

## Edukasi HP Sehat Untuk Anak Zaman Now di SD Negeri 100714 Desa Garoga Kecamatan Batang Toru Kabupaten Tapanuli Selatan

Sukatno<sup>1\*</sup>, Nur Afifah<sup>2</sup>, Azijah Tussolihah Siregar<sup>3</sup>, Malim Soleh Rambe<sup>4</sup>, Rini Handayani<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan Selatan, Padangsidempuan, Jl. Sutan Moh. Arif No.32, Batang Ayumi Julu, Kec. Padangsidempuan Utara, Kota Padang Sidempuan, Sumatera Utara

E-mail: [sukatno@um-tapsel.ac.id](mailto:sukatno@um-tapsel.ac.id)

\*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6322>

### ARTICLE INFO

### ABSTRACT

#### Article history:

Received: 27 Apr 2026

Revised: 03 May 2026

Accepted: 09 May 2026

#### Kata Kunci:

Edukasi HP Sehat,  
Literasi Digital,  
Kesehatan Mental,  
Siswa Sekolah Dasar,  
Penggunaan Gawai.

#### Keywords:

Healthy Smartphone  
Education, Digital  
Literacy, Mental  
Health, Elementary  
School Students,  
Gadget Use.

Perkembangan teknologi digital telah menjadikan telepon pintar sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari anak usia sekolah dasar. Penggunaan handphone (HP) yang tidak terkontrol berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti menurunnya konsentrasi belajar, berkurangnya interaksi sosial, serta gangguan kesehatan mental. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai penggunaan HP secara sehat, aman, dan bertanggung jawab. Kegiatan dilaksanakan pada November 2024 di SD Negeri 100714 Desa Garoga, Kecamatan Batang Toru, Kabupaten Tapanuli Selatan, Sumatera Utara. Metode yang digunakan adalah pendekatan deskriptif-partisipatoris dengan melibatkan 40 siswa kelas IV–VI serta guru kelas dan guru pamong. Tahapan kegiatan meliputi identifikasi masalah, edukasi literasi digital, pendampingan digital wellbeing, integrasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dan evaluasi reflektif. Data dikumpulkan melalui observasi, refleksi, diskusi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif-kualitatif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa tentang konsep HP sehat, kemampuan mengontrol durasi penggunaan gawai, peningkatan regulasi emosi, serta membaiknya kualitas interaksi sosial antar siswa. Selain itu, guru memperoleh strategi pendampingan digital yang lebih terarah dalam membimbing siswa menggunakan teknologi secara produktif. Edukasi penggunaan HP sehat efektif membangun literasi digital, kesehatan mental, dan keseimbangan teknologi bagi siswa SD.

The rapid development of digital technology has made smartphones an inseparable part of daily life for elementary school children. Uncontrolled smartphone use may lead to various negative impacts, including decreased learning concentration, reduced social interaction, and mental health problems. This community service activity aimed to improve students' understanding of healthy, safe, and responsible smartphone use. The program was conducted in November 2024 at SD Negeri 100714 Desa Garoga, Batang Toru District, South Tapanuli Regency, North Sumatra. A descriptive-participatory approach was employed involving 40 students from grades IV–VI, classroom teachers, and supervising teachers. The implementation stages included problem identification, digital literacy education, digital wellbeing assistance, integration of technology use into learning activities, and reflective evaluation. Data were collected through observation, reflection, discussion, and documentation, then analyzed using descriptive-qualitative techniques. The results showed an increase in students' understanding of the concept of healthy smartphone use, improved ability to regulate screen time, better emotional regulation, and enhanced quality of social interaction among students. In addition, teachers gained more structured digital mentoring strategies to guide students in using technology productively. Education on healthy cellphone use effectively builds digital literacy, mental health, and technological balance for elementary school students.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Sukatno, et al. (2026), Edukasi HP Sehat Untuk Anak Zaman Now di SD Negeri 100714 Desa Garoga Kecamatan Batang Toru Kabupaten Tapanuli Selatan, 4(4). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6322>

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat, termasuk pada anak usia sekolah dasar. Telepon pintar atau handphone (HP) saat ini tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga menjadi sarana hiburan, akses informasi, permainan daring, serta media sosial (Karindra, 2022; Anggita & Haryanto, 2025).

