

[SNA 03]

Sosialisasi Literasi Kewirausahaan dan Pemanfaatan Digital pada Siswa SD Al Fityan School Tangerang

M. Fayyadh Adam¹, Aldiza Wahyudi¹, M. Razif Abdullah¹, Anggun Pratiwi^{1*},
Sisca Debyola Widuhung¹

¹Manajemen, Fakultas Ekonomi Bisnis, Universitas Al-Azhar Indonesia
Jl. Sisingamangaraja, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, 12110
Email penulis korespondensi: anggun.pratiwi@uai.ac.id

Abstract

The Alpha generation is a highly digital smart generation with great potential. This community service aims to provide education and knowledge from an early age regarding the importance of entrepreneurial and digital literacy to the Alpha generation, namely elementary school students at Al-Fityan School Tangerang Foundation. The method used in this literacy service activity is the concept of socialization. The result of this service is that 100% of students who paid attention to the student entrepreneurship material understood the material as a whole. Apart from that, 90% of students already know of Canva application and have used it, and are considered skilled in using the application. Elementary students at the Al-Fityan School Foundation were very enthusiastic, motivated and there was an increase in participants' interest in pursuing entrepreneurship in the future, also that participants understood how to design and promote a product using Canva.

Keyword: entrepreneurship, marketing, education

Abstrak

Generasi Alpha adalah generasi cerdas digital dengan potensi sangat tinggi. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan edukasi dan pengetahuan sejak dini terkait pentingnya literasi kewirausahaan dan digital pada generasi Alpha yaitu siswa SD Yayasan Al-Fityan School Tangerang. Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian literasi kali ini adalah konsep sosialisasi. Hasil kegiatan yaitu bahwa 100% siswa yang memperhatikan materi kewirausahaan siswa telah memahami materi secara keseluruhan. Selain itu, 90% siswa sudah mengetahui aplikasi Canva dan pernah memakainya, mengetahui dasar-dasar dan sudah tergolong handal dalam penggunaan aplikasi tersebut. Siswa SD di Yayasan Al-Fityan School sangat antusias, termotivasi dan terdapat peningkatan minat peserta untuk melakukan wirausaha mereka di masa depan, dan peserta memahami bagaimana tata cara mendesain dan mempromosikan suatu produk dengan menggunakan aplikasi Canva.

Kata kunci: kewirausahaan, marketing, pendidikan

1. PENDAHULUAN

Yayasan Al-Fityan merupakan yayasan yang berbasis pendidikan Islam yang menjadi salah satu favorit di Tangerang. Berawal dari keresahan kaum ibu yang tergabung dalam

komunitas tarbiyah ketika melihat perilaku penyimpangan para remaja yang sering terjadi, mereka pun bertekad untuk mendirikan sekolah Islam yang memiliki karakter Qur'ani.

Sejak awal kemunculan Pandemi Covid-19 telah mempengaruhi ekonomi Indonesia dan

membawa banyak perubahan pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di dalam dunia bisnis. Pandemi ini memiliki dampak positif dan negatif pada kehidupan kita. Salah satu dampak negatifnya adalah pembatasan masyarakat untuk melakukan aktivitas di luar rumah, yang mengakibatkan banyak masyarakat melakukan aktivitas secara online. Sedangkan dampak positifnya justru memberikan peluang baru bagi para wirausaha muda yang kreatif dan inovatif, banyak jenis usaha-usaha online yang baru muncul di era ini (Putri, dkk., 2022).

Keadaan pasca Covid-19 ini memberikan beberapa dampak baik negatif maupun positif. Banyak negara di seluruh dunia terpaksa mengadopsi pembelajaran jarak jauh selama pandemi. Ini telah mengubah cara siswa dan guru berinteraksi dengan materi pembelajaran. Seperti halnya yang terjadi pada siswa/i Al-Fityan *School* Tangerang, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan pembelajaran *online*, sementara yang lain mungkin merasa kesulitan untuk tetap fokus. Pandemi memaksa guru untuk menyesuaikan metode pengajaran mereka. Banyak guru telah mengadopsi teknologi untuk mendukung pembelajaran.

