

PENGARUH *GADGET* TERHADAP PRESTASI BELAJAR REMAJA DI ERA MILENIAL PADA LEMBAGA BIMBINGAN BELAJAR DAARUL 'ULUUM PETUKANGAN UTARA, PESANGGRAHAN, JAKARTA SELATAN

Ela Hulasoh\*, Rahmi Andini Syamsuddin, Alvin Praditya, Lisdawati, Supardi  
Dosen Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Pamulang  
Email\* : [dosen01910@unpam.ac.id](mailto:dosen01910@unpam.ac.id) , [dosen02062@unpam.ac.id](mailto:dosen02062@unpam.ac.id) ,  
[dosen02115@unpam.ac.id](mailto:dosen02115@unpam.ac.id) , [dosen02164@unpam.ac.id](mailto:dosen02164@unpam.ac.id) ,  
[dosen00491@unpam.ac.id](mailto:dosen00491@unpam.ac.id)

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Pengaruh *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Remaja di Era Milenial Pada Lembaga Bimbingan Belajar Daarul 'Uluum Petukangan Utara, Pesanggrahan, Jakarta Selatan.

Tujuan pengabdian ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada seluruh wali murid lembaga bimbingan belajar Daarul 'Uluum, bahwa pentingnya mengetahui pengaruh *gadget* terhadap prestasi siswa dan memberikan pengetahuan kepada seluruh wali murid lembaga bimbingan belajar Daarul 'Uluum tentang ketergantungan akibat penggunaan *gadget*. Metode pelaksanaan pengabdian ini dilakukan dalam beberapa kegiatan yaitu tahap survei dan sosialisasi mengenai berbagai hal yang akan disampaikan pada saat kegiatan pengabdian. Kegiatan yang akan dilakukan meliputi: penyusunan materi yang akan diberikan, penyusunan jadwal pemberian materi, pembagian tugas tim pengabdian dan survei ke lokasi pengabdian. Tim pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat adalah dosen Fakultas Ekonomi jurusan sebanyak 5 orang. Tim pengabdian memerikan materi mengenai Pengaruh *Gadget* terhadap prestasi para remaja di era milenial ini di bimbingan belajar Daarul 'Uluum Petukangan Utara, Pesanggrahan, Jakarta Selatan.

Kesimpulan dari pengabdian ini adalah masih banyak peserta yang kurang memahami mengenai dampak yang ditimbulkan akibat dari ketergantungan penggunaan *gadget*. Peserta juga masih banyak yang belum memahami bagaimana mengetahui tingkat konsentrasi belajar anak-anaknya. Harapan kami dengan pengabdian ini dapat membuka wawasan para peserta khususnya dan masyarakat pada umumnya mengenai pengaruh serta dampak yang diakibatkan oleh penggunaan serta ketergantungan terhadap *gadget* bagi remaja di era milenial ini serta ilmu yang diperoleh pada Pengabdian Masyarakat ini diharapkan dapat memberikan semangat baru bagi kita dalam menyampaikan materi dan motivasi serta berkontribusi bagi generasi muda baik di lingkungan sekolah maupun kampus dan keluarga.

---

**Kata Kunci : Pengaruh Gadget, Remaja, Era Milenial**

### **ABSTRACT**

This study is entitled The Effect of Gadgets on Learning Achievement of Youth in the Millennial Era at Daarul ‘Uluum Tutoring Institute Petukangan Utara, Pesanggrahan, South Jakarta.

The purpose of this dedication is to give understanding to all guardians of the Daarul ‘Uluum tutoring institute, that the importance of knowing the influence of gadgets on student achievement and providing knowledge to all trustees of Daarul ‘Uluum tutoring institute about dependence due to the use of gadgets. The method of carrying out this service is carried out in a number of activities, which are the survey and outreach stages of various matters that will be delivered at the time of service activities. The activities that will be carried out include: the preparation of material to be given, the preparation of material delivery schedules, the division of tasks of the service team and surveys to the service locations. The implementation team of community service activities is a lecturer of the Faculty of Economics majoring in 5 people. The dedication team described material on the influence of gadgets on the achievements of adolescents in the millennial era in Daarul ‘Uluum Petukangan Utara, Pesanggrahan, South Jakarta.