Kemudahan akses terhadap berbagai aplikasi digital membuat anak-anak semakin akrab dengan penggunaan HP sejak usia dini. Di satu sisi, HP dapat memberikan manfaat apabila digunakan secara bijak, misalnya untuk mencari informasi pembelajaran dan memperluas wawasan. Namun di sisi lain, penggunaan HP yang berlebihan tanpa pengawasan dapat menimbulkan dampak negatif, seperti menurunnya konsentrasi belajar, berkurangnya interaksi sosial secara langsung, serta munculnya kecenderungan ketergantungan terhadap gadget (Apriliyani & Indrawati, 2023; Nurullita et al., 2023).

Menurut Sari et al. (2020), penggunaan gadget secara berlebihan pada anak dapat memengaruhi perkembangan sosial, emosional, dan perilaku belajar. Anak yang terlalu sering menggunakan HP cenderung lebih sulit berkonsentrasi, kurang aktif dalam kegiatan sosial, serta lebih tertarik pada aktivitas digital dibandingkan interaksi langsung dengan lingkungan sekitarnya (Kusumaningtyas et al., 2019; Ardiyani et al., 2021).

Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa kebiasaan penggunaan HP yang tidak terkontrol pada anak sekolah dasar dipengaruhi oleh lemahnya pengawasan orang tua, tingginya paparan media hiburan digital, serta kurangnya pemahaman anak mengenai batas penggunaan yang sehat (Azizah & Sinaga, 2024; Putri et al., 2024). Selain itu, penggunaan HP dalam durasi yang panjang dapat berdampak pada kesehatan fisik, psikologis, serta perilaku sosial anak (Dewi, 2020; Anggita & Haryanto, 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 100714 yang berada di Desa Garoga, ditemukan bahwa sebagian peserta didik telah terbiasa menggunakan HP dalam waktu yang cukup lama setiap hari. Beberapa anak tampak lebih tertarik bermain HP dibandingkan belajar, bermain bersama teman sebaya, maupun mengikuti kegiatan sosial lainnya.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan upaya edukatif yang dapat membantu anak memahami cara menggunakan HP secara sehat, aman, dan bermanfaat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk edukasi mengenai penggunaan HP yang sehat pada anak. Melalui kegiatan ini, peserta didik diharapkan memperoleh pengetahuan tentang manfaat HP, risiko penggunaan berlebihan, serta pentingnya membatasi waktu penggunaan agar tidak mengganggu aktivitas belajar dan perkembangan sosial mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan judul “Edukasi HP Sehat untuk Anak Zaman Now” di SD Negeri 100714, yang berlokasi di Desa Garoga, Sumatera Utara. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai penggunaan HP secara sehat agar terhindar dari dampak negatif penggunaan yang berlebihan di era digital.

## **METODE**

### ***Jenis dan Pendekatan Kegiatan***

Kegiatan ini menggunakan pendekatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) dengan desain deskriptif-partisipatoris, yang dipadukan dengan unsur evaluatif untuk melihat perubahan kondisi siswa sebelum dan setelah intervensi. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk kegiatan edukatif dan pendampingan psikososial di lingkungan sekolah dasar yang menekankan proses, keterlibatan aktif, dan dampak langsung pada sasaran kegiatan.

### ***Waktu dan Tempat Pelaksanaan***

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada bulan November 2024 di SD Negeri 100714 Desa Garoga, Kabupaten Tapanuli Selatan, Provinsi Sumatera Utara. Pemilihan lokasi didasarkan pada kebutuhan sekolah terhadap edukasi penggunaan HP sehat serta penguatan kesehatan mental siswa sekolah dasar.

