancoran, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 12780. Sasaran utama dari kelas teknoligi ini adalah warga Pancoran Buntu 2 khususnya anak-anak putus sekolah dari mulai umur 10 sampai 22 tahun.

Kondisi Sosial dan Ekonomi Sararan

Pancoran gang buntu 2 merupakan wilayah permukiman padat penduduk yang hampir semua masyarakatnya bekerja sebagai pemulung atau pengepul barang bekas. Selain sebagai pemulung ada beberapa anak-anak putus sekolah yang menjadi pengamen badut dan lain-lain.

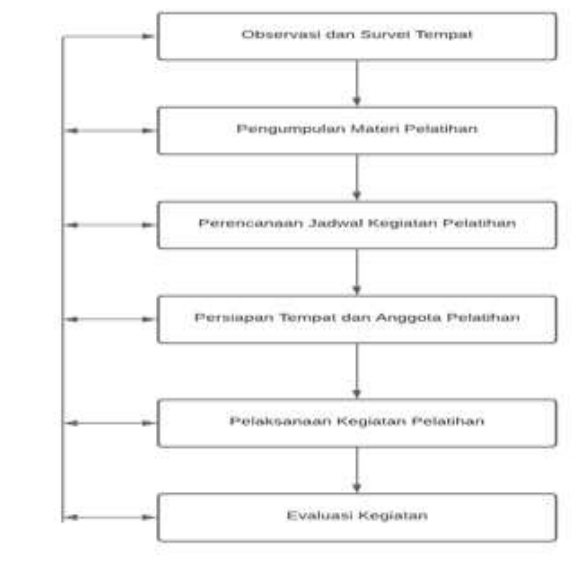
Saat ini wilayah pancoran gang buntu 2 tengah diperebutkan oleh warga dan Perusahaan Negara sehingga saat ini wilayah ini dapat dikatakan sebagai tanah sengketa dan statusnya pun sedang dalam proses peradilan. Selain itu ada beberapa mahasiswa yang tergabung dalam wadah solidaritas untuk membantu warga menyelamatkan tempat tinggal mereka.

Permasalahan Yang Dihadapi Masyarakat Sararan

Permasalahan yang saat ini dihadapi oleh masyarakat adalah pendidikan anak-anak yang sangat amat kurang diperhatikan karena Faktor ekonomi dan dukungan dari orang tua maupun lingkungan. Saat ini anak-anak yang putus sekolah lebih memilih menjadi pengamen untuk mencari uang daripada melanjutkan sekolah selain itu kebanyakan dari anak-anak ini telah memiliki *smartphone* pribadi yang mereka dapatkan dari usaha sendiri sehingga membuat keinginan mereka untuk sekolah semakin kecil. Tetapi *smartphone* yang dimiliki oleh anak-anak ini tidak dipergunakan secara maksimal (hanya untuk *Game*).

Metode

Kerangka Pemikiran



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

Teknik Pelatihan, dan Pendampingan

Teknik pelatihan dan pendampingan yang dilakukan adalah dengan cara teori dan praktik yang dilakukan secara bersamaan , namun hal ini harus dilakukan secara bertahap dan tidak

terburu-buru agar tidak membuat situasi belajar menjadi tegang atau tidak nyaman. Didalam praktiknya pun anak-anak didampingi agar memastikan anak-anak dapat menerima materi sekaligus mempraktikkannya di *Gadget* nya masing-masing, tentunya melalui dalam jaringan (*online*) dikarenakan kasus *Covid-19* yang semakin meningkat, pelatihan diadakan dari jarak jauh dengan media yang digunakan dalam proses pelatihan adalah:

1. Slide Presentasi
2. *Zoom Meeting*
3. Laptop
4. *Smartphone*

Melihat dari sisi anak-anak yang putus sekolah sehingga dapat dipastikan ketertarikan mereka terhadap belajar adalah sangat sedikit maka kami mencoba membuat proses pelatihan menjadi semenarik mungkin yakni dengan materi yang tidak hanya berisi tulisan saja tetapi dengan gambar gambar contoh dari *google* yang bisa menarik perhatian anak-anak.

Observasi dan Survei Tempat

Kami melakukan observasi di tempat lokasi sebelum pelatihan agar dapat memilih materi pelatihan dan sasaran yang cocok. Teknik observasi yang dilakukan adalah dengan wawancara atau berbincang langsung dengan beberapa narasumber, yakni anak-anak pemulung yang tidak sekolah tetapi mempunyai *smartphone* yang mereka dapatkan dari hasil kerja mereka sendiri. Tetapi sayangnya *smartphone* yang mereka miliki hanya digunakan untuk bermain *game* tanpa mengetahui betapa besar potensi *gadget* yang mereka punya untuk pendidikan dan pemberdayaan manusia.

