

INOVASI MAHASISWA KUKERTA UNRI 2022 DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS BELAJAR MELALUI MEDIA KOTAK AJAIB

Ferdy Putra¹

¹Universitas Riau

Citra Charisma Putra²

²Universitas Riau

Indah Alisyah Putri³

³Universitas Riau

Meylannisa Balqis⁴

⁴Universitas Riau

M. Fikri Azmi Saputra⁵

⁵Universitas Riau

M. Rizki Herdi Putra⁶

⁶Universitas Riau

M. Mubyansa Kurniawan⁷

⁷Universitas Riau

Raja Mayang Aysha⁸

⁸Universitas Riau

Reyka Renjani⁹

⁹Universitas Riau

Saski Frimudya¹⁰

¹⁰Universitas Riau

T.Fahran Hafiz Fitryan¹¹

¹¹Universitas Riau

Abstract

The purpose of this journal is to provide broader knowledge about learning media innovations using magic boxes to increase learning effectiveness as a good and fun multiplication learning method. The magic box learning media was created to overcome students' difficulties in understanding the basic material of recognizing number patterns through objects in the sub-theme of reading my favorite theme for elementary school students. The activities carried out are in the form of making magic box learning media using materials and decorations that are interesting and easy to find and easy to understand later by the target, namely students at SDN 180 Pekanbaru, in making this magic box, materials that are easily obtained are used so that later teachers and students can make this magic box easily as a medium of learning both at school and at home, the next activity is to socialize related to this magic box starting from how to use it, how to make it, its effectiveness as a learning method and so on so as to provide a definite understanding of this magic box so that later can be used properly as a multiplication medium when learning mathematics by students of SDN 180 Pekanbaru.

Key word *Magic Box, Learning Media, Effectiveness.*

¹ Corresponding author: Ferdy Putra
email: ferdy.putra@lecturer.unri.ac.id

<https://doi.org/10.38156/sjpm.v2i02.178>

Received 15 Oktober 2022; Received in revised form 08 Maret 2023; Accepted 24 Oktober 2023; Available online 27 Oktober 2023

Abstrak Jurnal ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan yang lebih luas tentang inovasi media pembelajaran menggunakan kotak ajaib untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sebagai metode pembelajaran perkalian yang baik dan menyenangkan. Media pembelajaran kotak ajaib dibuat untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi dasar mengenal pola bilangan melalui benda-benda pada subtema bacaan tema favorit siswa sekolah dasar. Kegiatan yang dilakukan berupa pembuatan media pembelajaran kotak sulap dengan menggunakan bahan dan dekorasi yang menarik dan mudah ditemukan serta mudah dipahami nantinya oleh sasaran yaitu siswa di SDN 180 Pekanbaru, dalam pembuatan kotak sulap ini bahan-bahan yang mudah didapat digunakan agar nantinya guru dan siswa dapat membuat kotak ajaib ini dengan mudah sebagai media pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah, kegiatan selanjutnya adalah sosialisasi terkait kotak ajaib ini mulai dari cara menggunakannya, cara membuatnya, efektifitasnya sebagai metode pembelajaran dan lain sebagainya sehingga memberikan pemahaman yang pasti tentang kotak ajaib ini sehingga nantinya dapat digunakan dengan baik sebagai media perkalian saat pembelajaran matematika oleh siswa SDN 180 Pekanbaru.

Kata kunci Kotak Ajaib, Media Pembelajaran, Efektivitas.

PENDAHULUAN

Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas atau seperti yang kita harapkan, salah satu caranya dengan memiliki guru yang berkualitas dan profesional. Guru profesional adalah guru yang memiliki kemampuan untuk pendidikan nasional dan memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional (Mulyani, 2017). Heinich et al, dalam (Hadian, L. H., Hadad, S. M., & Marlina, 2018) mengemukakan istilah Media bertindak sebagai perantara antara sumber dan penerima. Seperti, halnya televisi, film, foto, radio, rekaman suara, gambar yang diproyeksikan, bahan cetak, dll. adalah media. Jika suatu media menyampaikan pesan atau informasi untuk tujuan pengajaran atau mengandung tujuan instruksional, maka media tersebut disebut media pembelajaran.