### ***Target dan Subjek Kegiatan***

Target kegiatan adalah siswa kelas IV–VI, dengan jumlah peserta sebanyak 40 siswa, serta guru kelas dan guru pamong yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan pendampingan siswa.

**Prosedur Pelaksanaan**

**Tabel 1.** Prosedur Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

No.	Kegiatan	Uraian
1	Persiapan	Koordinasi dengan pihak sekolah, penentuan peserta, dan persiapan materi
2	Pembukaan	Perkenalan tim, penyampaian tujuan kegiatan, dan motivasi awal
3	Penyampaian materi	Edukasi mengenai manfaat HP, risiko penggunaan berlebihan, dan penggunaan HP sehat
4	Diskusi dan tanya jawab	Interaksi langsung dengan peserta didik mengenai kebiasaan penggunaan HP
5	Permainan edukatif/simulasi	Aktivitas sederhana tentang kebiasaan digital sehat
6	Evaluasi	Tanya jawab, kuis singkat, atau refleksi peserta
7	Penutup	Penyampaian pesan utama dan dokumentasi kegiatan

**Data dan Instrumen**

Pendekatan pengumpulan data dalam kegiatan ini menggabungkan aspek kualitatif dan deskriptif. Informasi kualitatif digali melalui observasi perilaku digital siswa, refleksi mandiri mengenai penggunaan gawai, serta catatan lapangan yang disusun secara sistematis selama proses edukasi berlangsung. Adapun perangkat pengumpulan data yang digunakan terdiri dari lembar observasi, panduan refleksi, dan dokumentasi visual maupun tekstual. Seluruh instrumen tersebut dikembangkan dengan mengacu pada indikator Edukasi HP Sehat untuk Anak Zaman Now, yang mencakup keseimbangan durasi layar (*screen time*), etika berinternet, serta kesehatan mental anak dalam ekosistem digital di tingkat sekolah dasar

**Teknik Pengumpulan Data**

Guna menangkap gambaran menyeluruh mengenai efektivitas program Edukasi HP Sehat untuk Anak Zaman Now, pengumpulan data dilakukan melalui kombinasi beberapa teknik strategis. Proses dimulai dengan observasi langsung terhadap perilaku digital siswa, yang diperkuat dengan hasil refleksi tertulis maupun lisan untuk menggali perspektif mereka. Selain itu, dilakukan diskusi mendalam bersama guru kelas dan guru pamong serta pendokumentasian seluruh rangkaian aktivitas sebagai bukti faktual. Rangkaian teknik ini dirancang sedemikian rupa untuk mengukur sejauh mana dampak edukasi ini mampu mengubah pola pikir dan kebiasaan anak dalam menggunakan teknologi secara bijak

**Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif-kualitatif yang meliputi proses reduksi data, penyajian informasi, hingga penarikan kesimpulan secara komprehensif. Hasil analisis ini kemudian dimaknai dengan membandingkan transformasi perilaku siswa terhadap tujuan utama kegiatan, yaitu Edukasi HP Sehat Untuk Anak Zaman Now. Fokus utama analisis diarahkan pada kecenderungan perubahan sikap digital, kontrol emosi saat berinteraksi dengan gawai, serta pola interaksi sosial siswa setelah diberikan intervensi edukasi tersebut.

**Tabel 2.** Rangkaian Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dukasi HP Sehat Untuk Anak Zaman Now

Tahap	Kegiatan	Sasaran	Luaran	Perubahan Kondisi Siswa
<b>Identifikasi Masalah</b>	Observasi penggunaan gawai dan diskusi awal mengenai kebiasaan digital siswa.	Guru kelas, guru pamong, & siswa.	Pemetaan durasi layar ( <i>screen time</i> ) dan potensi risiko kecanduan gawai.	Teridentifikasinya rendahnya kontrol diri dalam menggunakan HP dan munculnya perilaku <i>nomophobia</i> (cemas tanpa HP).
<b>Edukasi</b>	Sosialisasi "Internet Sehat & Bijak" berbasis etika digital	Siswa kelas IV–VI.	Peningkatan literasi digital dan pemahaman batasan konten.	Siswa mampu membedakan konten positif/negatif serta memahami dampak

