
Mushola Sekolahku Upaya Penyediaan Kegiatan Alternatif Untuk Menurunkan Penggunaan Handphone Android Bagi Anak Pedagang Pasar Baruga Kendari

**Khairunnisa^{1*}, Ros Mayasari¹, Widya Ningsih¹, Nanda Ayu Puspita Sabil¹, Waode
Ainul Rafiah¹, Maya Sastika¹, Wahyudi Jisaid¹**

¹*Bimbingan Penyuluhan Islam, Fakultas Ushuluddin Adab & Dakwah, Institut Agama Islam Negeri
Kendari, Jl.Sultan Qaimuddin No. 17, Kendari,93116*

Email Penulis Korespodensi: khairunnisa.syamsu@gmail.com

Abstract

The use of android phones (HP) by children without parental supervision harms the child's development. Children will use HP continuously resulting in the emergence of health and learning problems. The background of parental work is one of the causes of inadequate supervision. Parents who work as traders in traditional markets spend a lot of time in the market. Children have no other activities after school and spend most of their time playing with mobile phones. This situation needs to be overcome by providing alternative activities that can be accessed by market traders easily. Mushola in the market became the chosen place to organize devotional activities with the theme mushola Sekolahku. Methods of devotion with an educational approach include teaching using HP well, learning to teach, and tutoring with learning methods while playing. Children who participate in the activity consist of approximately 40 people with an age range of 7-16 years. Children enthusiastically follow the activities, through this activity children's activities that were previously dominated by playing HP are distracted by educational activities in the form of using HP well, learning to preach, watching together, and storytelling. However, the behavior of using hp well needs support from parents. Therefore, it is recommended that the follow-up of this devotional activity is to provide parenting education about parental supervision of the child's hp use.

Keywords: children's mobile phones, parental supervision, vegetable traders in traditional mark

Abstrak

Penggunaan handphone android (HP) oleh anak tanpa pengawasan orang tua berakibat negatif bagi perkembangan anak. Anak akan menggunakan HP secara terus menerus berakibat munculnya masalah kesehatan dan belajar. Latar belakang pekerjaan orang tua merupakan salah satu penyebab rendahnya pengawasan. Orangtua yang bekerja sebagai pedagang di pasar tradisional menghabiskan banyak waktunya di pasar. Anak setelah pulang sekolah tidak mempunyai aktivitas lain dan akhirnya menghabiskan sebagian besar waktunya bermain HP. Keadaan ini perlu diatasi dengan menyediakan aktivitas alternatif yang bisa diakses anak pedagang pasar dengan mudah. Musala di pasar menjadi tempat yang dipilih untuk menyelenggarakan kegiatan pengabdian dengan tema Musala Sekolahku. Metode pengabdian dengan pendekatan edukasi dalam bentuk mengajarkan menggunakan HP dengan baik, belajar mengaji dan bimbingan belajar dengan metode belajar sambil bermain. Anak-anak yang mengikuti kegiatan terdiri atas kurang lebih 40 orang dengan rentang usia 7-16 tahun. Anak-anak antusias mengikuti kegiatan, melalui kegiatan ini aktivitas anak-anak yang sebelumnya didominasi dengan bermain HP teralihkan dengan kegiatan edukasi berupa penggunaan HP dengan baik, belajar mengaji, nonton bareng dan story telling. Namun, perilaku menggunakan HP dengan baik perlu

dukungan dari orang tua. Oleh karena itu, disarankan agar tindak lanjut kegiatan pengabdian ini adalah memberikan parenting education tentang pengawasan orang tua terhadap penggunaan HP anak.

