

## **Penggunaan Gadget untuk meningkatkan Minat Belajar Ilmu Agama Pada Anak di Bulan Ramadhan di Desa Sikulat Kecamatan Sawang Aceh Selatan**

**Rahmat Saputra<sup>1</sup>, Fadriansyah<sup>2</sup>, Syarifuddin<sup>3</sup>, Fuad Bawazir<sup>4</sup>,  
Aprianda<sup>5</sup>, Indra Munandar<sup>6</sup>, Muhammad Redha<sup>7</sup>,  
Nur Dewi<sup>8</sup>, Yuliani<sup>9</sup>**

<sup>1</sup>Dosen Prodi PAI STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh, Aceh, Indonesia

<sup>3</sup>Mahasiswa Prodi HES STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh, Aceh, Indonesia

<sup>2,6,9</sup>Mahasiswa Prodi PAI STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh, Aceh, Indonesia

<sup>4,7</sup>Mahasiswa Prodi PSY STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh, Aceh, Indonesia

<sup>5</sup>Mahasiswa Prodi PMI STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh, Aceh, Indonesia

<sup>8</sup>Mahasiswa Prodi MPI STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh, Aceh, Indonesia

Email Koresponden: rahmatsaputra@staindirundeng.ac.id

### **Abstrak**

Penggunaan gadget dalam proses pembelajaran adalah salah satu dampak positif yang dapat dirasakan oleh anak usia sekolah dasar. Penggunaan gadget yang tepat ialah digunakan untuk kepentingan pendidikan baik di instansi formal maupun non formal. Kegiatan bimbingan belajar dengan penggunaan gadget ini dilakukan pada anak-anak Desa Sikulat Kecamatan Sawang Kabupaten Aceh Selatan dengan tujuan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan gadget terhadap anak dan pengaruhnya terhadap minat dan tabiat belajar. Setelah diadakannya kegiatan bimbingan belajar maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran pada anak-anak dapat meningkatkan perkembangan ilmu anak terkait tentang Al-Qur'an dan nilai moral. Selain itu, penggunaan gadget dapat meningkatkan minat dan tabiat belajar anak-anak di Desa Sikulat Kecamatan Sawang Kabupaten Aceh Selatan.

**Kata kunci: Gadget, Minat Belajar, Ilmu Agama, Ramadhan, Desa Sikulat**

### **Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan gadget yang semakin meluas tidak hanya berdampak pada cara anak-anak berinteraksi dan berkomunikasi, tetapi juga memengaruhi pola belajar mereka (Rawanita & Mardhiah, 2024). Dengan pemanfaatan yang tepat, gadget dapat menjadi sarana edukatif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar anak, terutama dalam memahami ilmu agama. Terlebih lagi, pada bulan Ramadhan, anak-anak memiliki



peluang besar untuk lebih mendalami ajaran Islam melalui berbagai media digital yang tersedia.

Di Desa Sikulat, Kecamatan Sawang, Kabupaten Aceh Selatan, fenomena penggunaan gadget oleh anak-anak telah menjadi hal yang umum. Namun, pemanfaatannya lebih banyak digunakan untuk hiburan dibandingkan untuk kegiatan edukatif. Kondisi ini menjadi perhatian khusus bagi mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Meulaboh yang sedang menjalankan program Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM). Salah satu bentuk pengabdian yang dilakukan adalah mendorong penggunaan gadget secara positif guna meningkatkan minat belajar ilmu agama, khususnya selama bulan Ramadhan.

Bulan Ramadhan merupakan momentum yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai keislaman kepada anak-anak (Mairizal et al., 2024). Selama bulan suci ini, semangat mereka untuk belajar agama cenderung lebih tinggi dibandingkan bulan-bulan lainnya (Zulkifli et al., 2024). Oleh karena itu, pendekatan berbasis teknologi diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk menarik perhatian mereka dalam mendalami ilmu agama. Melalui pemanfaatan aplikasi edukatif Islami, video ceramah interaktif, serta berbagai platform digital lainnya, anak-anak dapat lebih mudah memahami ajaran Islam dengan cara yang menyenangkan.