Siswa lebih mudah menerima ide, inisiatif atau pendapat yang disampaikan guru jika guru menggunakan media dalam proses pembelajaran. Selain itu, media digunakan sebagai media tradisional, karena dengan media tradisional, siswa belajar secara langsung dengan menggunakan objek nyata atau kontekstual, yang penggunaannya secara signifikan memfasilitasi pembelajaran di dalam dan di luar kelas dan berkontribusi pada keberhasilan akademik siswa.

Terlihat masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami perkalian tiga angka dengan dua angka terutama yang menggunakan metode descending (Afandi, 2015). Guru sebagai peneliti dapat mensintesis beberapa

kesalahan siswa terutama saat menyelesaikan soal seperti kesalahan siswa saat memasukkan hasil perkalian, siswa tidak mengerti dengan jelas saat mencatat hasil perkalian dan siswa. salah paham cara menulis hasil perkalian.

Media dapat membantu guru menghidupkan suasana yang monoton dan membosankan. Kotak ajaib adalah kotak kardus dan menampung berbagai benda dan masalah yang berkaitan dengan mata pelajaran matematika. Oleh karena itu, kotak ajaib dapat dijadikan sebagai penyangga bahan ajar untuk siswa. Dengan menggunakan media ini memudahkan siswa dalam memahami materi. Selain itu, manfaat media Kotak Ajaib dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk itu Mahasiswa Kukerta UNRI yang melakukan pengabdian di Kelurahan Tangkerang Labuai yang bertempat di SDN 180 Pekanbaru ingin menerapkan metode pembelajaran kotak ajaib ini untuk siswa/siswi SDN agar lebih mudah dalam melakukan operasi perkalian dan serta lebih efektif dan lebih mudah paham karena menggunakan alat peraga, serta nantinya guru-guru juga bisa menyampaikan kepada orang tua murid untuk membuat kotak ajaib sebagai bahan belajar di rumah oleh siswa/siswi karena dapat belajar sambil bersenang-senang.

Dalam KTSP 2006, Standar Isi Tahun 2006, Standar Kompetensi Satuan Pendidikan Nasional untuk Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar (2006:417) menyatakan tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar sebagai berikut: hidup, rasa ingin tahu, perhatian dan minat belajar matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam memecahkan masalah.”

Media Pembelajaran Kotak Ajaib adalah subtopik bacaan salah satu topik SD favorit saya, dibuat untuk membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami dasar-dasar pengenalan pola bilangan melalui benda. Media kotak ajaib ini dikembangkan sesuai dengan keterampilan dasar dan tokoh kunci yang ingin dicapai. Media ini dibuat dari 1 media, tetapi dapat digunakan dalam 2 pelajaran. (Desyariyani, 2013) menyatakan: Perkalian ini berasal dari bahasa Yunani $r(h)abdos$ (artinya batang) dan kata $logia$ (artinya belajar). $Rabdologia$ adalah alat perhitungan seperti sempoa yang digunakan untuk melakukan perkalian dan pembagian menggunakan konsep dasar penjumlahan untuk perkalian dan pengurangan untuk pembagian.

Oleh karena itu Mahasiswa Kukerta UNRI 2022 menyusun jurnal ini untuk edukasi lebih luas untuk meningkatkan berbagai inovasi metode pembelajaran untuk anak agar tidak terlalu membosankan dan anak cepat paham jika adanya pembaruan

cara belajar terlebih dengan diselingi permainan atau adanya alat peraga yang dikira dapat menyenangkan dan membuat anak-anak cepat paham dengan pembelajaran yang ada, oleh karena itu penulis mengambil judul “Inovasi Mahasiswa Kukerta Unri 2022 Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Melalui Media Kotak Ajaib” yang dimana telah dilakukan pengabdian dan pengamatan langsung kelapangan.