Kata kunci : bimbingan orang tua, tradisonal, pedagang pasar tradisional, penggunaan HP anak

1. PENDAHULUAN

Anak mempunyai hak untuk mendapatkan pendidikan dari orang tuanya. Hak pendidikan yang dimaksud meliputi bimbingan dan pendampingan dalam belajar, mendapatkan fasilitas belajar yang memadai, mendapat dukungan serta motivasi dari orang tua (Jatiningsih, Habibah, Wijaya, & Sari, 2021). Namun, pada kenyataannya, tidak semua hak pendidikan tersebut bisa diperoleh anak dari orang tuanya. Sejumlah faktor dapat menghalangi orang tua memenuhi hak anak tersebut, misalnya latar belakang pekerjaan orang tua. Orang tua yang bekerja di luar kota atau di luar negeri, tidak dapat mendampingi anak secara langsung (Qadarusman, 2018), jam kerja orang tua yang panjang dan tidak menentu (Ni'mah, 2016). Pekerjaan yang dimiliki oleh orang tua dapat mempengaruhi kualitas dan kuantitas pendidikan anak (Becker & Tomes, 1976).

Orang tua yang bekerja sebagai pedagang di pasar tradisional adalah satu contoh pekerjaan yang dapat menghambat pemenuhan hak anak, apalagi jika kedua orang tuanya berprofesi sama (Watson, Waslander, & Strathdee, 1999). Para pedagang pasar tradisional menghabiskan waktunya dari pagi sampai sore dan bahkan sampai malam dengan berjualan di pasar. Artinya anak-anak tidak mendapatkan pendampingan dalam belajar karena orang tua sibuk bekerja (Rahma, 2020). Salah satu Pasar Tradisional Baruga di Kota Kendari memulai aktivitas sejak 03.00 sampai dengan jam 22.00. Bongkar muatan sayuran berlangsung sejak jam 03.00 pagi. Bagi mereka yang pedagang sayur, sudah harus berada di Pasar di jam tersebut.

Penelitian Raehang (2016) menjelaskan bahwa anak-anak Pasar Baruga berada di *play station* saat pulang sekolah dan berada di *play station* sampai malam hari. Namun, hasil observasi di bulan Oktober 2021, anak-anak pedagang Pasar Baruga lebih banyak memanfaatkan waktu pulang sekolah dengan HP. Namun sayangnya, HP yang dimiliki

digunakan untuk bermain *game*, bermain tik tok dan menonton *youtube* saja. Penggunaan HP semakin meningkat dengan adanya pembelajaran daring karena regulasi pemerintah terkait penanggulangan COVID-19. Penggunaan HP oleh anak-anak banyak tanpa pembimbingan dan pengawasan orang tua, karena orang tua sibuk bekerja di pasar.

Penggunaan HP tanpa pengawasan dan tanpa arahan akan berdampak negatif bagi perkembangan anak. Hasil penelitian telah menemukan dampak negatif penggunaan HP pada anak tanpa pengawasan orang tua, misalnya pada penelitian Alvira (2021). Tentang ketergantungan anak SMP pada HP yang menemukan anak berjam jam menggunakan HP yang cenderung mengarah pada kegiatan yang tidak bermanfaat bagi dirinya sendiri dan orang lain. Perilaku malas dapat juga menjadi akibat dari penggunaan hp yang terus menerus (Wilantika, 2017). Selain itu penggunaan handphone android akan berdampak negatif terhadap sosisial, anak yang ketergantungan handphone android tidak akan peduli dengan lingkungan sekitar sehingga menimbulkan sikap egois dan individualism. Handphone android juga dapat menyebabkan dampak negatif di bidang psikologi yaitu dapat memengaruhi perkembangan psikologis anak terutama pada perkembangan emosi dan moral. Anak yang sering menggunakan handphone android akan menjadi lebih mudah marah, suka membangkang, suka meniru tingkah laku dalam handphone android, suka berbicara sendiri dan menjadi malas (Rahmanda et al., 2022).

Oleh karena itu, perlu adanya upaya agar anak-anak bisa cerdas menggunakan HP dan menghabiskan waktu diluar sekolah dengan aktivitas yang lebih bermanfaat (Lubis, Azizan, & Ikawati, 2020).

