

Implementasi Permainan Edukasi dalam Meningkatkan Kedisiplinan Anak-Anak di Panti Asuhan

Muhidin Nasir¹, Urwatil Wusqo², Ali Akbar Hidayat³, Muhamad Bai'ul Hak⁴, Muhammad Dzul Fadli⁵

^{1,2}Program Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Mataram, Mataram, Indonesia

^{3,4,5}Program Studi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

Email: ¹ muhidinnasir1234@gmail.com, ²urwatulwusqo1307@gmail.com, ³aliakbar.hd@unram.ac.id,

⁴baiulhak.muhamad@unram.ac.id, ⁵fadli@unram.ac.id

Abstrak

Salah satu permasalahan yang dihadapi generasi muda saat ini adalah masalah disiplin. Sikap disiplin anak-anak masih jauh dari kata ideal, seperti membuang sampah sembarangan, menaruh pakaian secara sembarangan, telat bangun pagi, dan permasalahan lainnya. Permasalahan disiplin ini terjadi hampir di semua kondisi pengasuhan. Masalah disiplin terjadi di pengasuhan langsung oleh orang tua, terjadi juga di pengasuhan penitipan, termasuk juga terjadi di pengasuhan anak panti asuhan. Berdasarkan permasalahan itu, kami ingin terlibat secara aktif dalam penumbuhan sikap disiplin anak-anak, khususnya di Panti Asuhan. Kami melakukan pola implementasi edukasi untuk menumbuhkembangkan sikap disiplin anak-anak panti asuhan. Metode bermain sambil belajar akan membuat anak-anak lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan bermain sambil belajar juga memiliki keutamaan untuk meningkatkan ketertarikan anak-anak sebagai langkah awal dalam meningkatkan kedisiplinan. Adapun tahapan dalam pengabdian ini melalui tiga tahapan yaitu pra pengabdian berupa observasi dan wawancara terkait dengan permasalahan yang terjadi. Tahap kedua yaitu pelaksanaan pengabdian berupa penyuluhan dan implementasi permainan edukasi yang dapat meningkatkan kedisiplinan anak-anak. Selanjutnya, tahap ketiga yaitu pasca pengabdian dengan melakukan evaluasi terhadap tingkat kedisiplinan anak-anak panti. Berdasarkan kegiatan yang dilakukan di panti asuhan, anak-anak mengikuti acara dengan baik. Adapun hasil evaluasi berkala yang dilakukan, kegiatan edukasi dalam meningkatkan kedisiplinan anak-anak mulai menunjukkan perkembangan positif. Hal ini tercermin dari sikap anak-anak panti asuhan yang sudah mulai peduli dengan sampah, menaruh pakaian pada tempatnya, dan rajin bangun pagi.

Kata Kunci: Permainan Edukasi, Sikap Disiplin

Abstract

One of the problems faced by the younger generation today is the problem of discipline. The discipline attitude of children is still far from ideal, such as they do not care about waste, put the clothes in bad ways, often getting up late in the morning, and other problems. Discipline problems occur in almost all parenting conditions. Discipline problems occur in direct parenting by parents, also occur in day care, including in orphanage care. Based on these problems, we want to be actively involved in growing the discipline of children, especially in orphanages. We carry out an educational implementation pattern to develop the discipline attitude of the orphanage children. The method of playing while learning will make children more enthusiastic about participating in the learning process. Playing while learning activities also have the virtue of increasing children's interest as a first step in improving discipline. The stages in this service go through three stages, namely pre-service in the form of observations and interviews related to the problems that occur. The second stage is the implementation of community service in the form of counseling and the implementation of educational games that can improve children's discipline. Furthermore, the third stage is post-service by evaluating the level of discipline of the orphanage children. Based on the activities carried out at the orphanage, the children took part in the program well. As for the results of periodic evaluations conducted, educational activities in improving children's discipline are starting to show

positive developments. This is reflected in the attitude of the orphanage children who have started caring to waste, put the clothes in the right place, and getting up early.