	(tata krama <i>online</i> dan keamanan data).			radiasi dan durasi HP bagi kesehatan.
<b>Pendampingan</b>	Pendampingan <i>Digital Wellbeing</i> (Kesejahteraan Digital) dan refleksi penggunaan aplikasi.	Siswa.	Penguatan kontrol diri ( <i>self-control</i> ) dan disiplin durasi layar.	Meningkatnya kesadaran siswa untuk mengatur jadwal penggunaan HP secara mandiri dan bertanggung jawab.
<b>Integrasi</b>	Penerapan aturan penggunaan HP sebagai media belajar dalam kelas dan ekstrakurikuler.	Guru dan siswa.	Praktik penggunaan teknologi yang produktif, edukatif, dan seimbang.	Terbentuknya budaya sekolah yang memanfaatkan teknologi untuk kreativitas, bukan sekadar hiburan pasif.
<b>Evaluasi</b>	Refleksi bersama mengenai perubahan pola penggunaan HP dan umpan balik program.	Guru dan siswa.	Rekomendasi panduan "HP Sehat" untuk orang tua dan pihak sekolah.	Lingkungan belajar dan rumah menjadi lebih seimbang antara aktivitas fisik, sosial, dan dunia digital.

Tabel 1 Rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat bertema "Edukasi HP Sehat Untuk Anak Zaman Now" ini dilaksanakan secara sistematis, dimulai dari tahap identifikasi masalah untuk memetakan risiko kecanduan gawai dan perilaku digital siswa, yang kemudian ditindaklanjuti dengan pemberian edukasi literasi digital mengenai etika berinternet dan keamanan data. Guna memastikan keberlanjutan dampak, dilakukan proses pendampingan melalui program digital wellbeing untuk memperkuat kontrol diri siswa, yang diintegrasikan langsung ke dalam aktivitas pembelajaran dan ekstrakurikuler agar penggunaan teknologi menjadi lebih produktif. Seluruh rangkaian ini ditutup dengan tahap evaluasi dan refleksi bersama guna merumuskan rekomendasi bagi sekolah dan orang tua, dengan target akhir terciptanya perubahan kondisi siswa yang lebih disiplin, sadar akan kesehatan mental di dunia digital, serta mampu menyeimbangkan interaksi antara dunia maya dan kehidupan sosial nyata.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan secara bertahap dan sistematis, mulai dari tahap identifikasi masalah penggunaan gawai hingga proses evaluasi akhir. Seluruh rangkaian kegiatan beserta luaran yang dihasilkan telah dipaparkan secara mendalam pada Tabel 2. Secara umum, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan literasi digital siswa yang signifikan, perubahan kebiasaan penggunaan HP menjadi lebih terkontrol dan bijak, serta penguatan kesadaran akan pentingnya menjaga kesehatan mental di tengah paparan konten digital yang masif pada anak zaman sekarang.

Untuk memperjelas dampak intervensi yang dilakukan, perubahan kondisi siswa sebelum dan setelah kegiatan disajikan secara ringkas pada berikut.

**Tabel 3.** Komponen Sebelum dan Sesudah Kegiatan

No	Komponen Hasil	Kondisi Sebelum Kegiatan	Kondisi Setelah Kegiatan (Capaian)
1	<b>Pemahaman Literasi Digital</b>	Siswa menggunakan HP hanya untuk hiburan tanpa memahami risiko konten dan keamanan data.	Siswa memahami konsep "HP Sehat", mampu memilah konten positif, dan mengerti etika berinternet.
2	<b>Kontrol Diri (Screen Time)</b>	Durasi penggunaan gawai tidak beraturan, cenderung kecanduan, dan sering mengabaikan tugas sekolah.	Siswa mampu mengatur jadwal penggunaan gawai secara mandiri dan disiplin terhadap batasan waktu.
3	<b>Kesehatan Mental &amp; Emosi</b>	Munculnya gejala kecemasan digital ( <i>FOMO</i> ) dan emosi yang tidak stabil saat dilarang bermain HP.	Siswa lebih tenang, memahami pentingnya istirahat dari layar, dan memiliki regulasi emosi yang lebih baik.