Keluhan orang tua tentang perilaku penggunaan HP adalah anak asik dengan HP, tidak mendengar panggilan orang tua, mengabaikan shalat bagi yang muslim dan tidak ada waktu tersisa untuk belajar. Keadaan ini tidak bisa dibiarkan perlu adanya upaya agar

anak-anak memanfaatkan waktu di luar sekolah dengan kegiatan yang lebih bermanfaat dan dapat menggunakan HP dengan baik dan beretika. Atas dasar kondisi inilah kegiatan pengabdian di pasar Baruga oleh Tim PKM dari program studi BPI IAIN Kendari dilakukan dengan melibatkan dosen dan mahasiswa.

2. METODE

Metode pengabdian dilakukan dengan pendekatan edukasi. Kegiatan edukasi dilakukan melalui kegiatan pembelajaran mengenai cara cerdas menggunakan HP serta dampak positif dan negatif dari penggunaan HP, membaca Al-Qur'an, dan mengerjakan tugas-tugas sekolah. Penyampaian materi dilakukan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab dengan menggunakan media pohon huruf hijaiyah, buku bacaan dan video. Evaluasi dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui perubahan anak setelah pelaksanaan program.

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2021 sampai dengan 30 Oktober 2021. Lokasi Pelaksanaan Program Musala Sekolahku di Pasar Baruga, Kota Kendari.

Alat dan Bahan:

Program "Musala Sekolahku" dilakukan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik anak. Anak-anak di Pasar Baruga dapat dikategorikan sebagai kanak-kanak awal dan kanak-kanak akhir. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran dilakukan sambil bermain. Penggunaan alat peraga visual dan audio visual juga digunakan untuk menarik perhatian dan antusiasme anak yang mempunyai karakter belajar empiris. Perkembangan kognitif kelompok anak ini berada pada pra operasional kongkrit dan operasional kongkrit. Karakter perkembangan kognitif kelompok kanak awal dan akhir adalah memahami sesuatu melalui pengalaman nyata dan operasional.

Langkah Pelaksanaan

Pelaksanaan pengabdian diawali dengan pencarian informasi terkait dengan aktivitas keseharian anak-anak yang ada di Pasar Baruga melalui observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan kepada anak-anak, orang tua anak yang berjualan di Pasar Baruga, kepala Pasar

Baruga dan sejumlah penjual lainnya. Tahap ini menghasilkan pemetaan awal aktivitas anak-anak selama berada di Pasar. Informasi yang relevan adalah tentang waktu yang dihabiskan oleh anak-anak di Pasar yaitu sejak pulang sekolah (12.00 WITA) sampai malam hari karena orang tua mereka berjualan sampai malam hari dan bahkan ada yang menginap di Pasar. Aktivitas yang dilakukan adalah bermain game dan menonton You Tube di HP Android karena sebagian besar anak-anak memiliki HP Android dan bermain bola di sore harinya.



Gambar 1. Wawancara awal anak-anak pasar Baruga.

Tahap kedua, melakukan inventarisasi masalah untuk mendapatkan informasi lebih detail tentang permasalahan yang berkaitan dengan perilaku anak-anak di Pasar Baruga. Sejumlah masalah yang dapat diinventarisasi, pertama, orang tua yang berjualan di pasar merasa prihatin terhadap rendahnya semangat anak-anak mereka untuk belajar dan bersekolah. Kedua, orang tua menjelaskan karena kesibukan berjualan, orang tua kurang memberikan perhatian terhadap aktivitas anak-anak termasuk untuk mendampingi anak-anak belajar setelah pulang sekolah, pelaksanaan shalat dan bahkan membiarkan saja anak-anak berkeliaran di Pasar dan bermain game. Ketiga, sejumlah perilaku anak-anak yang banyak dikeluhkan adalah bermain game terus menerus, merokok dan membantah orang tua.



Gambar 2. Wawancara awal orang tua anak pasar Baruga.