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada anak-anak tentang cara memanfaatkan gadget secara bijak dalam pembelajaran agama. Selain itu, kegiatan ini juga melibatkan orang tua dan masyarakat sekitar agar dapat mengawasi serta mengarahkan anak-anak dalam menggunakan teknologi secara produktif. Dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, diharapkan program ini dapat berjalan dengan optimal dan memberikan dampak positif bagi perkembangan religiusitas anak-anak di Desa Sikulat.

Program Pengabdian Masyarakat (KPM) STAIN Meulaboh merupakan salah satu bentuk implementasi tridharma perguruan tinggi yang bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata bagi masyarakat (Hendra et al., 2024). Melalui program ini, mahasiswa didorong untuk mengaplikasikan ilmu yang telah mereka pelajari di kampus ke dalam berbagai kegiatan sosial,

pendidikan, dan pemberdayaan masyarakat (Efendi et al., 2024). KPM STAIN Meulaboh biasanya dilaksanakan di berbagai gampong (desa) di Aceh dengan fokus pada penguatan nilai-nilai keislaman, peningkatan kualitas pendidikan, serta pemberdayaan ekonomi berbasis syariah. Program ini juga melibatkan kerja sama dengan pemerintah daerah, tokoh masyarakat, serta lembaga terkait guna memastikan keberlanjutan manfaat bagi masyarakat setempat.

Selain itu, KPM STAIN Meulaboh menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mengembangkan soft skills seperti kepemimpinan, komunikasi, serta kerja sama tim dalam menyelesaikan permasalahan di lapangan (Efendi et al., 2023). Mahasiswa tidak hanya belajar dari masyarakat, tetapi juga memberikan solusi kreatif sesuai dengan kebutuhan lokal, seperti pendampingan UMKM berbasis syariah, pelatihan baca tulis Al-Qur'an, dan sosialisasi hukum Islam (Fauza et al., 2024). Dengan adanya program ini, diharapkan mahasiswa dapat memahami lebih dalam realitas sosial serta meningkatkan rasa empati dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar, sehingga ketika lulus, mereka siap menjadi agen perubahan yang berkontribusi dalam pembangunan daerah, khususnya di Aceh.

Mahasiswa KPM STAIN Meulaboh sebagai pelaksana program ini mengusung pendekatan yang interaktif dan partisipatif. Mereka tidak hanya memberikan materi secara teoritis, tetapi juga mengadakan berbagai aktivitas menarik, seperti kuis Islami, pembacaan kisah-kisah Nabi, serta pelatihan penggunaan aplikasi edukatif berbasis Islam. Dengan demikian, anak-anak tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang menyenangkan.

Selain meningkatkan minat belajar agama, pengabdian ini juga bertujuan untuk menanamkan kesadaran digital yang bertanggung jawab kepada anak-anak (Sukri et al., 2024). Dalam era digital ini, banyak konten di internet yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Islam. Oleh karena itu, penting bagi anak-anak untuk memiliki pemahaman tentang cara memilih dan menggunakan media digital yang bermanfaat bagi perkembangan keagamaan mereka.

Melalui program ini, mahasiswa KPM STAIN Meulaboh juga berupaya membangun budaya literasi digital Islami di kalangan anak-anak dan remaja (Saputra et al., 2024). Dengan memperkenalkan berbagai sumber belajar yang kredibel dan sesuai dengan ajaran Islam, diharapkan mereka dapat mengembangkan kebiasaan belajar yang berkelanjutan, tidak hanya selama bulan Ramadhan, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, program ini turut berperan dalam meningkatkan peran orang tua dalam mendampingi anak-anak mereka dalam penggunaan gadget. Sosialisasi mengenai pentingnya bimbingan orang tua dalam mengawasi aktivitas digital anak menjadi salah satu aspek yang ditekankan dalam pengabdian ini (Zulfahmi et al., 2024). Dengan adanya sinergi antara mahasiswa, anak-anak, dan orang tua, diharapkan hasil yang dicapai dapat lebih maksimal dan berkelanjutan.

Metode yang digunakan dalam program ini meliputi pendekatan edukatif, pelatihan, serta pendampingan langsung kepada anak-anak dan orang tua. Dengan strategi ini, diharapkan terjadi perubahan perilaku dalam penggunaan gadget, dari sekadar sarana hiburan menjadi media pembelajaran yang mendukung pemahaman keislaman anak-anak secara lebih mendalam.