The conclusion of this dedication is that there are still many participants who do not understand the impact caused by the dependence on the use of gadgets. Many participants also did not understand how to know the level of concentration of their children's learning. We hope that this dedication can open insight into the participants in particular and the community in general about the influence and impact caused by the use and dependence of gadgets for teenagers in this millennial era and the knowledge gained in Community Service is expected to provide new enthusiasm for us in conveying material and motivation as well as contributing to the younger generation both in the neighborhood and campus and family.

**Keywords : Influence of Gadgets, Teenagers, Millennial Era**

### **PENDAHULUAN**

*Gadget* atau Handphone (*Smartphone*) bukan hanya sekedar alat komunikasi pada jaman sekarang,

namun sudah menjadi trend atau gaya hidup. *Gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa yang mana

akan berdampak buruk pada nilai akademik atau pada prestasi mereka. Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu baik pada perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar. Penggunaan *gadget* dapat berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh handphone terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa menjadi sering mengandalkan handphone daripada harus belajar. Terkadang orang-orang atau lebih tepatnya anak-anak dan remaja zaman sekarang menggunakan *gadget*/handphone bukan untuk belajar namun untuk pamer dan bermain online. Meskipun tidak semua seperti itu, masih ada beberapa yang menggunakannya untuk belajar.

Handphone adalah sarana informasi yang baik walaupun terkadang ada informasi yang salah atau tidak tepat. Maka dari itu, kita harus menggunakan handphone dengan bijak, apalagi zaman sekarang teknologi sudah canggih serta makin merajalelanya sosial media yang mana membuat handphone yang semestinya bisa jadi tutor untuk belajar malah dijadikan untuk bermain sosial media dan bermain game. Pada era milenial

ini banyak remaja khususnya yang menjadikan handphone sebagai ajang kompetisi, dimana jika tidak memiliki handphone akan dikucilkan atau dianggap ketinggalan zaman. Hal ini dapat mempengaruhi mental remaja yang membuat para remaja lebih mementingkan mempunyai handphone dibandingkan memiliki nilai akademik yang bagus.

Oleh karena itu peran orang tua sangat diperlukan untuk membatasi anak-anaknya dalam menggunakan *gadget* atau handphone. Karena semakin dibiarkan, maka anak-anak tersebut akan membuat mereka semakin tidak peduli dengan sekitarnya serta dapat membuat prestasi belajar mereka menurun. Hal tersebut akan berdampak bagi masa depan mereka kedepannya.

Teknologi informasi seperti *gadget* dan handphone tersebut sebenarnya dapat memberikan dampak positif bila digunakan secara bijak bila penggunaannya dibatasi dan tidak lepas dari pengawasan orang tua. Penggunaan media belajar sebagai media belajar menunjukkan arah yang positif, dimana semakin tinggi intensitas siswa dalam belajar menggunakan internet maka semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai.

## **RUMUSAN MASALAH**

Dengan mempertimbangkan latar belakang yang telah diutarakan diatas, kami berinisiatif untuk

membentuk pengabdian masyarakat bagi para wali murid atau orang tua melalui program penyuluhan materi pengaruh *gadget* terhadap prestasi belajar remaja di era milenial di Lembaga Bimbingan Belajar Daarul ‘Uluum yang beralamatkan di Petungkang Utara, Pesanggrahan, Jakarta Selatan.