Dari hasil wawancara dan bincang tersebut kami mendapat informasi bahwa dipancoran buntu 2 terdapat banyak anak-anak putus sekolah yang bekerja dengan orang tuanya serta memiliki *smartphone* yang mereka dapatkan dari hasil kerja mereka sendiri. Hal ini membuat kami tertarik untuk menjadikan pancoran buntu 2 sebagai target sasaran untuk pelatihan yang akan kami lakukan.

Pengumpulan Materi Pelatihan

Kami menyusun modul untuk materi yang akan disampaikan saat pelatihan nanti. Materi yang akan kami bawakan untuk anak-anak putus sekolah tersebut adalah tentang bagaimana menggunakan atau memanfaatkan *smartphone* yang mereka punya secara maksimal dan positif dengan cara mengarahkan mereka untuk tau apa itu *gadget/smartphone* dan apa saja kegunaannya.

Dalam penyusunan materi pelatihan ini kami menggunakan berbagai sumber seperti *google*, buku-buku tentang *gadget/smartphone* dan *youtube* video untuk tutorial penggunaan *smartphone*-nya. Dan dalam praktiknya, kami akan mengajarkan mereka tentang beberapa aplikasi desain yang cukup mudah dipelajari dan digunakan serta cukup populer saat ini seperti *canva* dan lain-lain.

Perencanaan Jadwal Kegiatan Pelatihan

Perlunya membuat *schedule* sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan agar pelatihan dapat terjadwal dan tersusun dengan baik. Dalam perencanaan jadwal pelaksanaan pelatihan kami mencoba untuk menyesuaikan dengan jadwal anak-anak pancoran yang ingin belajar tetapi harus bekerja membantu orang tua mereka juga. Jadi setelah proses penyesuaiannya, pelatihan kepada anak-anak ini kami jadwalkan disetiap hari sabtu hal ini dilakukan agar tidak mengganggu kegiatan sehari hari mereka.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pelatihan

Jadwal Pelatihan	Hari/Tanggal Kegiatan	Materi	Tempat
Pertemuan 1	Sabtu, 19 Juni 2021	Pengenalan Sejarah dan Materi Dasar <i>Internet</i>	<i>Zoom Meeting</i>
Pertemuan 2	Sabtu, 26 Juni 2021	Pengenalan Macam-Macam <i>Search Engine</i>	<i>Zoom Meeting</i>
Pertemuan 3	Sabtu, 03 Juli 2021	Pengenalan Sejarah dan Materi Dasar <i>Smartphone</i>	<i>Zoom Meeting</i>
Pertemuan 4	Sabtu, 10 Juli 2021	Pengenalan <i>Canva</i> dan Penggunaan Aplikasi <i>Canva</i>	<i>Zoom Meeting</i>

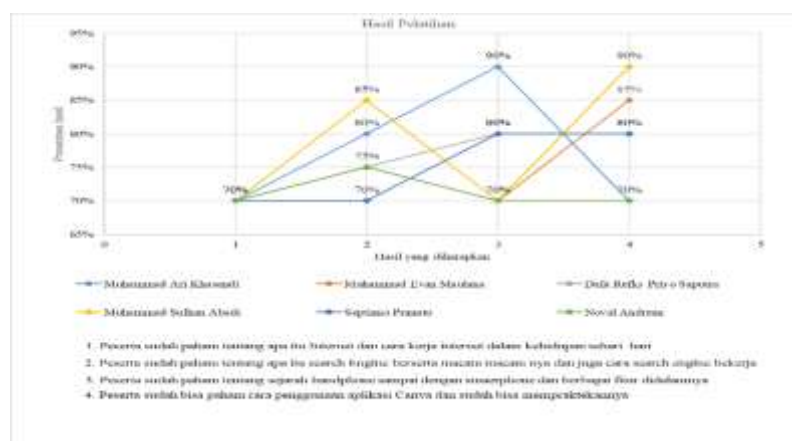
Peserta kegiatan Pelatihan

Tabel 2. Peserta Kegiatan Pelatihan

No	Nama	Umur	Kegiatan Sehari-hari
1	Muhammad Ari Khasandi	16	Berdagang
2	Muhammad Evan Maulana	16	Pengamen
3	Dafa Refky Priyo Saputra	22	Pengamen
4	Muhammad Sulhan Abadi	22	Berdagang
5	Septiano Pranato	16	Pengamen
6	Noval Andrean	17	Pengamen

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 19 juni 2021 sampai tanggal 10 juli 2021. Kegiatan dilakukan setiap hari sabtu dari pukul 2 sampai selesai kegiatan. Hasil dari kegiatan pelatihan ini adalah pengetahuan anak-anak pancoran buntu 2 terhadap pemanfaatan *smartphone* semakin bertambah dan keingintahuan mereka terhadap teknologi semakin meningkat.