Keywords: *Educational Games, Discipline*

PENDAHULUAN

Disiplin dalam pembelajaran adalah salah satu langkah untuk menjadikan anak-anak agar bisa mengembangkan kemampuannya dalam mengendalikan dirinya selama proses pembelajaran (Elyana, 2017; Hasanah, 2016). Menurut Anak-anak bisa mendapatkan pengetahuan tentang batasan perilaku dengan disiplin. Disiplin juga sangat membantu anak-anak dalam memperoleh kepuasan karena kesetiaan dan kepatuhannya dan memberikan pelajaran tentang bagaimana cara berfikir yang terstruktur dan teratur. Kedisiplinan dalam nilai karakter masyarakat adalah tindakan yang menggambarkan perilaku yang patuh dan tertib terhadap peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Disiplin juga sangat penting dalam mendukung perkembangan kemampuan mereka dalam mengimplementasikan dan menjaga diri sendiri, sehingga dimasa yang akan datang anak-anak berkembang menjadi pribadi dengan perilaku yang bertanggungjawab terhadap aturan dan norma yang berlaku di lingkungan masyarakat. Karakter disiplin tidak dapat diwariskan, melainkan sesuatu yang dibentuk secara terus menerus secara bertahap setiap hari melalui perbuatan, pikiran, dan tindakan (Nasution, 2017; Ridnawati, 2020). Pada akhirnya, sebaik apapun peninggalan para pendahulu bangsa ini, ketika disiplin tidak lagi menjadi bagian dalam kehidupan bermasyarakat saat ini, maka kebaikan yang telah diwariskan tersebut menjadi hilang.

Tingkat disiplin yang rendah tentu akan menjadikan anak-anak menjadi kurang bertanggungjawab atas dirinya, lingkungannya, dan juga kepada masyarakat. Tingkat disiplin yang rendah juga menjadikan anak-anak bertingkah laku semau-sesukanya, tidak mengikuti aturan-aturan dan norma yang ditetapkan didalam masyarakat dan negara. Hal ini juga terjadi di Panti Asuhan Muhammadiyah Mataram, tingkat disiplin anak-anak penghuni panti masih kurang. Hal ini tercermin dari perilaku mereka seperti membuang sampah sembarangan, membiarkan sampah berserakan, pakaian ditempatkan dimana saja, sisa-sisa makanan tidak dibuang dan dibersihkan, barang-barang ditempatkan dimana saja mereka mau, kondisi kamar mandi yang kotor dan kondisi tempat tinggal kotor menjadikan penghuninya merasa tidak nyaman dan gatal-gatal.

Oleh karena itu, diperlukan upaya sadar untuk mengatasi masalah ini. Ada kebutuhan yang sangat besar untuk mendidik dan membuat orang peka tentang pentingnya kedisiplinan diri kita. Dalam hal ini institusi sosial seperti institusi pendidikan, media dan institusi keagamaan dapat memainkan peran yang vital. Dalam meningkatkan kedisiplinan anak-anak, tentu perlu ada langkah edukasi bagi anak-anak. Penyampaian materi tentang pentingnya disiplin ini tentu berbeda antara anak-anak dengan orang dewasa. Orang dewasa cenderung akan lebih mudah mengingat dan mendengarkan jika diberikan dalam bentuk ceramah. Namun berbeda dengan anak-anak, perlu sentuhan khusus bagi mereka.

Kehidupan anak-anak sangat dekat dengan bermain. *Game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Dalam konteks edukasi, game merupakan media edukasi sekaligus media pembelajaran bagi peserta (Syufagi, 2015). Permainan yang bersifat edukasi dimaknai sebagai suatu aktifitas yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak agar mampu mencerna setiap materi dengan Bahagia (Indriani & Imanuel, 2018; Maulana & Junianto, 2022). Peraturan-peraturan yang terkandung dalam permainan harus diikuti dan dilaksanakan oleh para pemainnya sehingga bisa membantu mengajarkan anak dalam menaati peraturan serta berperilaku disiplin. Sejatinya bermain (*game*) bukanlah kegiatan yang menghabiskan waktu dengan sia-sia, akan tetapi justru mampu membentuk karakter anak-anak jika dilakukan dengan benar (Z & Yulianti, 2020). Permainan yang dilaksanakan tentu bukan sembarang permainan yang dilaksanakan secara asal-asalan, tetapi permainan yang memuat sisi edukatif (Ismail, 2009).