Tahap ketiga adalah mendiskusikan bersama

dengan tim pengabdian tentang aktivitas alternatif bagi anak-anak di Pasar Baruga. Pemanfaatan Musala yang ada di Pasar Baruga menjadi pilihan yang disepakati oleh tim sebagai tempat aktivitas alternatif yang digagas. Tahap keempat adalah dimulai dengan mengedukasi anak-anak tentang penggunaan handphone yang baik. Program ini juga membantu anak-anak dalam pelajaran sekolah dan mengajarkan mengaji bagi anak-anak yang belum lancar mengaji termasuk praktek ibadah. Oleh karena kegiatan dilakukan di musala maka program kegiatan ini dinamakan Mushala Sekolahku yang artinya musala digunakan sebagai tempat belajar bagi anak-anak Pasar yang sehari-hari berada di Pasar menemani orang tua yang berjualan.



Gambar 3. Pertemuan dengan tim pengabdian Tahap kelima adalah pelaksanaan dan manajemen program.

Tim pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa merealisasikan rencana program selama 5 kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari sesi pendahuluan, sesi penyampaian materi dan sesi penutup. Pertemuan pertama diawali dengan kegiatan untuk mengakrabkan anak-anak dengan tim yang dilakukan dengan sejumlah *ice breaking*, termasuk pemutaran video pendek. Tema video yang dipilih dimaksudkan juga untuk mengajarkan tentang perilaku yang baik (jujur dan sopan). Sesi pembelajaran kemudian beralih ke topik cerdas menggunakan handphone. Pembimbing/fasilitator mengakhiri kegiatan dengan bernyanyi, berdoa dan salam. Pertemuan kedua dan selanjutnya anak-anak diberikan kesempatan untuk bertanya tentang tugas dari sekolah dan mengaji dalam kelompok kecil setelah kegiatan kelompok besar selesai. Materi utama dalam sesi pembelajaran inti di kelompok besar adalah penggunaan handphone android yang baik dengan menjelaskan dampak positif dan negatif penggunaan HP, penjabaran fitur-fitur hp android yang bermanfaat, memilih fitur yang tepat dan etika menggunakan HP. Semua kegiatan dilakukan dengan tanya jawab, pemaparan, bermain dan menonton video.



Gambar 4. Pelaksanaan Kegiatan

Tahap keenam adalah monitoring dan evaluasi. Evaluasi proses dilakukan setiap saat atau di setiap kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan antusiasme dan partisipasi anak-anak dalam mengikuti program Mushala Sekolahku. Adapun evaluasi di akhir program untuk mengidentifikasi tingkat keberhasilan program dengan melakukan wawancara dengan anak-anak, orang tua di Pasar Baruga dan pengelola Pasar Baruga. FGD juga dilakukan dengan mengundang sejumlah pihak eksternal yaitu Dinas Sosial Kota Kendari, Dinas Perlindungan Perempuan dan Anak Kota Kendari, Kemenag Kota Kendari dan Penyuluh Agama di wilayah Baruga.