Pelaksanaan program ini juga didukung oleh berbagai pihak, termasuk tokoh masyarakat, guru mengaji, serta perangkat desa. Dengan adanya kolaborasi ini, diharapkan kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat menjadi model pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan secara luas di berbagai daerah lain.

Secara umum, pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan manfaat jangka panjang, baik bagi anak-anak, orang tua, maupun masyarakat Desa Sikulat secara keseluruhan. Penggunaan gadget secara positif tidak hanya meningkatkan minat belajar agama, tetapi juga membentuk karakter anak-anak yang lebih religius dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan dunia digital.

Dengan adanya program ini, mahasiswa KPM STAIN Meulaboh berharap dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan pendidikan agama di kalangan anak-anak melalui pemanfaatan teknologi.

Keberlanjutan program ini menjadi hal yang penting, sehingga nantinya anak-anak di Desa Sikulat dapat terus memanfaatkan gadget sebagai sarana belajar agama yang menyenangkan dan bermanfaat.

### **Metode Pengabdian**

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini mengacu pada pendekatan partisipatif dan edukatif, di mana mahasiswa KPM STAIN Meulaboh berperan sebagai fasilitator dalam meningkatkan minat belajar ilmu agama pada anak-anak melalui pemanfaatan gadget secara positif. Kegiatan ini diawali dengan observasi dan survei awal untuk memahami pola penggunaan gadget oleh anak-anak di Desa Sikulat serta tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran agama. Setelah itu, mahasiswa menyusun modul pembelajaran berbasis digital yang mencakup materi-materi keislaman, seperti kisah Nabi, doa harian, serta tata cara ibadah, yang disampaikan melalui aplikasi edukatif, video interaktif, dan kuis Islami.

Pelaksanaan program ini dilakukan melalui serangkaian kegiatan edukatif yang melibatkan anak-anak secara aktif. Mahasiswa mengadakan sesi bimbingan belajar agama menggunakan gadget, memperkenalkan aplikasi Islami yang bermanfaat, serta mengadakan lomba-lomba edukatif berbasis digital untuk meningkatkan antusiasme mereka. Selain itu, diberikan juga pelatihan bagi orang tua dan masyarakat mengenai pentingnya pengawasan serta pendampingan dalam penggunaan gadget, sehingga anak-anak dapat memanfaatkan teknologi dengan bijak dan bertanggung jawab. Kegiatan ini berlangsung selama bulan Ramadhan dengan berbagai sesi yang dirancang untuk menyesuaikan waktu ibadah dan aktivitas anak-anak di desa tersebut.

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas program ini melalui refleksi dan diskusi bersama peserta serta orang tua. Mahasiswa melakukan asesmen terhadap perubahan pola penggunaan gadget dan peningkatan minat belajar agama pada anak-anak. Umpan balik dari masyarakat juga menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan program di masa mendatang. Dengan metode yang sistematis dan berbasis kebutuhan lokal

ini, diharapkan pengabdian masyarakat ini dapat memberikan dampak positif dan menjadi model pembelajaran Islami berbasis teknologi yang dapat diterapkan secara berkelanjutan.

## **Pelaksanaan**

### **A. Pelaksanaan**

Dalam menjalankan program kerja pengabdian pada kegiatan kuliah praktek masyarakat (KPM) ini adalah mahasiswa (i) membuat kelompok belajar serta melakukan pendampingan bimbingan belajar Al-Qur'an dengan memanfaatkan teknologi gadget sebagai sarana belajar yang menyenangkan untuk Desa Sikulat Kecamatan Sawang Kabupaten Aceh Selatan. Pendampingan belajar Al-Qur'an di masjid Babussalam meliputi mengajari santri membaca Al-Qur'an, pelatihan ibadah dan menanamkan nilai-nilai keislaman melalui pemanfaatan gadget selama proses pembelajaran.

