

Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia
Volume 3, Nomor 8, November 2024, Halaman 50-56
 Licenced by CC BY-SA 4.0
 ISSN: [2986-7002](https://doi.org/10.24127/ISSN.2986-7002)
 DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14214668>

Edukasi Pentingnya Literasi dan Pengarahan Penggunaan Gadget Pada Sekolah Master Indonesia-Depok

Najwa Azzahra¹, Clarissa Amalia Maryam², Natalie Wijaya³, Subakdi⁴, Kayus Kayowuan Lewoleba⁵, Suprima⁶, Ronald Manalu⁷, Edi Priyono⁸, Rm Andreas Bramantyo⁹

¹⁻⁹Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta

Email: 2410611158@mahasiswa.upnvj.ac.id

Abstrak

Kegiatan ini mengangkat tema literasi dan pengarahan penggunaan gadget yang diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap anak-anak yang berada di Sekolah Master Depok agar dapat beradaptasi dengan kehidupan modern tanpa meninggalkan kegiatan positif seperti literasi. Di kehidupan yang semakin canggih, gadget bukanlah sesuatu hal yang asing bagi seluruh kalangan tak terkecuali anak-anak. Dengan segala macam perubahan yang ada, akses terhadap informasi bisa dengan mudah diakses baik itu hal positif maupun negatif. UNESCO menyebut indeks minat baca masyarakat Indonesia hanya di angka 0,001% atau dari 1,000 orang Indonesia, hanya 1 orang yang rajin membaca. Ekonom Senior INDEF Aviliani juga menyebut tingkat literasi digital di Indonesia hanya sebesar 62%. Jumlah tersebut paling rendah jika dibandingkan negara di ASEAN lainnya yang rata-rata mencapai 70%. Berdasar pada kecemasan akan kedua masalah tersebut, dilakukan kegiatan dalam bentuk pengajaran di sekolah yang sudah tersedia bagi anak-anak yang memang kurang dapat menjangkau akses pendidikan yang sudah disediakan oleh pemerintah. Terdapat beberapa cara yang dilakukan, seperti paparan materi terkait dampak positif literasi, pengenalan buku dan aplikasi literasi, pemaparan dampak penggunaan gadget untuk hal negatif, dan pengarahan penggunaan gadget untuk berjualan serta aplikasi yang dapat digunakan. Hasil akhir (*output*) yang dihasilkan dari kegiatan yang dicapai yaitu berupa artikel, video, dan poster. Manfaat kegiatan ini, diharapkan dapat menumbuhkan minat literasi dan penggunaan gadget untuk hal positif bagi anak-anak yang berada di lingkungan yang kurang dapat menjangkau akses pendidikan. Disamping itu diharapkan juga dampak negatif dari penggunaan gadget untuk konten negatif seperti pornografi dan judi online dapat dicegah.

Kata Kunci: Literasi, Penggunaan Gadget, Sekolah Master Depok, Pendidikan, Literasi Digital

Abstract

This activity addresses the themes of literacy and guidance on gadget use, aiming to equip children at Sekolah Master Depok with the skills needed to navigate modern life while maintaining positive activities like reading. In an increasingly sophisticated digital world, gadgets are not something foreign across all age groups, including children. While these technologies provide easy access to both beneficial and harmful content, the need for digital literacy has never been more urgent. UNESCO reports that Indonesia's reading interest index is just 0.001%, meaning only one in every 1,000 Indonesians is an avid reader. Furthermore, Senior Economist Aviliani of INDEF highlights that Indonesia's digital literacy rate is only 62%, the lowest in ASEAN, where the average is around 70%. In response to these concerns, this activity was implemented at schools that cater to children with limited access to educational resources. Several strategies were employed, including explaining the positive impacts of literacy, introducing books and educational apps, discussing the negative consequences of excessive gadget use, and guiding students on how to use gadgets for productive purposes. The final results (outputs) produced from the activity that will be achieved are in the form of articles, videos, and posters designed to encourage positive behaviors. The expected benefits include a greater interest in literacy and the responsible use of gadgets, particularly for children in underprivileged areas. Additionally, the program aims to prevent the negative effects of digital devices, such as exposure to pornography and online gambling.