#### **TUJUAN PELAKSANAAN**

1. Memberikan pemahaman kepada seluruh wali murid lembaga bimbingan belajar Daarul ‘Uluum mengenai pentingnya mengetahui pengaruh *gadget* terhadap prestasi anak/siswa.
2. Memberikan pengetahuan kepada seluruh wali murid di lembaga bimbingan belajar Daarul ‘Uluum tentang ketergantungan akibat penggunaan *gadget*.

#### **TINJAUAN PUSTAKA**

##### **1. Pengertian Manajemen**

Pengertian manajemen secara umum dapat disimpulkan dari beberapa definisi menurut beberapa ahli. Hal ini dikarenakan banyak versi definisi manajemen. Contohnya saja manajemen menurut seorang ahli bernama Mary Parker Follet yang mendefinisikan manajemen sebagai seni merampungkan pekerjaan melalui orang lain. Dari definisi tersebut didapati bahwa seseorang yang bertugas sebagai manajer dapat mengarahkan dan mengatur orang lain guna mencapai tujuan organisasi.

Di sisi lain, James A.F Stoner mendefinisikan manajemen sebagai proses pengorganisasian, perencanaan dan penggunaan SDM supaya mencapai tujuan organisasi yang sudah ditetapkan.

Secara umum, pengertian manajemen merupakan suatu seni dalam ilmu dan pengorganisasian seperti menyusun perencanaan, membangun organisasi dan pengorganisasiannya, pergerakan serta pengendalian atau pengawasan. Bisa juga diartikan bahwa manajemen merupakan suatu ilmu pengetahuan yang sistematis agar dapat memahami mengapa dan bagaimana manusia saling bekerja sama agar dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi orang lain maupun golongan tertentu dan masyarakat luas.

Secara etimologis, pengertian manajemen merupakan seni untuk melaksanakan dan mengatur. Manajemen juga dapat dilihat sebagai ilmu yang mengajarkan proses mendapatkan tujuan dalam organisasi, sebagai usaha bersama dengan beberapa orang dalam organisasi tersebut. Sehingga, ada orang yang merumuskan dan melaksanakan tindakan manajemen yang disebut dengan manajer.

##### **2. Fungsi Manajemen**

Pada dasarnya, fungsi manajemen dibagi menjadi tiga, yaitu :

- a. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan adalah memikirkan apa yang akan dikerjakan dengan sumber yang dimiliki. Perencanaan dilakukan untuk menentukan tujuan perusahaan secara keseluruhan dan cara terbaik untuk memenuhi tujuan itu. Manajer mengevaluasi berbagai rencana alternative sebelum mengambil tindakan dan kemudian melihat apakah rencana yang dipilih cocok dan dapat digunakan untuk memenuhi tujuan perusahaan. Perencanaan merupakan proses terpenting dari semua fungsi manajemen karena tanpa perencanaan, fungsi-fungsi lainnya tak dapat berjalan.

b. Pengorganisasian (organizing)

Pengorganisasian dilakukan dengan tujuan membagi suatu kegiatan besar menjadi kegiatan-kegiatan yang lebih kecil. Pengorganisasian mempermudah manajer dalam melakukan pengawasan dan menentukan orang yang dibutuhkan untuk melaksanakan tugas-tugas yang telah dibagi-bagi tersebut. Pengorganisasian dapat dilakukan dengan cara menentukan tugas apa yang harus dikerjakan, siapa yang harus mengerjakannya, bagaimana tugas-tugas tersebut dikelompokkan, siapa yang bertanggungjawab atas tugas tersebut, dan pada tingkatan mana keputusan harus diambil.

c. Pengarahan (directing)

Pengarahan adalah suatu tingkatan untuk mengusahakan agar semua anggota kelompok berusaha agar dapat mencapai sasaran sesuai

dengan perencanaan manajerial dan usaha.

Setiap perusahaan memiliki unsur-unsur untuk membentuk system manajerial yang baik. Unsur-unsur inilah yang disebut unsur manajemen. Jika salah satu diantaranya tidak sempurna atau tidak ada maka akan berimbas dengan berkurangnya upaya untuk mencapai tujuan.