Gambar 2. Hasil Pelatihan

Respons serta partisipasi mereka dalam proses pelatihan baik dalam teori maupun praktiknya pun sangat baik mereka mampu menerima setiap pembelajaran dan tidak mudah bosan dengan materi yang diberikan. Dalam prosesnya pun banyak canda tawa hadir tetapi tidak mengurangi keseriusan mereka dalam belajar. Banyak pertanyaan yang mereka berikan

baik tentang teknologi maupun tentang apa itu kuliah. Hal ini membuktikan betapa inginnya mereka sekolah namun terhalang oleh kepentingan keluarga. Kegiatan pelatihan ini berakhir dengan lomba membuat logo di aplikasi *Canva* yang kami adakan sebagai bentuk uji kompetensi untuk mengukur sejauh manakah kemampuan mereka dalam menyerap materi serta mempraktikannya secara langsung.

Potensi Hasil

Untuk mendapatkan data yang lengkap dari hasil pelatihan ini, kami membuat kuesioner untuk diisi oleh peserta pelatihan sebagai pengukur tingkat kepuasan dari proses pelatihan yang telah dilaksanakan, dan berikut hasil dari kuesioner:

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

(...) = Jumlah Pemilih Jawaban

Tabel 3. Hasil Kuesioner Kepuasan Pelatihan

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Materi Pelatihan sesuai dengan Kebutuhan Peserta	(3)	(3)		
2	Kegiatan Pelatihan yang dilaksanakan sesuai harapan Peserta	(3)	(3)		
3	Cara pemateri menyajikan materi Pelatihan menarik	(5)		(1)	
4	Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami	(5)	(1)		
5	Waktu yang disediakan sesuai untuk penyampaian materi dan kegiatan Pelatihan	(4)	(2)		
6	Peserta berminat untuk mengikuti kegiatan Pelatihan selama sesuai kebutuhan Mitra/peserta	(3)	(3)		
7	Anggota Pelatihan yang terlibat dalam pengabdian masyarakat memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan	(3)	(2)	(1)	
8	Kegiatan Pelatihan dilakukan secara berkelanjutan	(3)	(3)		
9	Setiap keluhan/pertanyaan/permasalahan yang diajukan ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber/anggota pengabdian yang terlibat	(3)	(3)		
10	Peserta mendapatkan manfaat langsung dari kegiatan Pelatihan yang dilaksanakan	(5)	(1)		
11	Kegiatan Pelatihan berhasil meningkatkan kesejahteraan/kecerdasan Peserta	(3)	(3)		
12	Secara umum Peserta puas terhadap kegiatan Pelatihan	(4)	(2)		

Kesimpulan

Dari kegiatan pelatihan yang telah kami laksanakan, bisa kami simpulkan bahwa kegiatan pelatihan ini merupakan sesuatu hal yang sangat diperlukan oleh anak-anak yang tidak mampu untuk bersekolah terutama untuk mereka yang ingin menempuh pendidikan tetapi

dipaksa oleh keadaan ekonomi untuk mengurungkan niat mereka. Terbukti dari hasil kegiatan ini antusias mereka untuk belajar sangat besar apalagi tentang teknologi yang mereka gunakan sehari-hari yakni *Gadget/Smartphone* mereka.

Daftar Pustaka

- Hakim, Abdul. 2020. "Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah." *Jurnal Pendidikan* 21(2): 122–32.
- Ismanto, Edi, Melly Novalia, and Pratama Benny Herlandy. 2017. "Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sma Negeri 2 Kota Pekanbaru." *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI* 1(1): 42–47.
- Lubis, Maulana Arafat, Nashran Azizan, and Erna Ikawati. 2020. "Kajian Gender Dan Anak." *Jurnal Kajian Gender dan Anak* 04(1): 63–82.
- Purnamasari, Indah et al. 2019. "Produktif Dari Rumah Dengan Memanfaatkan Media Online." 1(2): 5–10.
- Siahaan, Yuni Listya Owada, and Rini Intansari Meilani. 2019. "Sistem Kompensasi Dan Kepuasan Kerja Guru Tidak Tetap Di Sebuah SMK Swasta Di Indonesia." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4(2): 141.
- Sobry, M. Gustian. 2017. "Peran Smartphone Terhadap Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak." *M.gustian sobry* 2(2): 24–29. <http://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi/article/view/222>.
- Subarkah, Milana Abdillah. 2019. *15 Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak*.
- Triwiyanto, T. 2020. "Bukan Sekedar Subsidi Pulsa, Untuk Mengurangi Angka Putus Sekolah Dampak Pandemi Covid-19." ... *Sekolah Pada Masa Dan Pasca Pandemi Covid ...*: 325–35. <http://conference.um.ac.id/index.php/apfip/article/view/433>.
- Wassahua, Sarfa. 2016. "Analisis Faktor-Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah Di Kampung Wara Negeri Hative Kecil Kota Ambon." *Jurnal Al - I l t i z a m* 1(2): 93–113. <https://jurnal.iainambon.ac.id/index.php/ALT/article/view/199/154>.