METODE PENERAPAN

Kegiatan ini dilaksanakan di SDN 180 Pekanbaru Jl. Rawa Wiri, Tengkerang Labuai Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru Provinsi Riau pada bulan Juli-Agustus 2022. Metode yang digunakan oleh Mahasiswa Kukerta dalam melakukan inovasi media pembelajaran untuk anak melalui observasi serta wawancara terkait bagaimana pembelajaran anak terlebih pada pelajaran matematika operasi perkalian, Mahasiswa Kukerta juga melakukan study literature untuk pengumpulan informasi cari membuat kotak ajaib agar bisa dipergunakan secara efektif sebagai inovasi metode pembelajaran perkalian yang baik dan mudah dipahami, Mahasiswa juga mengumpulkan data dari penelitian terdahulu untuk disosialisasikan dan di cocokkan dengan metode pembelajaran yang akan di ajarkan.

Dalam kegiatan ini, Kelompok Kukerta melakukan pengabdian dengan turun langsung ke lapangan dan berinteraksi dengan pihak SDN 180 Pekanbaru secara langsung. Kegiatan yang dilakukan berupa pembuatan media belajar kotak ajaib dengan menggunakan bahan dan hiasan yang menarik dan mudah didapati serta mudah dipahami nantinya oleh target sasaran yaitu siswa/siswi SDN 180 Pekanbaru, dalam pembuatan kotak ajaib ini di pergunakan bahan yang mudah didapat agar nantinya guru dan siswa dapat membuat kotak ajaib ini dengan mudah sebagai media pembelajaran baik disekolah maupun dirumah. Kegiatan selanjutnya adalah melakukan sosialisasi terkait kotak ajaib ini mulai dari cara penggunaan, cara pembuatan, efektivitasnya sebagai metode pembelajaran dan lain sebagainya sehingga memberikan pemahaman yang pasti terkait kotak ajaib ini agar nantinya bisa dipergunakan dengan baik sebagai media perkalian pada saat pembelajaran matematika oleh siswa/siswi SDN 180 Pekanbaru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bambang Warsita, Media dapat dibedakan menjadi dua, yaitu alat bantu belajar (teaching aids) dan media pembelajaran (teaching media). Alat peraga atau alat bantu yang membantu guru (pendidik) untuk memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan. Misalnya OHP/OHT, film berbingkai gambar (slide), peta, poster, bagan, flip chart, model benda nyata, bahkan lingkungan belajar yang

digunakan untuk memperjelas materi pembelajaran. (Rahman, 2017).

Seperti adanya media pembelajaran yang berbentuk alat peraga. Menurut (Nugroho, 2012) mengemukakan alat peraga adalah benda atau alat-alat yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Alat peraga ialah item atau alat yang diperlukan untuk belajar. Aktivitas Bahan ajar adalah seperangkat objek nyata yang sengaja dirancang, dibuat, atau disusun dan digunakan untuk menyampaikan atau mengembangkan konsep atau prinsip

Alat peraga yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran memudahkan siswa/siswi dalam melakukan pembelajaran matematika salah satunya dinamakan kotak ajaib. Media kotak ajaib dibentuk dengan tujuan dapat meringankan guru untuk mengajar ataupun menjelaskan dan membantu murid untuk memahami materi mengenal pola bilangan melalui gambar atau benda. Media ini termasuk dalam jenis media visual 3 dimensi. Sanaky mengatakan dalam (Putri, 2021) bahwa media tiga dimensi yang sering dipakai dalam pembelajaran berupa bentuk model dan boneka.

Menggunakan media pembelajaran matematika untuk mempelajari konsep dengan memberdayakan media pembelajaran Kotak Ajaib untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan sebaliknya meningkatkan hasil belajar siswa budaya literasi berhitung. Penggunaan media pembelajaran matematika dengan memberdayakan media Kotak Ajaib merupakan hasil kreativitas guru ini dan semoga semakin memotivasi siswa karena disajikan dalam format sederhana alat peraga matematika yang hadir isi materi berhitung disesuaikan dengan kompetensi dasar yang menjadi tujuan pembelajaran setiap topik.

Dalam hal ini Mahasiswa Kukerta UNRI 2022 melihat bahwa perkalian adalah system hitung yang cukup sulit dikendalikan oleh siswa/siswi kelas 2 dan kelas 3, oleh karena itu Mahasiswa Kukerta membuat metode pembelajaran kotak ajaib ini agar operasi perkalian dasar dapat dikerjakan dengan mudah dan menyenangkan bagi siswa/siswi kelas 2 dan kelas 3. Sebelum dilaksanakan sosialisasi dan praktek secara langsung kepada sasaran, terlebih dahulu dilakukan pembuata media pembelajaran kotak ajaib ini.