Di dalam melancarkan setiap kegiatan yang ingin di lakukan maka disusunlah rangkaian kegiatan di masjid Baussalam Desa Sikulat Kecamatan Sawang Kabupaten Aceh Selatan antara lain :

**Tabel 1** : Rangkaian kegiatan di masjid Babussalam

<b>No</b>	<b>Tahap Kegiatan</b>	<b>Pelaksanaan</b>
1.	Tahap Pembuka	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Mengucapkan salam</li><li>➤ Membaca do'a</li><li>➤ Absensi kehadiran</li><li>➤ Bershalawat bersama</li><li>➤ Motivasi belajar Edisi Ramadhan</li></ul>
2.	Tahap Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Mendengarkan bacaan Al-Qur'an Qari/Qariah Nasional maupun Internasional.</li><li>➤ Menonton pelafatan Makharijul Huruf dengan tepat dan benar.</li><li>➤ Mahasiswa (i) memberikan materi pembelajaran terkait pengucapan Makharijul Huruf. (persiapan sebelum</li></ul>

		<p>lomba festival anak shaleh di Desa Sikulat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Istirahat shalat Asar.</li> </ul>
3.	Tahap Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menyaksikan tayangan islami dan menekankan aspek-aspek spritual.</li> <li>➤ Bertanya kepada anak-anak terkait materi yang telah di paparkan oleh mahasiswa (i) yang belum meraka pahami serta menyampaikan kesan dan pesan belajar mengajar menggunakan gadged pada hari tersebut.</li> <li>➤ Membacakan doa-doa dalam kehidupan sehari-hari secara bersamaan.</li> <li>➤ Mendengarkan dan menyanyikan shalawat secara bersamaan.</li> <li>➤ Memotivasikan dan semangat berjuang yang akan di buktikan pada ajang lomba Festival Anak Shaleh yang diadadakan oleh mahasiswa (i) KPM Desa Sikulat.</li> <li>➤ Berdoa sebelum pulang</li> </ul>



**Gambar 1** : Flayer/Spanduk perlombaan di Masjid Babussalam Desa Sikulat





**Gambar 2** : Kegiatan persiapan hadiah dan para peserta lomba di Masjid Babussalam Desa Sikulat



**Gambar 3** : Pembagian hadiah untuk para juara di Masjid Babussalam Desa Sikulat



**Gambar 5** : Foto bersama Keuchik di Masjid Babussalam Desa Sikulat

Selama kegiatan bimbingan belajar Al-Qur'an dengan memanfaatkan gadget membuat anak-anak Desa Sikulat menjadi lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran dengan menggunakan gadget membuat anak-anak



merasa tertarik dan berminat untuk mempelajari Al-Qur'an. Pemanfaatan gadget dalam mempelajari Al-Qur'an pada anak-anak Desa Sikulat yaitu dengan mendengarkan bacaan Al-Qur'an yang benar, membetulkan pengucapan makharijul huruf, dan menayangkan film kartun islami yaitu animasi anak islami yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai keislaman dalam aspek kehidupan.

Dampak dari penggunaan gadget dalam kegiatan bimbingan belajar di masjid Baussalam adalah dapat meningkatkan minat dan kebiasaan belajar anak. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas santri selama belajar mengajar, dimana santri bersemangat untuk mendengarkan arahan dari ustaz/ustadzah, sang anak lebih memahami bacaan Al-Qur'an yang tepat dan benar, anak-anak merasa senang selama proses belajar mengajar, dan anak-anak selalu antusias untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh ustadz/ustadzah. Meningkatnya minat belajar anak selama kegiatan bimbingan belajar dengan menggunakan gadget maka hal tersebut akan berdampak positif terhadap perkembangan pengetahuan anak terkait dengan Al-Qur'an dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dimana selama proses bimbingan ini, santri sudah mampu membaca Al-Qur'an dengan benar karena dalam penerapan pembelajarannya mahasiswa (i) KPM menerapkan agar anak terlebih dahulu mendengarkan bacaan Al-Qur'an para Qori/Qoriah melalui aplikasi youtube yang ada di gadget kemudian baru mengulang bacaan nya di depan mahasiswa (i) KPM atau ustadz/ustadzah dengan melafadzkan makharijul huruf yang benar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget selama bimbingan belajar Al-Qur'an dapat meningkatkan minat belajar Al-Quran anak-anak di masjid Babussalam. Hal ini sejalan dengan pendapat Mariana Erlin Wasa (2019:6) menyatakan bahwa, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget selama kegiatan belajar mengajar terhadap minat belajar siswa dan pendapat Nikmawati (2021:258) yang menyatakan bahwa, penggunaan gadget tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, akan tetapi penggunaan gadget sangat berpengaruh terhadap minat dan kebiasaan belajar siswa.