Keywords: Literacy, Gadget Use, Depok Master School, Education, Digital Literacy

Article Info

Received date: 29 Oktober 2024

Revised date: 09 November 2024

Accepted date: 15 November 2024

PENDAHULUAN

Literasi masyarakat Indonesia sangat rendah. Terlebih kebiasaan menggunakan gadget saat ini menyebabkan minat baca menjadi jauh lebih berkurang. Penggunaan gadget terutama pada anak riskan digunakan untuk hal negatif. Dalam hal ini institusi pendidikan sangat diperlukan guna menjadi

solusi dari permasalahan tersebut. Namun, disayangkan tidak semua anak memiliki akses untuk menjangkau pendidikan yang sudah disediakan. Untuk itu Sekolah Master hadir untuk memenuhi kesediaan akses pendidikan bagi masyarakat tak mampu. Kegiatan ini diadakan bertujuan untuk mendukung dan membantu siswa/i Sekolah Master dalam meningkatkan minat literasi dan pengarahan penggunaan gadget, terkhusus siswa/i kelas VIII SMP.

Sekolah Master Indonesia di Depok, yang didirikan dengan misi membantu anak-anak kurang mampu mendapatkan pendidikan, juga menghadapi tantangan yang serupa, minat literasi dan penggunaan gadget. Di lingkungan sekolah ini, anak-anak dari berbagai latar belakang mendapatkan akses pendidikan untuk meningkatkan potensi mereka di tengah gempuran era digitalisasi. Namun, tanpa edukasi yang tepat, penggunaan gadget dapat membawa dampak negatif, seperti penurunan kemampuan belajar, gangguan kesehatan, hingga ketergantungan. Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan untuk mengkaji pentingnya edukasi literasi dan panduan penggunaan gadget di sekolah tersebut serta merumuskan langkah-langkah efektif yang dapat diterapkan.

Tanpa edukasi literasi yang memadai dan pengarahan penggunaan gadget yang bijak, anak-anak berisiko mengalami berbagai dampak negatif. Urgensi kegiatan ini terletak pada upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang sehat dan kondusif bagi perkembangan siswa, khususnya di Sekolah Master Indonesia yang menampung siswa dari berbagai latar belakang ekonomi dan sosial. Kegiatan ini juga penting untuk menumbuhkan kesadaran akan literasi digital dan penggunaan gadget yang positif, agar siswa memiliki bekal yang cukup dalam menghadapi dunia digital yang terus berkembang.

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan tepat sasaran, penelitian ini menggunakan metode pengajaran dengan melakukan pengajaran langsung ke dalam kelas. Dengan itu diharapkan para siswa/i Sekolah Master dapat memiliki minat baca yang tinggi baik dalam literasi digital maupun non-digital. Selain itu diharapkan juga dampak negatif dari penggunaan gadget yang salah dapat dihindari, sehingga penggunaan gadget dapat dialihkan untuk hal positif karena telah dilakukannya pengenalan terhadap platform digital yang dapat mendukung kegiatan sehari-hari mereka. Dengan kata lain kegiatan ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memanfaatkan teknologi secara positif dan mendorong perkembangan literasi yang kritis di era digital.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mendukung penumbuhan minat literasi dan pengarahan penggunaan gadget terkhusus bagi kalangan anak. Dengan sasaran siswa dan siswi kelas VIII di Sekolah Master, pendekatan yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode pengajaran langsung di dalam kelas dengan menyesuaikan pada situasi di Sekolah Master. Pengajaran yang dilakukan berupa pemaparan terkait dampak literasi, pengenalan buku dan aplikasi literasi, pemaparan dampak negatif penggunaan gadget, dan pengarahan penggunaan gadget serta aplikasi yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan sehari-hari mereka seperti belajar dan berjualan. Kegiatan ini diharapkan bisa memberikan wawasan bagi para siswa dan siswi Sekolah Master dalam penggunaan gadget dan kebiasaan literasi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat Kesadaran Literasi dan Penggunaan Gadget di Lingkungan Sekolah Master Depok