Sektor pendidikan wajib berperan aktif dalam pembentukan sumber daya manusia yang mampu menghadapi tantangan. Salah satu faktor pendorong hadirnya tantangan tersebut adalah lahirnya era globalisasi yang semakin menantang, disertai dengan banyaknya pengangguran, kemiskinan, dan besarnya jumlah penduduk Indonesia yang tak diiringi kualitas sumber daya manusia, dan persaingan tenaga kerja dan ekonomi dari internasional. Kita perlu menyiapkan generasi yang tidak hanya dapat mencari dan menunggu pekerjaan, namun juga dapat menciptakan lapangan pekerjaan. Salah satu cara untuk mendidik mereka dengan memberikan pendidikan yang berfokus pada jiwa kewirausahaan. Pendidikan kewirausahaan harus diberikan sejak dini di Sekolah Dasar/MI.

Sistem Pendidikan di Indonesia telah berubah dari waktu ke waktu. Menurut UU-RI No. 20 Tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan

yang diperlukan untuk pribadi, masyarakat, dan bangsa.

Tujuan dari perubahan sistem ini adalah untuk memasuki era globalisasi, yang akan mewarnai persaingan yang semakin ketat untuk kualitas tenaga kerja dan sumber daya manusia (SDM) di semua bidang kehidupan, baik sektor pendidikan maupun sektor industri. Dahulu pendidikan hanya dianggap penting untuk keterampilan membaca dan menghitung. Namun, di era modern, pendidikan lebih dibutuhkan oleh masyarakat dan dianggap penting karena memiliki kemampuan untuk mengontrol jalannya kehidupan (Miranda et al., 2021).

Sektor pendidikan mempunyai peranan penting dalam menghasilkan *output* atau lulusan yang berkualitas dan memiliki keterampilan (Farida dan Nurkhin, 2016). Pembelajaran adalah suatu persiapan yang dipersiapkan oleh guru untuk menarik dan memberi informasi kepada siswa, sehingga guru dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Siroso dkk, 2021, Ghofur dkk, 2021).

Kewirausahaan adalah padanan kata dari bahasa Perancis "*entrepeneur*", yang memiliki makna petualang, pengambil resiko, kontraktor, pengusaha (seseorang yang mengusahakan pekerjaan tertentu), dan pencipta yang menjual barang buaatannya (Akhmad, 2021). Selain itu, pengertian kewirausahaan menurut Hisrich & Peters (1995) yang menyatakan bahwa kewirausahaan adalah proses membuat sesuatu dengan menambahkan nilai yang didukung waktu dan usaha, memperkirakan risiko finansial, fisik, dan sosial, dan menerima hasil berupa uang, kepuasan, dan kebebasan pribadi.

Semangat dan jiwa kewirausahaan tidak muncul secara tiba-tiba namun membutuhkan sebuah proses yang panjang, terutama bagi mereka yang tidak memiliki pengalaman atau tidak terbiasa hidup di lingkungan yang mendukung tumbuhnya semangat dan jiwa kewirausahaan tersebut. Semakin dini semangat dan jiwa kewirausahaan ditanamkan maka semakin besar kemungkinan pendidikan ini akan menghasilkan mahasiswa yang berjiwa kewirausahaan. Lembaga pendidikan seringkali hanya menghasilkan siswa yang berbakat tetapi tidak memiliki semangat dan jiwa kewirausahaan. Akibatnya, mereka dibentuk sebagai tenaga kerja daripada pencipta lapangan pekerjaan (Kusuma, 2017).

Pada dasarnya, kewirausahaan adalah karakteristik, sifat yang mendorong seseorang

untuk secara kreatif dan berani menerapkan ide-ide inovatif ke dalam kehidupan sehari-hari dengan tujuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan bermanfaat bagi individu dan masyarakat. Para wirausaha atau interpreneur dalam mengembangkan ide dan menjalankan usaha diharapkan memiliki jiwa dan intreprenur yang baik sehingga dapat mengelola usaha secara profesional. Menurut Afrianty (2020), pendidikan kewirausahaan adalah kumpulan kegiatan pembelajaran yang diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk memberikan pemahaman tentang teori dan praktik kewirausahaan.