Gambar 5. Pelaksanaan FGD

Secara umum, peserta menyampaikan apresiasi terhadap program Mushala Sekolahku. Peserta FGD menyampaikan belum ada perhatian khusus terhadap anak-anak yang Pasar Baruga selama ini. Koordinasi antar Dinas terkait diakui belum berjalan maksimal. Dari FGD tersebut juga diperoleh beberapa saran terkait kegiatan Mushala Sekolahku yaitu tentang pendekatan pembelajaran yang dengan menggunakan multi media. Demikian juga disarankan untuk berkoordinasi dengan pengurus mesjid yang ada di sekitar Pasar Baruga. Saran dan masukan dari peserta FGD dijadikan bahan pertimbangan untuk mengembangkan program Mushala Sekolahku agar lebih efektif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Musala Sekolahku telah diselenggarakan dalam tahap pertama. Untuk tahap pertama ini telah diselenggarakan selama 5 kali pertemuan rutin. Ada beberapa kondisi yang menunjukkan bahwa kegiatan Musala Sekolah telah mencapai target yang diharapkan. Pertama, adanya pengalihan aktivitas anak-anak di PasarBaruga dari berjam-jam menggunakan HP kepadakegiatan belajar di Musala di Pasar Baruga. Anak- anak secara umum selesai pembelajaran pada jam 12.00. Mereka berada di pasar menemani orang tuanya yang berjualan atau berkumpul bersama dengan anak-anak dengan aktivitas bermain game dan menonton youtube. Namun, dengan adanya program kegiatan Musala Sekolahku aktivitas bermain game di HP dapat teralihkan pada kegiatan yang lebih bermanfaat sejak jam 15.30 sampai dengan 17.00 Pengalihan sejenak mengurangi durasi penggunaan HP sebanyak 2.5 jam perhari. Dengan adanya kegiatan ini, anak- anak di Pasar Baruga dapat dibantu mengendalikan keinginan yang terus menerus untuk menggunakan HP yang kemungkinan besar sudah menuju pada tingkat ketergantungan. Pengalihan aktivitas ini juga pernah dilakukan oleh (Swasono, Sa'diyah, Niafitri, & Hidayanti 2020). memahami bahaya penggunaan HP terus menerus, mereka juga dapat belajar bahwa ada konten yang lebih menarik daripada yang mereka lihat di HP selama ini. Kegiatan Musala Sekolahku juga telah membantu anak-anak menyelesaikan tugas-tugas dari sekolah. Mereka merasa terbantu mengerjakan tugas sekolah yang selama ini dilakukan sendiri tanpa bantuan orangtua.

Hasil observasi selama kegiatan, anak-anak mengikuti kegiatan dengan antusias dan terlibat aktif dalam semua rangkaian kegiatan. Hal ini ditunjukkan pada tabel partisipasi anak dalam mengikuti kegiatan pengabdian. Dengan mendirikan rumah baca di Desa Karangrejo untuk menarik minat anak-anak membaca sehingga meninggalkan sejenak untuk menggunakan HP. Berikut ini perbandingan penggunaan HP oleh anak-anak sebelum dan setelah pelaksanaan kegiatan.

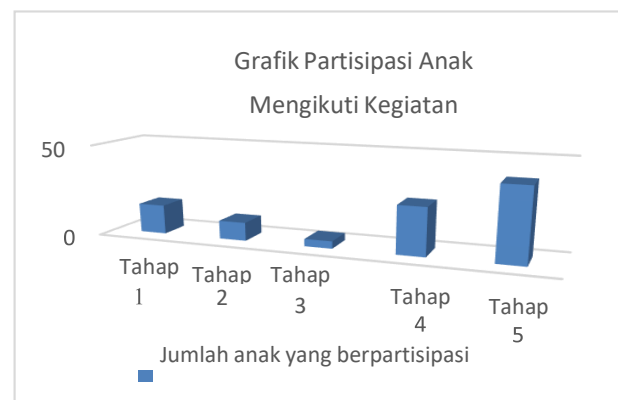
Tabel 1. Partisipasi Anak Mengikuti Kegiatan (sumber data observasi)

Tahap Kegiatan	Jumlah Anak Yang Berpartisipasi
I	16 Orang
II	10 Orang

Tahap Kegiatan	Jumlah Anak Yang Berpartisipasi
III	4 Orang
IV	26 Orang
V	40 Orang

Pada umumnya pendidikan penggunaan HP dengan baik dilakukan di sekolah misalnya dengan mengumpulkan siswa-siswa dalam satu kelas misalnya program pengabdian yang dilakukan oleh (Fahmi, Wahyu, & Ibrahim, 2019). Namun, penggunaan tempat ibadah untuk tempat belajar merupakan hal yang menarik sehingga tempat ibadah tidak hanya khusus untuk melakukan ibadah ritual semata. Penggunaan tempat ibadah lain seperti gereja juga sudah digunakan untuk tempat anak dan remaja belajar menggunakan HP dengan baik seperti yang dilaporkan oleh (Hale, M & Nunik, 2021) tentang penggunaan gereja sebagai tempat pembinaan dan pelatihan dan praktek menggunakan HP dan internet yang benar untuk Jemaat GMT Lahairoi Kuanheun.