Selain itu, dampak dari penggunaan gadget di masjid Babussalam adalah dapat meningkatkan tabia'at belajar anak-anak Desa Sikulat. Tabia'at belajar anak-anak meningkatkan karena proses bimbingan belajar di lakukan secara menyenangkan dan menarik, dimana anak-anak dapat memanfaatkan gadget untuk melihat dan mencari informasi yang berkenaan dengan Al-Qur'an dan selain itu, mahasiswa (i) KPM dalam bimbingannya juga menayangkan film animasi anak untuk meningkatkan pemahaman anak terkait dengan nilai-nilai akhlak dan tauladan dalam kehidupan sehari-hari. Tayangan yang diputarkan oleh mahasiswa (i) KPM adalah tayangan animasi kartun Nusa dan Rara. Animasi Nussa dan Rara ditayangkan karena animasi ini menceritakan tentang kehidupan sehari anak-anak yang berlandaskan Al-Qur'an dan Hadis, sehingga tayangan ini bermanfaat untuk menanamkan nilai-nilai Al-Qur'an ke dalam kehidupan anak-anak yang ada di Desa Sikulat.

## **B. Evaluasi**

Pendampingan belajar Al-Qur'an pada anak usia sekolah dasar penting untuk dilakukan agar anak terbiasa dan berminat untuk mempelajari Al-Qur'an. Kegiatan bimbingan belajar yang di lakukan di masjid Babussalam Desa Sikulat Kecamatan Sawang Kabupaten Aceh Selatan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan program kerja yang ingin dicapai oleh mahasiswa (i) KPM. Keberhasilan kegiatan ini terlihat dari semangatnya dan antusiasnya para anak-anak di Desa Sikulat dalam mengikuti bimbingan belajar dengan menggunakan gadget. Kegiatan ini dilaksanakan sebanyak 4 kali dalam seminggu. Kegiatan ini membuahkan hasil yaitu dapat meningkatkan minat dan kebiasaan anak dalam mempelajari Al-Qur'an. Kegiatan pengabdian ini berhasil tidak luput dari peran orang tua, aparatur desa dan juga tgg-tgg di dayah Desa Sikulat. Saran yang dapat diberikan adalah perlunya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak atau santri dan perlunya orang tua untuk meluangkan waktunya untuk mengajari santri agar lebih mahir dan mampu dalam membaca Al-Qur'an dan menerapkan nilai-nilai islaminya dalam kehidupan sehari-hari.

## **Kesimpulan**

Setelah dijalankannya program kegiatan bimbingan belajar Al-Qur'an pada anak-anak Desa Sikulat Kecamatan Sawang Kabupaten Aceh Selatan dengan menerapkan penggunaan gadget kepada mereka yang berusia sekolah dasar maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar dan tabia'at/kebiasaan belajar Al-Qur'an bagi mereka. Peningkatan ini terlihat dari meningkatnya antusias belajar, santri menjadi lebih bersemangat, mahir membaca Al-Qur'an dan terjadinya perubahan perilaku/kebiasaan mereka dalam menggunakan gadget tidak hanya untuk bermain tetapi juga untuk belajar Al-Qur'an. Kebiasaan belajar, dapat peneliti simpulkan bahwa belajar pada umumnya adalah bersifat menetap pada diri individu, perubahan yang terjadi menyeluruh baik secara fisik maupun mental, perubahannya selalu ke arah yang positif dan lebih baik, bersifat permanen dan dapat berubah tergantung pada sosial lingkungan sekitar.

## **Ucapan Terimakasih**

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada Dr. H. Syamsuar, M.Ag selaku ketua STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh, Bapak Rahmat Saputra, MA selaku Dosen Pembimbing Lapangan, Bapak Murdani Selaku Keuchik Gampong Sikulat serta seluruh perangkat Gampong Sikulat Kecamatan Sawang Kabupaten Aceh Selatan serta segenap Masyarakat Gampong Sikulat yang memberikan dukungan yang maksimal kepada kelompok KPM STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh. Teman-teman seperjuangan di kelompok 16 KPM dari berbagai Prodi dan Jurusan di STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh yang senantiasa memberikan saran dalam penyusunan Laporan Akhir Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM)