Ada beberapa ciri yang harus dimiliki oleh seorang wirausaha yaitu percaya diri, berfokus pada tugas dan hasil, berani mengambil resiko, kepemimpinan, keorisinilan, dan berfokus pada masa depan. Seorang wirausaha harus memiliki kedisiplinan, komitmen tinggi, jujur, kreatif, inovatif, mandiri dan realistis.

Pada usia 10-11 tahun merupakan usia yang tepat bagi seorang anak untuk mulai belajar terkait kewirausahaan (Naila et al., 2019). Usia tersebut berada pada rentang ketika anak mulai menempuh pendidikan pada jenjang sekolah dasar. Lembaga pendidikan pada semua jenjang termasuk sekolah dasar perlu melakukan internalisasi jiwa berwirausaha sebagai bagian dari keterampilan siswanya dengan titik fokusnya pada inovasi dan kreatifitas (Akhmetshin et al., 2019).

Pengetahuan mengenai karakteristik anak usia pendidikan merupakan dasar agar kita dapat menyesuaikan kegiatan-kegiatan apa saja yang sesuai untuk dilakukan oleh anak usia SD/MI.

Karakteristik umum anak usia SD/MI secara umum adalah anak senang bermain, senang bekerja dalam kelompok, senang bergerak dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Seorang pendidik atau guru SD/MI harus memperhatikan kegiatan-kegiatan apa saja yang sesuai untuk menanamkan jiwa kewirausahaan bagi anak didik tersebut. Sekolah sebagai lembaga formal wajib membimbing, mengarahkan dan menanamkan pada siswa karakter-karakter kewirausahaan yang baik seperti kreatif, mandiri, kepemimpinan, mampu memecahkan masalah, tidak mudah putus asa, mampu mengelola uang dan dapat berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa/i Al-Fityan School Tangerang adalah: (1) Siswa/i Al-Fityan School Tangerang belum memiliki kesadaran tinggi

bahwa potensi diri dan hobinya dapat dikembangkan menjadi potensi bisnis yang menguntungkan. (2) Siswa/i Al-Fityan School Tangerang belum memahami cara mengembangkan ide bisnis menjadi bisnis yang dapat dijalankan di era digital.

2. METODE

Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah konsep sosialisasi, maksud dan pengertian sosialisasi adalah suatu proses belajar-mengajar dalam berperilaku di masyarakat. Beberapa orang juga mengatakan bahwa sosialisasi adalah proses penanaman nilai, kebiasaan, dan aturan dalam bertingkah laku di masyarakat dari satu generasi ke generasi lainnya. Mengingat peserta literasi kali ini masih menduduki bangku Sekolah Dasar, kami akhirnya memutuskan menggunakan konsep sosialisasi. Pada Senin 21 agustus 2023, tim pelaksana dan rekan-rekan mahasiswa Universitas al-azhar mendatangi SD Al Fityan untuk melaksanakan kegiatan sosialisasi, dengan membawa berbagai alat dan bahan untuk keperluan sosialisasi ini. Tim pelaksana langsung melakukan sosialisasi setelah mendapat arahan dari para wali kelas SD Al-Fityan.

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan Literasi kewirausahaan ini, dilaksanakan di SD I Al-Fityan, Tangerang, Senin, 21 agustus 2023

Alat dan Bahan:

Alat-alat dan bahan yang digunakan merupakan 1 buah laptop, 3 *ball point*, 1 *projector*, 2 buah spidol, 3 buah tumbler praktek dari UAI, dan *gadget* milik para peserta.