Kegiatan Musala Sekolahku telah membantu anak-anak untuk memahami tentang penggunaan HP secara terkontrol. Mereka telah belajar tentang penggunaan HP yang baik,



Gambar 7. Grafik Partisipasi Anak Mengikuti Kegiatan (sumber data olahan)

Edukasi yang dilakukan melalui program Musala Sekolahku terbukti berhasil menarik perhatian dan mampu memberikan sugesti dan antusiasme kepada anak-anak pasar Baruga. Hal tersebut diungkapkan oleh salah satu anak pasar Baruga (Raifal, 12 tahun) yang mengatakan rasa senangnya saat mengikuti kegiatan, pernyataannya yaitu sebagai berikut: "Saya di sini senang, disini kakak-kakaknya baik-baik, saya bisa tahu banyak hal, saya bisa belajar seperti teman-teman yang lain, kegiatan disini juga asyik, bisa nonton film bersama dan

mengaji bersama.” Senada dengan yang dikatakan oleh anak pasar lainnya (Dafa, 12 tahun).“Dulu saya tidak lancar mengaji, terus sama kakak-kakak diajarkan mengaji, kakak-kakak disinibaik, tidak suka marah-marrah kalau lagi belajar, banyak teman-teman yang tidak bisatapi kakaknya tidak marah malah diajarin sampai bisa”.

Kondisi ini menunjukkan bahwa anak-anak tetap merasa bahagia tanpa menggunakan HP sepanjang tersedia alternatif kegiatan yang sesuai dengan perkembangan usia mereka yang senang dengan pengalaman langsung dan sambil bermain.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Program Pengabdian Masyarakat telah dilakukan kepada kelompok anak-anak di Pasar Baruga dengan memanfaatkan mushala sebagai pusat belajar dan pemanfaatan waktu luang. Program pengabdian ini diberi nama “Musala Sekolahku”. Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan “Musala Sekolahku” telah bermanfaat bagi penggunaan waktu luang anak-anak dengan kegiatan yang produktif. Selama ini anak-anak di Pasar Baruga lebih banyak menghabiskan waktu luang bermain game di handphone masing-masing.

Kegiatan “Musala Sekolahku” yang telah dilaksanakan lebih difokuskan pada peningkatan minat anak terhadap kegiatan yang dirintis. Meningkatnya antusiasme dan keterlibatan komunitas anak pasar Baruga dalam mengikuti kegiatan. Adanya waktu produktif bagi anak-anak untuk belajar pelajaran sekolah dan membaca Al-Qur’an bagi anak pasar Baruga, meskipun indikator penggunaan HP untuk hal-hal yang lebih bermanfaat masih belum bisa diukur secara kuantitatif. Evaluasi kualitatif melalui wawancara dan observasi, anak-anak sudah mulai memilih konten youtube di luar daripada konten youtube yang sering dibuka selama ini.

Agar program “Musala Sekolahku” bisa berjalan dengan baik, maka perlu kerjasama dengan orang tua dan pengurus pasar. Komunikasi dan silaturahmi dengan warga Pasar Baruga perlu ditingkatkan untuk mendorong anak-anak menghadiri kegiatan di Musala. Program “Musala Sekolahku” ditindaklanjuti dengan kegiatan edukasi yang juga menyasar para orang tua yang berjualan di

Pasar Baruga yang dilakukan secara kontinyu dengan menyesuaikan waktu yang mereka miliki Program “Musala Sekolahku” dapat diluaskan dengan memberikan bantuan psikologis dan pengembangan sikap positif anak melalui kegiatan psikoedukasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada tim pelaksana kegiatan yang terdiri atas tim dosen yaitu ibu Prof. Dr. Faizah Binti Awad, M.Pd., Bapak Aminuddin, MA, ibu Dr. Fatirawahidah, M.Ag., dan bapak Muhammad Syahrul Mubarak, M.Ag. dan tim mahasiswa BPI yaitu Ainun, Wiwin Wulandari, Ulfa Tussaleha, Farid Ahmad Tomalatea dan Rosdiana Abdullah. Ucapan terima kasih terkhusus kepada IAIN Kendari yang telah membiayai kegiatan inidan juga terhadap pengelola Pasar Baruga atas keterbukaan menerima Tim Pengabdian BPI IAIN Kendari.