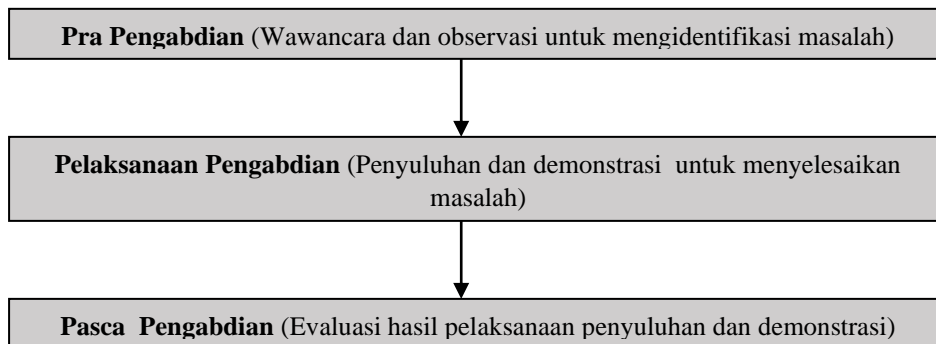
Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk menumbuhkan sikap disiplin anak-anak yang berada di panti asuhan. Kegiatan menumbuhkan sikap disiplin dilakukan melalui permainan edukasi, yang merupakan kegiatan belajar sambil bermain (*game*). Kata edukasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *education* yang berarti pendidikan. Permainan edukasi adalah game yang didesain untuk belajar, tapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang (Ismail, 2009). Permainan edukasi adalah gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan bertujuan mempengaruhi perilaku pemain (Amami Pramuditya et al., 2017). Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan game edukasi merupakan salah satu jenis

game yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi didalamnya mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunanya. permainan edukasi dapat digunakan sebagai salah satu media pendidikan yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

METODE

Sebelum memutuskan untuk melaksanakan pengabdian, terlebih dahulu penulis melakukan observasi dan wawancara dengan pengelola panti asuhan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi bahwa ditemukan perilaku penghuni panti yang kurang disiplin dalam menempatkan sesuatu pada tempatnya dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Dengan demikian, metode pengabdian dilakukan dengan metode penyuluhan demonstrasi melalui permainan edukasi. Metode ini dianggap paling efektif membentuk kedisiplinan anak-anak, terutama anak-anak usia 12 tahun ke bawah. Metode ini juga yang disepakati oleh penulis dengan pengelola panti.

Gambar 1. Kerangka Pengabdian



Dalam pelaksanaan pengabdian ini, ada tiga tahapan yang dilaksanakan oleh penulis:

1. Pra Pengabdian

Penulis yang beranggotakan lima orang bertemu dengan pihak panti asuhan Muhammadiyah Mataram untuk melakukan wawancara dan observasi dengan tujuan mengidentifikasi masalah dalam panti tersebut.

2. Pelaksanaan Pengabdian

Penulis melakukan penyuluhan tentang pentingnya disiplin dalam setiap waktu, kondisi, serta keadaan dan demonstrasi berkaitan dengan kedisiplinan melalui permainan edukasi.

3. Pasca Pengabdian

Penulis melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan penyuluhan dan demonstrasi permainan edukasi yang telah dilaksanakan dengan melibatkan pengasuh atau pengelola panti. Hasil penilaian ini dijadikan landasan untuk memberikan penilaian kepada para anak-anak dengan diberikan reward bagi yang telah berhasil menerapkan sikap disiplin, dan terus memantau bagi anak-anak yang belum maksimal dalam hal kedisiplinan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada dilakukan dilaksanakan di panti asuhan Muhammadiyah Mataram. Pengabdian ini difokuskan pada peningkatan kedisiplinan para anak-anak panti melalui game edukasi. Kegiatan pengabdian ini dilakukan pada bulan februari 2023 dengan jumlah anggota tim sebanyak lima orang. Kegiatan ini dilaksanakan melalui tiga tahapan sebagaimana telah dijelaskan dalam bagian metode yaitu pra pengabdian, pelaksanaan pengabdian, dan pasca pengabdian.

Pelaksanaan pada *tahap pertama* adalah *pra pengabdian*. Pada tahapan ini, penulis melakukan observasi di panti asuhan Muhammadiyah Mataram terkait dengan permasalahan yang dialami langsung oleh panti tersebut. Setelah berkeliling melakukan observasi, kemudian dilakukan wawancara dengan pimpinan atau pengasuh dari panti asuhan tersebut.