<b>4 Interaksi Sosial</b>	Siswa cenderung asyik sendiri dengan gawainya (individualis) meskipun sedang bersama teman.	Meningkatnya kualitas komunikasi tatap muka dan kesadaran untuk tidak menggunakan HP saat berinteraksi sosial.
<b>5 Peran Guru &amp; Pendamping</b>	Guru kesulitan mengarahkan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara edukatif.	Guru kelas dan pamong memiliki strategi pendampingan digital yang lebih terstruktur dan persuasif.

Hasil pada Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa intervensi Edukasi HP Sehat Untuk Anak Zaman Now memberikan dampak positif yang konsisten pada berbagai aspek perkembangan siswa, baik dari segi literasi kognitif mengenai keamanan digital, sisi afektif dalam meregulasi emosi terhadap gawai, maupun aspek sosial melalui peningkatan kualitas interaksi di dunia nyata. Transformasi ini membuktikan bahwa pendekatan edukasi yang terstruktur mampu mengubah pola ketergantungan digital menjadi perilaku penggunaan teknologi yang lebih bijak, bertanggung jawab, dan selaras dengan menjaga kesehatan mental anak di era siber. Visualisasi Pelaksanaan Kegiatan

Hasil kegiatan juga diperkuat melalui dokumentasi visual yang menggambarkan proses edukasi dan pendampingan di lapangan. Dokumentasi tersebut disajikan pada Gambar berikut.



**Gambar 1.** Pelaksanaan Edukasi HP sehat untuk anak zaman Naw



**Gambar 2.** Kegiatan Pelaksanaan PKM

Visualisasi kegiatan menunjukkan keterlibatan aktif siswa selama proses edukasi dan pendampingan, yang merupakan indikator penting keberhasilan pendekatan partisipatoris dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

#### **Pembahasan**

Temuan pada Tabel 2 menegaskan bahwa pendekatan edukasi holistik dalam program "Edukasi HP Sehat Untuk Anak Zaman Now" efektif dalam menumbuhkan kesadaran literasi digital dan memperkuat kesehatan mental siswa sekolah dasar. Peningkatan pemahaman siswa terhadap penggunaan gawai yang bijak sejalan dengan pandangan bahwa edukasi preventif mengenai teknologi sejak dini berperan vital dalam membangun benteng pertahanan kognitif anak agar mampu memilah informasi dan mengelola durasi layar (screen time) secara mandiri (Schiefele, 2021; Uno, 2020).

Perubahan perilaku digital dan penguatan kesehatan mental siswa dapat dijelaskan melalui pendekatan pendampingan yang menekankan pada regulasi emosi, kontrol diri, dan nilai-nilai etika berkomunikasi. Pendekatan ini selaras dengan teori psikologi konseling yang menekankan pentingnya pendampingan yang humanis dan berorientasi pada perkembangan individu agar anak tidak kehilangan jati diri sosialnya di tengah masifnya arus informasi (Latipun, 2020; Rambe et al., 2025). Integrasi nilai-nilai seperti tabayyun (memverifikasi kebenaran informasi/antinfoaks), mau'izhah (pemanfaatan gawai untuk hal kebaikan), serta bil hikmah (kebijaksanaan dalam berinteraksi di media sosial) membantu siswa memaknai teknologi secara lebih reflektif. Hal ini terbukti mampu meminimalkan risiko kecanduan gawai dan mencegah perilaku agresif di ruang digital.