Gambar 1. Pemaparan Materi Literasi dan Gadget

Dari hasil pendekatan dengan siswa/i Sekolah Master melalui pemaparan dan sesi tanya jawab didapatkan hasil bahwa, beberapa siswa/i Sekolah Master sudah cukup dekat dengan budaya literasi. Dimana beberapa siswa/i disana sudah memiliki pengalaman membaca menggunakan aplikasi pada gadget mereka. Penggunaan sosial media guna mendukung proses budaya literasi juga sudah sedikit banyak dilakukan, namun belum seluruh siswa/i di Sekolah Master sudah paham dan dekat dengan budaya literasi. Hanya sedikit dari mereka yang sudah mempraktikkan budaya literasi baik secara konvensional menggunakan buku maupun secara digital melalui gadget.

Dari sesi tanya jawab secara langsung di dalam kelas, didapatkan hanya sekitar tiga orang siswa/i yang sudah melakukan budaya literasi digital melalui gadget. Namun, terdapat faktor lain yang menyebabkan tingkat literasi melalui ranah digital tidak merata, yaitu ketersediaan gadget yang masih belum dimiliki seluruh siswa. Dari sesi tanya jawab juga didapatkan informasi bahwa sebagian besar dari siswa/i Sekolah Master masih berbagi kepemilikan gadget dengan orang tua mereka, dimana hal ini dapat mempengaruhi keleluasaan mereka dalam memanfaatkan gadget untuk melakukan literasi dikarenakan terdapat pembagian waktu dalam penggunaannya.

Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa budaya literasi di Sekolah Master masih dapat ditingkatkan, baik itu literasi menggunakan buku ataupun memanfaatkan teknologi untuk melakukan literasi digital. Namun dalam literasi digital ditemukan kendala pribadi dimana fasilitas gadget masih belum merata dirasakan oleh seluruh siswa dikarenakan keterbatasan yang dimiliki masing-masing individu. Walau begitu, tentunya hal ini bukanlah hambatan yang begitu besar, karena inti dari literasi itu sendiri memiliki cakupan yang begitu luas. Dengan pengarahan yang tepat, diharapkan budaya literasi di Sekolah Master dapat terus ditingkatkan, baik itu literasi menggunakan buku maupun memanfaatkan teknologi digital melalui gadget.

Upaya Yang Dilakukan Untuk Peningkatan Kesadaran Literasi dan Penggunaan Gadget



Gambar 2. Foto bersama Siswa/i Kelas VIII SMP Sekolah Master

Program yang mengajarkan siswa kelas VIII tentang pentingnya literasi dan pengarahan penggunaan gadget di Sekolah Master berjalan dengan baik dan menghasilkan hasil yang positif. Penjelasan tentang literasi dan penggunaan gadget berhasil menarik perhatian siswa/i dan meningkatkan pemahaman mereka tentang arti literasi dan bagaimana perangkat tersebut berdampak pada kehidupan sehari-hari mereka. Siswa/i mempelajari banyak hal penting selama sesi penyampaian materi. Ini termasuk keuntungan literasi, yang dianggap sebagai bagian penting dari pengembangan pengetahuan, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan komunikasi. Siswa/i juga belajar tentang risiko penggunaan gadget yang berlebihan, terutama jika tidak diatur dengan benar, karena dapat mengganggu fokus dan kinerja. Selain itu, mereka dikenalkan dengan berbagai aplikasi literasi yang bermanfaat, yang diharapkan dapat membantu mereka dalam belajar.

Namun, berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama kegiatan, ditemukan bahwa beberapa siswa masih cukup awam dalam menggunakan gadget. Karena tidak semua siswa memiliki akses ke ponsel atau perangkat pribadi, pemahaman mereka tentang cara penggunaan gadget menjadi terbatas. Hal ini menjadi sebuah masalah sekaligus peluang untuk lebih mengenalkan mereka tentang fitur-fitur serta aplikasi berguna dan produktif dalam penggunaan gadget.