DAFTAR PUSTAKA

- Becker, G. S., & Tomes, N. (1976). Child endowments and the quantity and quality of children. *Journal of Political Economy*, 84(4, Part 2), S143–S162.
- Fahmi, Z., Wahyu, R., & Ibrahim, M. M. M. (2019). Upaya Meningkatkan Pemahaman Anak Usia Sekolah Dalam Penggunaan Handphone android Secara Lebih Bijak. *At-Tamkin: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 34–42.
- Hale, M & Nunik, E. (2021). Pemberdayaan Kelompok Anak Remaja Terkait Penggunaan Handphone android di Jemaat GMT Lahairoi Kuanheun. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Desa*, 1(2).
- Jatiningsih, O., Habibah, S. M., Wijaya, R., & Sari, M. M. K. (2021). Peran orang tua dalam pemenuhan hak pendidikan anak pada masa belajar dari rumah. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 10(1), 147–157.
- Lubis, M. A., Azizan, N., & Ikawati, E. (2020). Persepsi orang tua dalam memanfaatkan durasi penggunaan handphone android untuk anak usia dini saat situasi pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Gender Dan Anak*, 4(1), 63–82.
- Ni'mah, N. (2016). *Peranan orang tua dalam membimbing anak untuk melaksanakan*

- shalat lima waktu di lingkungan Pasar Kahayan (studi terhadap lima kepala keluarga yang berprofesi sebagai pedagang).* IAIN Palangka Raya.
- Qadarusman, M. (2018). *Pemenuhan hak-hak anak ditinjau dari undang-undang no 35 tahun 2014 tentang Perlindungan Anak dan Hukum Islam: Studi Kasus Keluarga Tenaga Kerja Indonesia di Desa Pakong Kec. Pakong Kab. Pamekasan.* Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Raehang, R. (2016). Eksistensi Orang Tua Berprofesi Pedagang Malam terhadap Pembinaan Keagamaan Anak Kompleks Perumahan Pasar Baruga. *Al-Izzah: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian*, 11(1), 101–115.
- Rahma, C. (2020). *Peran Istri dalam Upaya Meningkatkan Perekonomian Rumah Tangga (pada Pedagang di Pasar Induk Minasa Maupa Sungguminasa Gowa.* Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Rahmanda, A. E., Rokhanayah, L., Lestari, W., Rokayah, N. S., Anam, A., & Dewi, N. A. (2022). Penurunan Frekuensi Penggunaan Handphone android Pada Anak SD/MI Dengan Mantra Sipil (Mainan Tradisional, Literasi Dan Peduli Lingkungan). *Jurnal of Community Health Development*, 3(1), 48–54.
- Swasono, M. A. H., Sa'diyah, A. I., Niafitri, R. E., & Hidayanti, R. (2020). Membangun Membangun Kebiasaan Membaca pada Anak di masa Pandemi Covid-19 melalui Program Satu Jam Tanpa Gawai di Griya Baca Desa Karangrejo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 38–50.
- Walker, M. L. (1993). Participatory action research. *Rehabilitation Counseling Bulletin*, 37, 2.
- Watson, S., Waslander, S., & Strathdee, M. (1999). *Trading in futures: Why markets in education don't work.* McGraw-Hill Education (UK).
- Wilantika, C. F. (2017). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap kesehatan dan perilaku remaja. *Jurnal Obstretika Scienta*, 3(2).