Proses pembuatan kota ajaib ini dilakukan oleh Mahasiswa Kukerta di posko kukerta agar pada saat sosialisasi nantinya alat peraga sudah siap dipergunakan sebagai contoh. Alat dan bahan yang digunakan cukup sederhana dan mudah didapatkan, ini bertujuan untuk apabila ada siswa atau guru yang ingin membuatnya lagi tidak kesulitan mendapatkan alat dan bahannya. Adapun alat dan bahan yang dipergunakan untuk membuat kotak ajaib adalah:

1. Kardus
2. Gunting
3. Korek Api
4. Lem Kertas
5. Pisau
6. Lem Bakar
7. Pena
8. Penggaris
9. Lem (Lakban)
10. Setaples
11. Pensil (Berwarna)
12. Kertas
13. Kertas Warna Warni
14. Gelas Plastik
15. Batu
16. Doubel Tip

Dengan alat dan bahan seperti diatas, cukup ekonomis harganya sebagai media pembelajaran yang mudah dan menyenangkan bagi anak, dari alat dan bahan tersebut dapat ditambahkan lagi seperti hiasan tambahan atau hal hal yang membuat kotak ajaib semenarik mungkin, adapun proses pembuatannya yang telah dilakukan oleh Mahasiswa Kukerta UNRI 2022 ialah seperti dibawah ini:

1. Pertama-tama siapkan kardus, bentuk persegi panjang, rakit dengan menggunakan lem bakar.
2. Beri lubang pada kardus, lalu laksanakan menggunakan kertas warna-warni.

3. Susun gelas plastik di kardus yang telah kita beri lubang.
4. Beri hiasan semenarik mungkin
5. Beri tulisan angka pada kertas putih, yang telah di potong-potong.
6. Susun satu persatu kertas putih yang sudah ditulis dengan angka bilangan.
7. Masukkan batu pada bagian samping kotak.

Dari uraian diatas, telah tercipta kotak ajaib sebagai bentuk media pembelajaran hitung perkalian yang bisa memudahkan siswa/siswi yang merasa metode pembelajaran klasik atau metode lama sulit memberikan pemahaman dan kurang menyenangkan, ada baiknya alat peraga ini dibuat dan dimanfaatkan oleh guru guru dalam melatih system pembelajaran matetika perkalian anak anak. Mahasiswa kukerta UNRI 2022 membuat kotak ajaib masih sesederhana mungkin agar nantinya bisa dikreasikan oleh guru dan siswa menjadi lebih cantik dan bagus lagi.

Menurut Maclever sosialisasi adalah proses mempelajari norma, nilai, peran, dan semua persyaratan lainnya yang diperlukan untuk memungkinkan berpartisipasi yang efektif dalam kehidupan sosial (Cahyani, A. D., & Yuningsih, 2021). Penggunaan gadget pada anak memiliki dampak positif akan tetapi penggunaan gadget pada anak memiliki lebih banyak dampak negatifnya dari pada dampak positifnya untuk itu pengawasan dan pengontrolan penggunaan gadget pada anak perlu diberi perhatian serius. Pengontrolan dapat dilakukan melalui sosialisasi dan layanan masyarakat. Adanya gagasan ini diharapkan dapat memenuhi prediksi (Andika, 2018).

Gambar 1. Proses Pembuatan Kotak Ajaib Sebagai Media Pembelajaran Perkalian.



Sesuai urain diatas, itulah yang dilakukan oleh Mahasiswa Kukerta UNRI

2022 setelah dilakukannya pembuatan kotak ajaib ini, Mahasiswa Kukerta melakukan sebuah sosialisasi mengenai kotak ajaib, karena jika hanya diberikan begitu saja tanpa adanya penyampaian informasi yang jelas baik berupa pengertian kotak ajaib, cara penggunaannya, manfaat dan lain lain maka tidak akan efektif juga penggunaan kotak ajaib ini. Dikarenakan media pembelajaran kotak ajaib ini merupakan metode yang masih terbilang baru, jadi harus adanya edukasi lebih lanjut kepada guru maupun siswa/siswi mengenai pengimplementasian kotak ajaib ini sebagai metode pembelajaran perkalian.