Setelah penyampaian materi, siswa/i berpartisipasi dalam praktik literasi untuk memperdalam pemahaman mereka. Salah satu contohnya adalah pembacaan cerita, di mana siswa/i kemudian diminta untuk menceritakan kembali cerita tersebut. Aktivitas ini melatih mereka untuk tidak hanya mendengarkan tetapi juga memahami dan menjelaskan kembali isi cerita.

Hasil dari praktik pembacaan cerita menunjukkan peningkatan pemahaman literasi, di mana siswa mampu menyerap dan memahami pesan cerita serta menjelaskan ulang isi cerita dengan baik, yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap alur cerita dan makna cerita tersebut. Selain itu, terdapat peningkatan keterampilan komunikasi; dengan menceritakan kembali cerita yang telah didengar, siswa belajar menyampaikan informasi menggunakan bahasa mereka sendiri, sehingga meningkatkan kepercayaan diri mereka saat berbicara di depan orang lain.

Dampak Dari Hasil Kegiatan Praktik Literasi Selama Pembelajaran Langsung di Kelas



Gamabar 3. Dokumentasi Pemberian Hadiah Quiz

Dari hasil kegiatan ini, terlihat bahwa pendekatan pembelajaran langsung di kelas yang menggabungkan teori dan praktik memberikan pengaruh positif bagi siswa Sekolah Master. Metode pengajaran langsung di kelas memungkinkan interaksi yang lebih dekat dengan siswa/i, sehingga mereka lebih terfokus dan antusias selama kegiatan. Pengajaran ini juga membantu siswa/i lebih mudah menyerap informasi dan memahami materi yang diberikan.

Praktik pembacaan cerita sebagai bagian dari pembelajaran literasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa. Aktivitas ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami isi cerita tetapi juga melatih daya ingat serta kemampuan mereka untuk menyampaikan informasi secara komunikatif. Selain itu, meskipun tidak semua siswa memiliki akses terhadap gadget, mereka tetap diberikan wawasan tentang penggunaan gadget yang bijak. Dengan pemahaman mengenai dampak negatif gadget dan pengenalan aplikasi literasi yang bermanfaat, siswa diharapkan lebih memahami fungsi positif gadget sebagai alat pembelajaran, bukan hanya sekadar sarana hiburan.

Hasil Wawancara Kesan dan Pesan Kepala Pengelola Sekolah Master Depok



Gambar 4. Wawancara Bersama Kepala Pengelola SMP Sekolah Master

Berdasarkan wawancara yang kami lakukan dengan Pak Ghifari, Kepala Pengelola SMP Sekolah Master, beliau berpendapat bahwa kegiatan sosialisasi yang kami lakukan sangat bermanfaat bagi siswa-siswi. Mereka dapat mengikuti kegiatan tersebut dengan sangat baik dan antusias. Pak Ghifari juga berpesan kepada murid-murid kelas VIII SMP Sekolah Master Depok untuk lebih bijaksana dalam menggunakan media sosial serta terus bersemangat dalam mengembangkan literasi.

Hasil Wawancara Kesan dan Pesan Siswa dan Siswi Sekolah Master Depok

Gambar 5. Wawancara Bersama Siswi Kelas VIII SMP Sekolah Master

Wawancara dengan siswa/i SMP Sekolah Master membuktikan bahwa kegiatan pengabdian yang dilaksanakan telah memberikan dampak positif. Para siswa/i merasa mendapatkan pengetahuan yang lebih luas mengenai literasi dan penggunaan gadget, terutama dalam mengatur penggunaan gadget. Mereka mengapresiasi pengabdian serta semangat kami, para pengabdian yang berbagi ilmu pada mereka. Para siswa/i menikmati proses pembelajaran terlepas dari beberapa situasi diluar kendali.