### 3. Pengertian Gadget (Smartphone)

Menurut Widiawati dan Sugiman (2014), mendefinisikan *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan beberapa media berita, jejaring sosial, hobi bahkan hiburan. Kemudian menurut Manumpil (2015) sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu *Smartphone*, *I phone* dan *Blackberry*.

*Smartphone* pada dasarnya adalah pembaruan teknologi komunikasi dari *Handphone*. *Smartphone* dibuat dalam upaya memudahkan manusia dalam mengelola serta mengembangkan pemikirannya melalui berbagai fitur yang disediakan. Fitur tersebut biasanya seperti akses informasi, estimasi, akses lokasi, layanan, pendaftaran, lapak untuk menjual dan sebagainya.

Menurut Williams dan Sawyer (2011) definisi *smartphone* adalah telepon selular dengan menggunakan

berbagai layanan seperti memori, layar, mikroprosesor dan modem bawaan. Sehingga fitur yang ada di *smartphone* lebih lengkap dibandingkan dengan fitur *handphone* lainnya.

Dari beberapa pengertian *smartphone* menurut beberapa ahli diatas, secara singkat maka pengertian *smartphone* adalah ponsel yang mempunyai fungsi-fungsi seperti komputer pribadi dan mampu untuk melakukan fungsi-fungsi seperti pada komputer pribadi. Ponsel tersebut berukuran sedikit lebih besar dari ponsel biasa yang mempunyai layar yang lebih besar daripada ponsel biasa. Ponsel tersebut juga mempunyai kemampuan tambahan seperti mengakses internet, mengirim email dan lain-lain.

#### 4. Pengaruh *Gadget*

Kecanggihan teknologi *gadget* sangatlah memberi kemudahan manusia dalam aktifitas sehari-hari. Berikut beberapa manfaat *gadget* bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari :

##### a. Komunikasi Antar Manusia

*Gadget / Smartphone* adalah suatu bentuk pengembangan terbaru dari teknologi telepon nirkabel. Dengan *gadget* seseorang dapat melakukan komunikasi seperti dengan *handphone* biasa pada umumnya, yaitu seperti untuk telepon suara, mengirim pesan dan layanan data. *Gadget* tidak hanya dapat menghubungkan seseorang yang berada di tempat jauh hanya melalui suara, namun dapat juga melihat wajah seseorang yang kita ajak berkomunikasi.

##### b. Mencari Informasi / Ilmu

Berselancar di dunia internet jauh lebih nyaman jika menggunakan *smartphone* daripada dengan *handphone* biasa yang belum dilengkapi dengan teknologi yang canggih. Berselancar di dunia maya akan terasa lebih cepat dengan menggunakan koneksi internet tanpa generasi terbaru seperti 3G, 3,5G, 4G, 4,5G, 5G dan seterusnya. Ditambah lagi dengan web browser terbaru yang dapat menterjemahkan bahasa html dan bahasa pemrograman web serta teknologi terbaru lainnya.

##### c. Hiburan

*Gadget* dapat menayangkan berbagai format multimedia yang ada. Media streaming online pun juga dapat dengan mudah dijalankan di *gadget* yang canggih tanpa banyak kendala. Ditambah lagi dengan adanya berbagai aplikasi hiburan gratisan yang dapat diunduh secara gratis maupun berbayar menambah lengkapnya sarana hiburan yang ada pada *gadget*.

Pengguna *gadget* dapat memasang dan menjalankan berbagai aplikasi yang tersedia di internet dan juga non internet yang sesuai dengan system operasi yang digunakannya. Semakin canggih dan baru suatu *gadget / smartphone* yang digunakan maka semakin banyak aplikasi yang bisa dijalankan.