Langkah Pelaksanaan

Pada kegiatan sosialisasi ini, tim pelaksana menggunakan metode konsep sosialisasi yang dilakukan selama satu hari dengan dua sesi. Pada sesi pertama, tim pelaksana memperkenalkan mengenai kewirausahaan dan menjelaskan konsep kewirausahaan, kemudian menjelaskan mengenai langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk merancang dan merencanakan suatu usaha yang disebut *business plan*. tim pelaksana menjelaskan cara awal memasarkan produk mulai dari mendokumentasikan produk itu sendiri, hingga

menjelaskan teknik-teknik yang diperlukan dalam pengambilan suatu gambar dari produk itu sendiri. Kemudian tim pelaksana juga memperkenalkan pada para peserta mengenai aplikasi bernama *Canva*, yang kemudian akan digunakan untuk para peserta belajar mendesain iklan untuk produk mereka sendiri.

Pada sesi kedua, tim pelaksana memberi tugas pada masing-masing peserta untuk mempraktekkan apa yang mereka pelajari pada sesi satu, yaitu mengambil contoh gambar yang dianggap sebagai produk mereka dan kemudian akan mendesain iklan untuk mengiklankan produk mereka menggunakan aplikasi *Canva*. Hasil dari penjelasan konsep kewirausahaan dan melihat antusiasme para peserta, terlihat cukup termotivasi dan meningkatkan minat peserta untuk melakukan wirausaha mereka dimasa depan. Pada kegiatan sosialisasi kali ini, peserta dikelas terdiri dari 27 siswa. Semua peserta berasal dari SD Al-Fithyan, Tangerang.

Pada akhir sesi, sebelum menutup kegiatan sosialisasi ini, tim pelaksana mengevaluasi hasil sosialisasi dengan cara menilai masing-masing karya peserta, dan memberikan hadiah bagi 3 peserta dengan karya iklan terbaik. Ada juga kegiatan evaluasi digunakan untuk menilai keberhasilan sosialisasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Sosialisasi Literasi Kewirausahaan Dan Pemanfaatan Digital Pada Siswa SD Al Fityan *School* Tangerang dilakukan oleh Tim Abdimas Manajemen UAI. Peserta merupakan siswa kelas 6A SD yang berjumlah 27 orang. Kegiatan tersebut dilakukan dua tahap. Kegiatan pertama memberikan sosialisasi kepada siswa terkait kewirausahaan dan kegiatan kedua memberikan pelatihan aplikasi *Canva*.

Sosialisasi Kewirausahaan

Kegiatan pertama yang dilakukan adalah memberikan pelatihan motivasi kepada peserta agar terciptanya pengusaha muda oleh minat dan bakat dari masing-masing peserta dan diberikan penekanan dalam aspek berwirausaha dalam era digital.

Berdasarkan pengamatan pada saat sosialisasi, masih kurangnya pemahaman siswa terkait dengan manfaat dari kewirausahaan secara umum, namun pengetahuan siswa tentang dasar kewirausahaan juga tidak kecil melainkan banyaknya antusias dari siswa membuktikan

keingintahuan mereka tentang materi yang disampaikan. Sebanyak 27 siswa yang memperhatikan materi kewirausahaan siswa pun berebut untuk menjawab apa yang ingin mereka ingin kan untuk wirausaha yang mereka buat di kemudian hari. Adapun dalam sesi praktek teknik pengambilan gambar seluruh siswa mengikuti rangkaian penjelasan teknik pengambilan gambar yang terbagi menjadi 3 kelompok dan teknik gambar seperti apa oleh masing-masing siswa yang diminati.

Dalam penjelasan materi *canva* sebanyak Sebagian besar siswa sudah mengetahui aplikasi *canva* dan pernah memakainya, mereka mengetahui dasar-dasar *canva* dan sudah tergolong handal dalam penggunaan *canva* yang mereka buat. Banyaknya antusias siswa dalam pengeditan *canva* dan hasil yang sangat memukau kami para pemapar dikarenakan banyak hasil dari siswa yang sangatlah kreatif dalam pembuatan *canva* yang sudah tergolong handal dalam *canva*.



Gambar 1. Perkenalan kepada siswa

Pada Gambar 1 menunjukkan pada saat tim melakukan perkenalan dengan para siswa dan guru SD Al Fityan *School* Tangerang sekaligus interaksi dengan siswa menanyakan kepada masing-masing siswa mengenai visi dan misi/minat bakat dan cita-cita.