## **Daftar Pustaka**

Efendi, S., Kasih, D., Bahgia, R., Amfal, S., Kifli, R. F., Fazli, F., Safrida, S., Sumayyah, F., Mauliyanti, M., & Hasliani, C. (2024). Pemberdayaan Masjid oleh Mahasiswa KpM STAIN Meulaboh di Gampong Alue Meutuah Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan. *Abdurrauf*

- Journal of Community Service*, 1(1), 8–18.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.70742/ajcos.v1i1.55>
- Efendi, S., Kasih, D., Taran, J. P., Ziadi, F., Noviana, S., Aunina, Y., Mustaqin, H., Meliawati, Arita, P., Junaida, R., & Sari, S. P. (2023). Otimalisasi Pengabdian Masyarakat Melalui Program KPM di Gampong Blang Puuk Kulu Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya. *BEGAWE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 43–52.  
<https://doi.org/10.62667/begawe.v1i2.20>
- Fauza, M., Herman, H., Efendi, S., Shirathjudin, M., Marliyanti, Nisa, I., Ilham, S., Fitria, M., Aisyi, R., R, M. S., & Wahyuni, S. (2024). Peranan Pesantren Kilat Dalam Meningkatkan Bakat dan Minat Anak-Anak Desa Blang Kuala Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan. *Zona: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 124–134.  
<https://doi.org/10.71153/zona.v1i2.56>
- Hendra, S. H., Efendi, S., Taran, J. P., Trisiyah, N. O., Nandar, A., Afriani, D., Gunawan, N., Sari, W. D., Fitriani, Wardah, R., & Asma, R. (2024). Optimalisasi Peran Dosen dan Mahasiswa Program KPM di Gampong Kuta Aceh Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya. *Surya Edukasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 22–31.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.32502/se.v1i1.7250>
- Mairizal, T., Ulhaq, R., Albayani, A. Z., Kamisan, Amin, M., Risardi, M., Alfianza, R., Maulida, R., & Sarioda. (2024). Merajut Persaudaraan Mahasiswa Dalam Semangat Berbagi Takjil Ramadhan 1445 H. *Zona: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 149–155.  
<https://doi.org/10.71153/zona.v1i2.64>
- Rawanita, M., & Mardhiah, A. (2024). Strategi Orang Tua dalam Mengelola Penggunaan Gadget Anak Usia Dini di Gampong Tanjung Deah Darussalam. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 274–294. <https://doi.org/10.71153/wathan.v1i3.152>
- Saputra, E., Dinata, S. I., Sari, M. N., Hadi, M., Putri, A., Wilanda, M. N., Hajar, S., Safira, N. E., & Permata, D. A. (2024). Pengabdian Masyarakat Melalui Program KPM STAIN Meulaboh di Gampong Blang Baro Nagan Raya. *Zona: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 97–110. <https://doi.org/10.71153/zona.v1i2.45>
- Sukri, Firliansyah, H., Mellani, A., Putri, N., Ulya, K., Siagian, B. A., Mulia, T. I., Mahendra, I., Munawarah, A., & Marziah, S. P. (2024). Peran Mahasiswa (KPM) Dalam Meningkatkan Pemahaman Keagamaan Pada Remaja di Desa Jamboe Papeun. *Zona: Jurnal Pengabdian*

*Masyarakat*, 1(2), 135–148. <https://doi.org/10.71153/zona.v1i2.55>

Zulfahmi, J., Agustira, S., Hayati, L., Munira, D. S., Zahara, S., Yunisa, M. V., Maulida, F., Yusnita, E., Gusniati, U., & Farwili, I. (2024). Pemberdayaan Masyarakat Desa yang Berbudaya dalam Meningkatkan Pendidikan Menuju Kecamatan Sawang yang Unggul. *Zona: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 111–123. <https://doi.org/10.71153/zona.v1i2.61>

Zulkifli, M. Y., Muttaqin, R., Jamaluddin, Rahman, M., Muslem, Suzanni, Sapparipin, Jamal, Z. I., Barat, N., & Nurhasanah. (2024). Tadris Ramadhan membangun Karakter Anak Bersama Al-Quran (Kolaborasi Pengabdian Masyarakat STAI Nusantara dan Badan Kemakmuran Mesjid Tibang Kota Banda Aceh). *Zona: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 87–96. <https://doi.org/10.71153/zona.v1i2.68>