##### d. Penyimpanan Data

Kapasitas memori pada suatu *gadget* yang besar sebagai media penyimpanan data file. Seperti halnya usb flashdisk, usb external drive dan

multimedia card. Handhone yang canggih pun dapat digunakan untuk meletakkan berbagai file sesuai dengan kapasitas yang ada pada *gadget/smartphone*.

### **5. Prestasi Belajar**

Kata prestasi belajar terdiri dari dua huruf, yaitu prestasi dan belajar. Menurut WJS. Poerwodarminto dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan dan sebagainya). Sedangkan menurut Nasrun Harahap, prestasi adalah penilaian pendidikan, perkembangan kemajuan peserta didik yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disampaikan kepada murid, serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum.

Sebuah prestasi tidak akan pernah diraih tanpa perjuangan dan juga melewati berbagai tantangan. Prestasi akan bisa digapai dengan keuletan, kerja keras, kesabaran dan juga kepercayaan diri. Dan sebuah prestasi tidak hanya bisa diraih secara individu saja, tetapi dapat diraih dengan berkelompok.

Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran lazim ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru dan dosen. Sedangkan arti gabungan antara prestasi dan belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh

mata pelajaran yang lazimnya diukur dalam nilai tes.

Menurut Winkel (1987:226) prestasi belajar adalah keberhasilan usaha yang dicapai seseorang setelah memperoleh pengalaman belajar atau mempelajari sesuatu. Menurut Hamalik Oemar berpendapat bahwa prestasi belajar adalah perubahan sikan dan tingkah laku setelah menerima pelajaran atau setelah mempelajari sesuatu. Menurut Saifudin Azwar mengatakan bahwa prestasi belajar dapat dioperasionalkan dalam bentuk indikator-indikator berupa nilai raport, indeks prestasi studi, angka kelulusan dan predikat keberhasilan.

Setelah mengetahui arti kata dari “prestasi” dan “belajar” yang mana pada dasarnya prestasi adalah hasil yang diperoleh dari suatu aktifitas sedangkan belajar pada dasarnya adalah suatu proses yang mengakibatkan perubahan yang dialami oleh seseorang. Secara mendalam, jika digabungkan maka prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh atau dicapai dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar yang berupa perubahan pemikiran, ilmu pengetahuan, tingkah laku, keterampilan seseorang dengan keuletan, kerja keras, kesabaran dan rasa percaya diri.

### **6. Motivasi Belajar**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, motivasi adalah dorongan

yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu atau usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau sekelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.

Pengertian dasar motivasi adalah keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorong untuk berbuat sesuatu. Dalam pengertian ini, motivasi berarti pemasok daya (energizer) untuk bertindak laku secara terarah (Gleitman, 1986; Reber, 1988). Menurut Sadirman (2005:75) motivasi belajar adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila ia tidak suka maka akan berusaha meniadakan atau mengelak perasaan tidak suka itu.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan pengabdian ini dilakukan dalam beberapa kegiatan yaitu dengan survei kemudian menyusun berbagai hal yang akan disampaikan pada saat kegiatan pengabdian yang akan dilakukan. Kemudian tahap sosialisasi sebelum kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan melakukan silaturahmi dengan ketua yayasan serta menyampaikan maksud dan tujuan dari pengabdian ini. Tim pelaksana kegiatan pengabdian pada masyarakat adalah dosen Fakultas Ekonomi jurusan Manajemen sebanyak

5 orang. Tim pengabdian memberikan pelatihan mengenai Pengaruh *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Remaja di Era Milenial ini di Bimbingan Belajar Daarul Uluum Petukangan Utara, Pesanggrahan, Jakarta Selatan. Pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 03, 04, 05 April 2019. Pelatihan ini bertujuan untuk mengetahui betapa pentingnya pengaruh *gadget* terhadap prestasi siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Universitas Pamulang dilakukan oleh dosen-dosen program studi Manajemen telah berjalan dengan lancar dan mendapat sambutan hangat dari para peserta kegiatan ini yaitu para wali murid dari Bimbingan Belajar Daarul Uluum Petukangan Utara, Pesanggrahan, Jakarta Selatan.