Pada kegiatan sosialisasi kewirausahaan memaparkan materi terkait pentingnya berwirausaha disajikan pada gambar 2. Tim pemateri melakukan edukasi, membuka wawasan serta memotivasi peserta kepada dunia wirausaha dalam era *digital* bukan lah hal yang sulit untuk dilakukan. Kreatifitas merupakan aspek penting dalam berwirausaha, tim pemateri menyampaikan aspek-aspek khususnya bagi anak-anak yang mempunyai minat dalam berbisnis pada usia muda. Setelah itu, masuk ke materi terkait pengenalan dan dasar-dasar dari kewirausahaan, dan contoh sosok inspiratif

wirausahaan muda saat ini yang bisa menjadi *role model*.



Gambar 2. Sesi Materi Kewirausahaan

Setelah pemaparan materi selanjutnya tim mempraktekkan teknik dan cara pengambilan gambar produk (*digital showcase*). Tim kemudian terlebih dahulu memberikan contoh satu produk dengan melakukan teknik pengambilan gambar dan video yang estetik terlihat pada gambar 3. Setelah itu masing-masing siswa diberikan kesempatan untuk melakukan praktek pengambilan gambar dengan objek yang diinginkan.



Gambar 3. Teknik pengambilan gambar produk

Pelatihan Canva

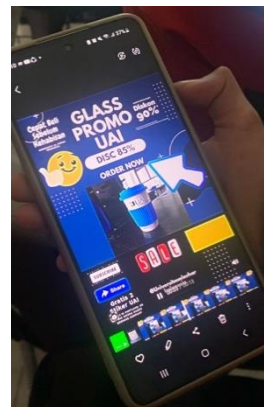
Setelah melakukan sosialisasi terkait dengan kewirausahaan dan *digital showcase*. Kegiatan kedua memberikan pelatihan *design* produk dengan menggunakan aplikasi Canva, yang memiliki keunggulan tidak berbayar, mudah

digunakan, dan memiliki banyak *template* yang sangat beragam dengan *design* yang menarik. Tujuannya adalah agar siswa mampu menghasilkan konten yang kreatif pada saat mempromosikan suatu produknya.

Sesi kedua pada gambar 4. Memberikan pelatihan *design* produk dengan menggunakan aplikasi Canva, yang memiliki keunggulan tidak berbayar, mudah digunakan, dan memiliki banyak *template* yang sangat beragam dengan *design* yang menarik.



Gambar 4. Penjelasan Materi Canva



Gambar 5. Hasil Design Siswa

Dalam materi pelatihan kewirausahaan diberikan wawasan mengenai manfaat serta faktor-faktor kewirausahaan dalam dunia digital seperti yang di jelaskan di dalam materi adalah sebuah proses menciptakan sesuatu agar bisa bernilai tambah dalam ekonomi. Kewirausahaan adalah proses mendirikan dan menjalankan bisnis atau usaha tersebut, umumnya wirausahawan dipandang sebagai innovator lalu dijelaskan apa saja manfaat-manfaat yang

terdapat pada kewirausahaan seperti menumbuhkan jiwa kewirausahaan dalam usia dini. Menumbuhkan rasa tanggung jawab serta meningkatkan keterampilan. Terdapat berbagai macam faktor penting dalam membangun jiwa kewirausahaan berdasarkan dari kemauan, daya tarik serta lingkungan keluarga untuk mendukung hobby dan minat berwirausaha sejak dini