SIMPULAN

Dari kegiatan yang kami lakukan dapat disimpulkan bahwa, program pengajaran tentang pentingnya literasi dan pengarahan penggunaan gadget di Sekolah Master menunjukkan hasil yang positif. Siswa/i berhasil memahami pentingnya literasi, manfaat gadget, serta risiko penggunaannya yang berlebihan. Meskipun ada beberapa siswa/i yang kurang familiar dengan gadget, kegiatan ini memberikan kesempatan untuk mengenalkan aplikasi yang produktif. Praktik pembacaan cerita dinilai efektif karena dapat meningkatkan pemahaman literasi dan keterampilan komunikasi siswa. Secara keseluruhan, metode pembelajaran yang menggabungkan teori dan praktik dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan bersemangat, serta mendorong mereka untuk melihat gadget sebagai alat pembelajaran yang berguna, bukan hanya sebagai sumber hiburan. situasi diluar kendali.

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ini berjudul “Edukasi Pentingnya Literasi dan Pengarahan Penggunaan Gadget pada Sekolah Master Indonesia-Depok” tidak dapat terwujud tanpa dukungan dari berbagai pihak. Kami mengucapkan terima kasih yang tulus kepada dosen-dosen Mata Kuliah Wajib Umum (MKWU) yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan artikel ini:

Drs. Subakdi, M.M., Dosen Pendidikan Pancasila, yang telah membantu kami dalam mendalami nilai-nilai kebangsaan yang mendasari pembahasan terkait krisis literasi di Indonesia.

Kayus Kayowuan Lewoleba, S.H., M.H., Dosen Pendidikan Bela Negara, yang telah menjelaskan kepada kami pentingnya peran bela negara dalam mendukung kemajuan literasi di tanah air.

Suprima, S.Pd.I, M.Pd.I., Dosen Pendidikan Agama Islam, atas ilmunya yang mengarahkan kami untuk mengintegrasikan nilai-nilai agama dalam membangun generasi literat.

Ronald Manalu, S.Th., M.A., Dosen Pendidikan Agama Kristen, yang telah membimbing kami untuk mengintegrasikan nilai-nilai agama dalam membangun generasi literat serta memberikan perspektif mengenai pentingnya toleransi dan kerja sama untuk mengatasi tantangan dalam literasi.

Rm. Andreas Bramantyo, S.S., M.hum., Dosen Pendidikan Agama Katolik, yang turut memberikan perspektif mengenai pentingnya toleransi dan kerja sama dalam mengatasi tantangan literasi.

Edi Priyono, S.Pd.B., M.Pd.B., Dosen Pendidikan Agama Buddha, atas ilmunya yang mengarahkan kami untuk mengintegrasikan nilai-nilai agama Buddha dalam membangun generasi yang literat, serta memberikan wawasan mengenai pentingnya kebijaksanaan dan kerja sama dalam menghadapi tantangan di bidang literasi.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada pihak Sekolah Master Indonesia yang telah memberikan kesempatan bagi kami untuk melakukan sosialisasi dan wawancara di lingkungan sekolah tersebut. Dukungan yang diberikan sangat penting dalam memperoleh data dan wawasan

yang relevan bagi penulisan artikel ini. Tidak ketinggalan, kami juga ingin menyampaikan apresiasi kepada para siswa Sekolah Master Indonesia yang dengan antusias memberikan waktu mereka untuk diwawancarai. Keterbukaan dan semangat mereka dalam berbagi pengalaman sangat berperan penting dalam penyusunan artikel ini.

Semoga kerja sama yang terjalin dapat memberikan dampak positif dalam merumuskan strategi pendidikan yang lebih baik, serta meningkatkan pemahaman tentang krisis literasi dan pengelolaan penggunaan gadget yang bijak di kalangan anak-anak dan remaja.