Dari hasil wawancara, ditemukan fakta bahwa anak-anak panti kurang disiplin dalam menjalani kehidupan panti. Beberapa contohnya seperti anak-anak menaruh barang sembarangan, sisa makan dan minum tidak dibersihkan, pakaian berserakan dan masalah disiplin lainnya. Hal ini dipengaruhi oleh banyak factor,

antara lain status mereka sebagai yatim dan juga perhatian pengelola yang tidak konsisten (Fega Wildaranti & Meithy Intan Rukia Luawo, 2019; Sari et al., 2021)



Gambar 2. Foto observasi kondisi panti asuhan Muhammadiyah Mataram



Gambar 3. Foto wawancara langsung dengan pengasuh panti asuhan Muhammadiyah Mataram

Pada gambar 2, kita dapat melihat kebiasaan anak-anak panti asuhan yang tidak membereskan peralatan yang digunakan di dapur. Kemudian tercampur antara alat makan yang bersih, sepatu anak-anak, sisa makanan yang tidak dibersihkan atau dibuang sehingga terkesan sangat kumuh dan kotor. Selain kumuh dan kotor, kondisi seperti ini juga akan menimbulkan bau tidak sedap yang berdampak pada kondisi lingkungan yang tidak sehat sehingga berpotensi sebagai sumber penyakit.

Selanjutnya masuk *ke tahapan kedua* yaitu pelaksanaan pengabdian. pelaksanaan pengabdian ini dilakukan pada tanggal 11 Februari 2023 bertempat di panti asuhan Muhammadiyah Mataram. Pelaksanaan ini berupa penyuluhan dan implementasi permainan edukasi yang dapat meningkatkan kedisiplinan anak-anak panti. Para anak-anak yang hadir terdiri dari 13 anak-anak pondok khusus putra diantaranya anak yatim, piatu, dan terlantar serta Pembina Panti Asuhan Seluruh peserta dan panitia melakukan sesi permainan edukasi untuk menambah wawasan dan kekompakan yang bertujuan melatih kekompakan, fokus dan kedisiplinan tiap anak dalam menyelesaikan permainan.



Gambar 4. Foto suasana penyuluhan pentingnya kedisiplinan kepada anak-anak Panti Asuhan Muhammadiyah Mataram

Sebelum melakukan permainan edukasi, anak-anak panti diberikan penyuluhan tentang pentingnya kedisiplinan. Disiplin merupakan kebutuhan mutlak bagi anak-nak mengingat masa saat ini adalah yang paling efektif untuk pembentukan karakter anak-anak (Aulina, 2013; Ghofar, 2013). Disiplin ini akan membentuk kejiwaan anak untuk memahami kapan saat yang tepat untuk melaksanakan peraturan dan kapan juga peraturan itu dikesampingkan (Rahmat et al., 2017).

Setelah pelaksanaan penyuluhan terkait dengan disiplin, maka selanjutnya dilaksanakan permainan edukasi yang orientasinya adalah untuk meningkatkan kedisiplinan dan juga kekompakan anak-anak. Sebelum melaksanakan permainan, anak-anak diberikan pengarahan terkait dengan aturan dalam permainan. Anak-anak diwajibkan untuk mengikuti setiap aturan permainan, dan akan diberikan sanksi jika tidak mengikuti aturan yang telah ditetapkan.