Selain berdampak pada siswa, intervensi ini juga memperkuat peran guru kelas dan guru pamong dalam menerapkan pola pendampingan yang preventif dan dialogis terhadap aktivitas digital siswa. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa keberhasilan program literasi digital di sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh keterlibatan aktif pendidik dalam mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam ekosistem belajar yang modern (Hurlock, 2017; Mulyasa, 2021). Dengan demikian, edukasi "HP Sehat" tidak hanya berfungsi sebagai strategi pendampingan individual, tetapi juga sebagai pendekatan sistemik yang mendukung terciptanya lingkungan sekolah yang sadar teknologi namun tetap mengutamakan kesejahteraan psikologis.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini memperkuat argumen bahwa edukasi literasi gawai yang terintegrasi dalam aktivitas edukatif dan ekstrakurikuler merupakan strategi pengabdian masyarakat yang sangat relevan, aplikatif, dan berkelanjutan. Pendekatan ini menjadi solusi strategis bagi konteks sekolah dasar yang belum memiliki tenaga bimbingan dan konseling khusus, guna membimbing generasi "Zaman Now" agar dapat memanfaatkan teknologi secara produktif tanpa mengabaikan kesehatan mental dan interaksi sosial di dunia nyata.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat bertajuk "Edukasi HP Sehat Untuk Anak Zaman Now" di SD Negeri Garoga, dapat disimpulkan bahwa program ini berhasil meningkatkan literasi digital dan kesadaran siswa kelas IV–VI dalam menggunakan teknologi secara bijak. Melalui tahapan yang sistematis mulai dari identifikasi masalah hingga evaluasi terjadi perubahan perilaku yang signifikan pada siswa, di antaranya peningkatan kemampuan mengontrol durasi layar (*screen time*), pemahaman etika berinternet, serta penguatan kesehatan mental dari risiko ketergantungan gawai.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada Kepala Sekolah beserta seluruh dewan guru SD Negeri 100714 Garoga atas dukungan fasilitas dan izin yang diberikan, serta kepada guru kelas dan guru pamong yang telah berkontribusi strategis dalam mendampingi jalannya kegiatan. Penghargaan khusus juga diberikan kepada siswa-siswi kelas IV–VI atas partisipasi aktif dan antusiasme mereka dalam mengikuti seluruh rangkaian program "Edukasi HP Sehat Untuk Anak Zaman Now", serta kepada tim pengabdian dan seluruh pihak terkait yang telah berkolaborasi secara solid demi terwujudnya penguatan literasi digital dan kesehatan mental anak di lingkungan sekolah ini.

## **REFERENSI**

- Abidin, Y. (2020). *Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematis, sains, membaca, dan menulis*. Bumi Aksara. Link: Bumi Aksara
- Azwar, S. (2019). *Penyusunan skala psikologi* (Edisi revisi). Pustaka Pelajar. Link: Pustaka Pelajar
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). SAGE Publications. Link: SAGE book page
- Hurlock, E. B. (2017). *Perkembangan anak* (Edisi keenam). Erlangga. Link: Erlangga
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Panduan operasional penyelenggaraan bimbingan dan konseling sekolah dasar*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Link: Kemendikbud

- Latipun. (2020). *Psikologi konseling*. Universitas Muhammadiyah Malang Press. Link: UMM Press book page
- Mulyasa, E. (2021). *Manajemen pendidikan karakter*. Bumi Aksara. Link: Bumi Aksara
- Prayitno, & Amti, E. (2019). *Dasar-dasar bimbingan dan konseling*. Rineka Cipta. Link: Rineka Cipta
- Rambe, M. S., Saputri, N. M. I., & Siregar, A. T. (2025). Fitrah based group counseling: A holistic approach to enhancing students' career maturity in the digital era and creative economy. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 14(04). Link: DOI article
- Schiefele, U. (2021). Interest, learning, and motivation. *Educational Psychologist*, 56(4), 215–229. Link: DOI article
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Alfabeta. Link: Alfabeta
- Uno, H. B. (2020). *Orientasi baru dalam psikologi pembelajaran*. Bumi Aksara. Link: Bumi Aksara