REFERENSI

- aldodokter. "Dampak Gadget Pada Anak, Membongkar Sisi Positif dan Negatif!" *ALDODOKTER*, 2024, <https://aldodokter.com/parenting/dampak-gadget-pada-anak/>. Accessed 5 November 2024.
- Ameliah, Rizki, et al. "Status Literasi Digital di Indonesia 2022." *KOMINFO*, 2022, <https://data.komdigi.go.id/publikasi/document/indeks-literasi-digital-2022>. Accessed 5 November 2024.
- Anam, Khoirul. "CNBC Indonesia." *Paling Rendah di ASEAN, Tingkat Literasi Digital RI Cuma 62%*, 14 Februari 2023, <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230214171553-37-413790/paling-rendah-di-asean-tingkat-literasi-digital-ri-cuma-62>. Accessed 3 November 2024.
- Annisa England, Esa Endah. "Tips Memanfaatkan Gadget untuk Perkembangan Anak." *blog.frasya*, 2024, <https://blog.frasya.com/parenting/tips-menggunakan-gadget-untuk-anak/>. Accessed 4 November 2024.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. "Kondisi Literasi Indonesia yang sedang Tidak Baik-Baik Saja." *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*, 19 May 2023, <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/berita-detail/3917/kondisi-literasi-indonesia-yang-sedang-tidak-baik-baik-saja>. Accessed 3 November 2024.
- FlashGet Kids. "Peran teknologi: Dampak Positif dan Negatif terhadap Anak." *FlashGet Kids*, 2024, <https://parental-control.flashget.com/id/technology-positive-and-negative-effects-on-children>. Accessed 6 November 2024.
- Indrasari, Yulia. "UNESCO Sebut Minat Baca Orang Indonesia Masih Rendah." *RRI*, 23 April 2024, <https://www.rri.co.id/daerah/649261/unesco-sebut-minat-baca-orang-indonesia-masih-rendah>. Accessed 3 November 2024.
- ItWorks.id. "Terkait Literasi Digital, Ini Hasil Penelitian dari ASEAN Foundation." *It Works*, 2024, <https://www.itworks.id/66160/terkait-literasi-digital-ini-hasil-penelitian-dari-asean-foundation.html>. Accessed 4 November 2024.
- Jannah, Raehatul. "Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak: Dampak Positif dan Negatif." *DosenPsikologi.com*, 2024, <https://dosenpsikologi.com/dampak-gadget-terhadap-perkembangan-anak>. Accessed 3 November 2024.
- Prameswari, Dinasty. "Rendahnya Budaya Literasi Masyarakat Indonesia di Era Digital." *JurnalPost*, 2023, <https://jurnalpost.com/rendahnya-budaya-literasi-masyarakat-indonesia-di-era-digital/42109/>. Accessed 3 November 2024.
- Ramadhan, Vivaldhi Aurel. "Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak: Memahami Efek Positif dan Negatif." *CLSD FACULTY OF PSYCHOLOGY UNIVERSITAS GADJAH MADA*, 2023, <https://clsd.psikologi.ugm.ac.id/2023/11/23/dampak-gadget-terhadap-perkembangan-anak-memahami-efek-positif-dan-negatif/>. Accessed 5 November 2024.
- sunarpos. "Penggunaan Gadget pada Anak-anak: Dampak Positif dan Negatif." *SunarPos*, 2024, <https://sunarpos.com/2024/10/02/penggunaan-gadget-pada-anak-anak-dampak-positif-dan-negatif/>. Accessed 6 November 2024.
- Sunda, Ujang. "Literasi Digital Indonesia Baru 62 Persen, Masih Di Bawah Rata-rata ASEAN." *RM.id*, 2024, <https://rm.id/baca-berita/nasional/234897/literasi-digital-indonesia-baru-62-persen-masih-di-bawah-ratarata-asean>. Accessed 3 November 2024.
- Valqa, Ardhian. "Paling Rendah di ASEAN, Tingkat Literasi Digital RI Cuma 62%." *dexpert.co.id*, 2023, <https://www.dexpert.co.id/paling-rendah-di-asean-tingkat-literasi-digital-ri-cuma-62>. Accessed 4 November 2024.
- Vestoli.com. "Dampak Positif dan Negatif Literasi Digital bagi Siswa." *Vestoli.com*, 2024, <https://vestoli.com/dampak-positif-dan-negatif-literasi-digital-bagi-siswa/#gsc.tab=0>. Accessed 5 November 2024.

Wikipedia. “Sekolah Masjid Terminal.” id.wikipedia.org, 2024,
https://id.wikipedia.org/wiki/Sekolah_Masjid_Terminal. Accessed 3 November 2024.