Pada penjelasan teknik pengambilan gambar serta penjelasan, pengambilan gambar mempunyai berbagai macam cara agar pengambilan gambar dapat di ambil secara sempurna antara lain secara *close up* (secara dekat), *long shot* (secara jauh) ataupun dari arah yang berbeda lainnya tergantung minat dari masing-masing siswa. Beberapa hal yang disampaikan mengenai materi canva antara lain menjelaskan tools simple yang mudah dipakai untuk pengeditan brand yang akan mereka akan pakai, menjelaskan hal dasar canva serta tata cara pengeditan di canva.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Adanya pengabdian ini telah berhasil mencapai tujuan utama kami, yaitu meningkatkan kesadaran literasi digital terutama bagi bidang pendidikan dan kewirausahaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program bantuan bimbingan belajar yang kami laksanakan telah memberikan dampak positif yang signifikan pada pemahaman siswa/i Al-Fityan *School* Tangerang. Kami memperkenalkan siswa sejak dini mengenai dunia usaha, mengembangkan kreativitas dan inovasi sehingga mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif serta mengembangkan ide-ide baru yang dapat menjadi dasar bagi usaha mereka di masa depan sesuai dengan minat dan bakatnya. Selain itu, siswa diperkenalkan salah satu teknik *digital marketing* yang dilakukan dengan mendesain dan mempromosikan suatu produk dengan menggunakan aplikasi Canva agar mampu menghasilkan konten visual yang menarik dan cepat.

Kami menyadari bahwa masih banyak perhatian lebih yang harus dilakukan untuk memastikan keberlanjutan kegiatan ini. Oleh karena itu, kami merekomendasikan agar kegiatan ini terus berlanjut dengan perluasan materi misalnya terkait tips dan trik berjualan di *e-commerce*. Kami juga menekankan

pentingnya dukungan dari berbagai pihak, seperti guru dan orangtua agar anak-anak dapat terus mengembangkan dan mengasah ide-ide kreatifnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas publikasi ini penulis mengucapkan terima kasih kepada: Kementerian Koordinator Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Republik Indonesia, atas bantuan pendanaan Program Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) Tahun Anggaran 2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, A. (2020). Pengaruh Pendidikan Ekonomi Keluarga, Teman Pergaulan Terhadap Literasi Ekonomi Mahasiswa Universitas Jambi. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 388-400.
- Akhmad, K. A. (2021). Peran Pendidikan Kewirausahaan Untuk Mengatasi Kemiskinan. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 2(06), 173-181.
- Akhmetshin, E. M., Mueller, J. E., Yumashev, A. V., Kozachek, A. V., Prikhodko, A. N., & Safonova, E. E. (2019). Acquisition of entrepreneurial skills and competences: Curriculum development and evaluation for higher education. *Journal of Entrepreneurship Education*, 22(1), 1-12.
- Farida, S., & Nurkhin, A. (2016). Pengaruh pendidikan kewirausahaan, lingkungan keluarga, dan self efficacy terhadap minat berwirausaha siswa SMK program keahlian Akuntansi. *Economic Education Analysis Journal*, 5(1).
- Ghofur, A., Nafisah, D., Eryadini, N., Astutik, N. F. W., & Suryanto, H. (2021). Pelatihan Pengembangan Desain Video Pembelajaran Interaktif. *Panrannuangku Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 29-36.
- Hisrich, R. D., & Peters, M. P. (1995). *Entrepreneurship. Starting, developing, and managing a new enterprise*. Irwin Mc Grawhill Companies.
- Kusuma, A. I. (2017). Strategi manajemen sekolah dasar dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(2), 77-86.
- Miranda, M., Hasan, M., Ahmad, M. I. S., Tahir, M. I. T., & Dinar, M. (2021). Pendidikan

- Kecakapan Hidup Pada Sekolah Dasar Berbasis Kewirausahaan. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 231-238.
- Naila, I., Jatmiko, B., & Sudiby, E. (2019). Developing Entrepreneurship-oriented Project-based Learning Devices to Improve Elementary School Students' Collaboration Skills. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 4(8), 412-416.
- Putri, A. D., Novita, D., & Maskar, S. (2022). Pengenalan Wawasan Bisnis Di Era Digital Bagi Siswa/I Smk Yadika Bandarlampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 213-217.
- Sirosa, M. A., Sarjono, S., & Hariyadi, A. (2021). Pengaruh Fasilitas Belajar dan Lingkungan Pondok Pesantren Al Husna Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII C di MTs. Islamiyah Malo Tahun Ajaran 2019/2020. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 29-36.