Gambar 5. Foto persiapan permainan edukasi



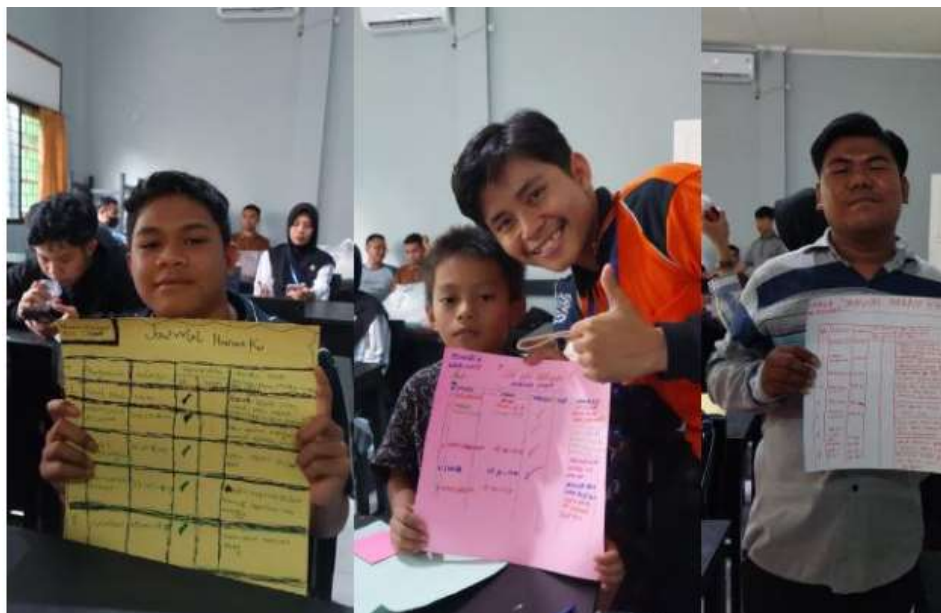
Gambar 6. Foto Pelaksanaan Game Edukasi

Demonstrasi berupa pelaksanaan permainan edukasi ini diikuti oleh anak-anak panti yang terlibat secara langsung sebagai peserta. Permainan yang dilakukan merupakan permainan tradisional yang tidak membutuhkan biaya yang besar, sehingga tidak memberatkan bagi penulis maupun pengelola panti. Permainan ini tentu bertujuan untuk melatih anak-anak dalam mentaati peraturan yang telah dibuat dalam permainan ini. Para peserta begitu antusias dalam mengikuti kegiatan ini dari awal sampai akhir pengabdian, mulai dari persiapan lokasi, persiapan alat dan bahan permainan, pelaksanaan permainan, hingga merapikan kembali tempat bermain setelah selesai.

Selanjutnya adalah tahapan *pasca pengabdian*. Tahapan ini merupakan tahapan akhir dari pengabdian ini berupa evaluasi pelaksanaan penyuluhan dan demonstrasi permainan edukasi yang telah dilaksanakan dengan melibatkan pengasuh atau pengelola panti. Hasil penilaian ini dijadikan landasan untuk memberikan penilaian kepada para anak-anak dengan diberikan reward bagi yang telah berhasil menerapkan sikap disiplin, dan terus memantau bagi anak-anak yang belum maksimal dalam hal kedisiplinan. Pada tahapan ini, anak-anak panti mengimplementasikan ilmu disiplin yang mereka dapatkan dalam kegiatan sehari-hari. Evaluasi ini berlangsung mulai tanggal 11-24 februari 2023 dibawah pantauan langsung oleh pengasuh panti dan koordinasi dari penulis.



Gambar 7. Foto aplikasi nilai-nilai kedisiplinan berupa bersih-bersih panti



Gambar 8. Foto aplikasi nilai kedisiplinan berupa kegiatan yang telah dilaksanakan

Dalam masa pasca pengabdian, para anak-anak akan melaksanakan ilmu yang telah diberikan sebelumnya. Mereka diberikan catatan-catatan yang harus dikerjakan setiap harinya dan dilaporkan secara jujur kepada pengasuh mereka dan akan dievaluasi oleh penulis. Kegiatan evaluasi ini berupa merapikan tempat tidur, merapikan dapur dan membersihkan sisa makanan, menempatkan barang pada tempatnya, bersih-bersih lingkungan panti secara bersama-sama, dan kegiatan positif lainnya.

Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang besar dalam meningkatkan disiplin anak-anak panti asuhan Muhammadiyah Mataram. Praktik nilai kedisiplinan diatas juga diharapkan setelah pengabdian ini para peserta tidak lagi bergantung terhadap tugas yang diberikan oleh penulis dan pengasuh, tetapi meruapakan kesadaran diri yang tertanam dalam setiap insan anak-anak untuk bertanggungjawab terhadap diri sendiri terkait dengan kebersihan, dan kerapian diri dan lingkungannya. Kegiatan ini juga diharapkan akan berdampak besar terhadap jiwa kedisiplinan anak-anak hingga mereka dewasa nanti.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang dilakukan di panti asuhan ini bertujuan untuk menumbuhkan perilaku disiplin anak-anak melalui permainan edukasi. Pelaksanaan permainan edukasi dalam meningkatkan kedisiplinan anak-anak di panti asuhan muhammadiyah mataram berjalan dengan baik. Semua peserta mengikuti seluruh tahapan dengan sangat antusias dan semangat. Dari kegiatan ini, diharapkan peserta menerapkan pola disiplin dari semenjak bangun tidur hingga tidur lagi. Disiplin ini tidak hanya dilakukan ketika ada pengawasan dari pengasuh, tetapi atas kesadaran diri sendiri. Disiplin tidak hanya bermanfaat untuk diri sendiri, tetapi juga bermanfaat untuk lingkungan tempat sekitar yang menjadi bersih dan rapi.