Harapan kami dengan pengabdian ini dapat membuka wawasan masyarakat serta bertambah keilmuannya khususnya para orang tua dari siswa Bimbingan Belajar Daarul Uluum mengenai pengaruh *gadget* terhadap prestasi belajar remaja di era milenial. Ilmu yang diperoleh dari

Pengabdian Masyarakat ini diharapkan mampu memberikan semangat baru bagi kita dalam menyampaikan materi dan motivasi serta berkontribusi bagi generasi muda, baik di lingkungan sekolah, kampus dan keluarga.



## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan kegiatan PKM mengenai Pengaruh *Gadget* terhadap Prestasi Belajar Remaja di Era Milenial, dapat disimpulkan bahwa para wali murid mampu memahami mengenai pentingnya pengaruh *gadget* terhadap prestasi belajar sehingga para wali murid (orang tua) perlu untuk mengawasi anak-anak mereka dalam menggunakan *gadget* sehari-harinya.

Jangan sampai mereka menggunakan *gadget* untuk hal-hal yang negatif yang mana akan mempengaruhi prestasi belajar mereka di sekolah.

### Saran

Setelah pengabdian ini diharapkan para peserta dapat lebih mengerti dan memahami mengenai pengaruh *gadget* terhadap prestasi anak-anaknya. Untuk ini diharapkan para peserta selaku orang tua dapat lebih bijak dalam mengawasi penggunaan *gadget* anak-anaknya. Tim pengabdian agar terus melakukan kegiatan-kegiatan serupa secara berkesinambungan di masa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini, 2008, *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara
- Azwar, Saifudin, 1996, *Pengantar Psikologi Intelegensi*, Jogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hamalik, Oemar, 2002, *Psikologi Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Hasibuan, S.P Malayu, 2002, *Organisasi dan Motivasi : Dasar Peningkatan Produktifitas*, Jakarta: Bumi Aksara
- Krisnaldy, Gos Ishak (2018). Manajemen waktu dalam penggunaan gadget dan

- alat komunikasi era saat ini *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 1(2), 150-160.
- Nurwita, N., Susanti, F., Permada, D. N. R., & Oktrima, B. (2020). DAMPAK BURUK PEMAKAIAN MEDIA SOSIAL TERHADAP SEMANGAT DAN CAPAIAN BELAJAR SISWA SMP ARRAISIYAH PAMULANG". *Jurnal ABDIMAS*, 1(1).
- 
- Qurbani, D., Oktrima, B., & Tanjung, A. W. (2019). MENDIDIK DAN MENGAJARKAN ANAK UNTUK MENGENAL ALLAH PADA USIA DINI DENGAN METODE STORY TELLING DI TK AL-HIDAYAH PAMULANG, TANGERANG SELATAN. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 1(2), 228-239
- Pasaribu, V. L. D., Agrasadya, A., Shabrina, N., & Krisnaldy, K. (2020). MENJADI ENTERPRENEUR MUDA YANG MEMILIKI JIWA LEADERSHIP UNTUK MENGHADAPI MASA DEPAN. *Abdi Laksana*, 1(1)
- Pasaribu, V. L. D., Elburdah, R. P., Sudarso, E., & Fauziah, G. (2020). PENGGUNAAN MANAJEMEN WAKTU TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR DI SMP ARRAISIYAH. *Jurnal ABDIMAS*, 1(1)
- Pasaribu, V. L. D., Susanti, F., & Hartuti, E. T. K. (2019). MEMOTIVASI SISWA DAN SISWI SMK LETRIS INDONESIA DI DALAM MENENTUKAN PILIHAN UNTUK MELANJUTKAN PENDIDIKAN ATAU BEKERJA SETELAH LULUS SEKOLAH. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 1(2), 161-172.