Dari pengabdian ini juga, penulis menyarankan juga kepada pengasuh pondok untuk tidak merasa lelah dalam membina anak-anak yang masih tumbuh dalam masa keemasan mereka, sehingga mereka menjadi disiplin didalam dan diluar lingkungan pondok. Disiplin ini akan menjadikan mereka menjadi pribadi baik, berbakti kepada orang tua, dan bermanfaat bagi lingkungannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pengelola dan pengasuh Panti Asuhan Muhammadiyah Mataram yang telah bersedia menjadi mitra dan bersinergi dalam upaya meningkatkan disiplin anak-anak panti. Kami juga menyampaikan terima kasih kepada tim pengabdian yang telah tulus meluangkan waktu dan membimbing anak-anak panti dalam kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Amami Pramuditya, S., Noto, M. S., & Syaefullah, D. (2017). GAME EDUKASI RPG MATEMATIKA. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1).
<https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1701>

- Aulina, C. N. (2013). Penanaman Disiplin Pada Anak Usia Dini. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v2i1.45>
- Elyana, L. (2017). Kurikulum Holistik Integratif Anak Usia Dini Dalam Implementasi Self Regulated Learning. *Prosiding HIPKIN Jateng*, 1(1).
- Fega Wildaranti, & Meithy Intan Rukia Luawo. (2019). Pengaruh Penerapan Psikodrama dalam Layanan Konseling Kelompok Terhadap Perilaku Agresif Anak Asuh Panti Asuhan Pada Usia Sekolah Dasar Kelas Tinggi 4 - 6 SD (Studi Quasi Eksperimen di Yayasan Panti Asuhan Rahmansyah). *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 8(2). <https://doi.org/10.21009/insight.082.06>
- Ghofar, A. (2013). PENANAMAN DISIPLIN PADA ANAK USIA DINI. *Al-Misbah (Jurnal Islamic Studies)*, 1(1). <https://doi.org/10.26555/almisbah.v1i1.83>
- Hasanah, U. (2016). PENGEMBANGAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BAGI ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Indriani, M. N., & Imanuel. (2018). Pembelajaran Matematika Realistik Dalam Permainan Edukasi Berbasis Keunggulan Lokal Untuk Membangun Komunikasi Matematis. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1.
- Ismail, A. (2009). Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif. *Pilar Media*, 4(1).
- Maulana, M. I., & Junianto, E. (2022). PENERAPAN MODEL ADDIE DALAM PEMBUATAN PERMAINAN EDUKASI BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID. *Jurnal Responsif: Riset Sains Dan Informatika*, 4(1). <https://doi.org/10.51977/jti.v4i1.680>
- Nasution, R. A. (2017). Penanamana Disiplin dan Kemandirian Anak Usia Dini dalam. *Jurnal Raudhah*, 5(2).
- Rahmat, N., Sepriadi, S., & Daliana, R. (2017). PEMBENTUKAN KARAKTER DISIPLIN SISWA MELALUI GURU KELAS DI SD NEGERI 3 REJOSARI KABUPATEN OKU TIMUR. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 2(2). <https://doi.org/10.31851/jmksp.v2i2.1471>
- Ridnawati, S. (2020). IMPLEMENTASI KARAKTER DISIPLIN ANAK USIA DINI MELALUI PENDEKATAN 9 PILAR KARAKTER DALAM PILAR 2 DISIPLIN MANDIRI DAN TANGGUNG JAWAB. *Jurnal Jendela Bunda Program Studi PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Cirebon*, 6(2). <https://doi.org/10.32534/jjb.v6i2.1357>
- Sari, A. L. P., Pratama, D. D., Kusaelin, K., Rachmawati, R., & Wulandari, W. (2021). Strategi Pembinaan Anak Asuh Dalam Pembentukan Perilaku Sosial Di Panti Asuhan. *DEDIKASI PKM*, 2(3). <https://doi.org/10.32493/dedikasipkm.v2i3.10775>
- Syufagi, M. A. (2015). Penerapan Aspek Pedagogik untuk Membangun Komputer Game merupakan Inti dari Game Pendidikan. *Jurnal SPIRIT*, 7(1).
- Z, A. F., & Yulianti, N. (2020). PERMAINAN TRADISIONAL LOJO (PALEJO) DARI PROVINSI SULAWESI TENGGARA DAN PEMBENTUKAN KARAKTER KERJA KERAS PADA PESERTA DIDIK SD/MI DI INDONESIA. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 11(2). <https://doi.org/10.31942/mgs.v11i2.3941>