Sebelumnya Mahasiswa Kukerta mensosialisasikannya kepada guru-guru di SDN 180 Pekanbaru dengan mmperegrakan secara terperinci penggunaan kotaajaib ini, setelah itu Mahasiswa Kukerta melaksanakan sosialisasi pada siswa/sisiwi kelas 2 dan kelas 3 yang dibantu serta didukung penuh oleh kepala sekolah sera walikelas dari kelas 2 dan 3. Sosialisasi diadakan didalam ruangan kelas agar situasi tetap kondusif dan tidak menyita banyak waktu. Dalam sosialisasi ini Mahasiswa Kukerta juga menyiapkan bahan presentasi seperti power point (PPT), infokus dan tentunya kotak ajaib yang telah dibuat dan dirancang sebaik mungkin.

Materi yang dihadirkan lebih menekankan pada cara penggunaan kotak ajai Bini agar siswa bisa paham dan mengeri bahwa metode pembelajaran perkalian dapat dibuat meyenangkan dan tentunya menjadi lebih mudah. Adapun tahap tahap cara penggunaan kotak ajaib sebagai berikut:

1. Siswa diminta untuk mengambil soal perkalian di dalam gelas
2. Di dalam gelas ada angka bilangan (siswa mengambil angka soal)
3. Setelah dapat siswa akan menempelkan angka (soal)
4. Perlu diingat dalam perkalian bilangan yang di kali sebanyak pengali, menjumlahkan angka 3 sebanyak 2 kali. Contoh soalnya 2×3 jadi membutuhkan 2 corong atau gelas
5. Selanjutnya ambil batu, masukkan ke gelas sebanyak 3 buah
6. Untuk mendapatkan hasil 2×3 ambil di bawah kotak ajaib
7. Lalu hitung batu tersebut dan itulah hasilnya.

Itulah tahap penggunaan kotak ajaib yang dimana siswa dapat belajar sambil bermain, Kotak Ajaib sebagai media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan

literasi matematika, yaitu pengetahuan dan keterampilan menggunakan berbagai jenis angka dan simbol yang berkaitan dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah, memecahkan masalah kehidupan nyata dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari dan menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, diagram, dll) hasil analisis untuk prediksi dan pengambilan keputusan. Kotak Ajaib berbasis STEM, selain meningkatkan keterampilan budaya siswa dalam literasi, berdampak positif pada hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil post-test yang dilakukan pada media. Sehingga Kotak Ajaib dapat membantu siswa mempelajari operasi prosedural di kelas, khususnya memahami konsep berhitung penjumlahan, pengurangan dan operasi perkalian seperti penjumlahan progresif.

Dalam hal ini, ada baiknya guru melakukan berbagai metode pembelajaran yang kreatif agar anak tidak bosan, tidak konsentrasi serta pemahaman anak dapat menurun. Banyak sekali metode pembelajaran kreatif yang dapat diciptakan, tidak hanya pada pelajaran matematika tetapi di pelajaran lain juga bisa diterapkan metode pembelajaran kreatif. Dengan hadirnya kotak ajaib ini diharapkan dapat membuat perhitungan perkalian anak menjadi semakin menyenangkan di tengah banyaknya anak yang tidak menyukai pelajaran matematika dikarenakan tergolong pelajaran yang sulit, disitulah peran guru untuk menghidupkan kembali semangat dan menanamkan bahwa matematika adalah pelajaran yang menyenangkan.

Gambar 2. Sosialisasi Tentang Kotak Ajaib Di SDN 180 Pekanbaru.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari kegiatan kukerta pengabdian kepada masyarakat di SDN 180 Pekanbaru Jl. Rawa Wiri, Tengkerang Labuai Kecamatan Bukit Raya

Kota Pekanbaru Provinsi Riau pada bulan Juli-Agustus 2022, yang memiliki focus utama dalam pembuatan inovasi baru terkait metode pembelajaran matematika Operasi hitung perkalian untuk meningkatkan efektivitas belajar pada siswa/siswi agar dapat mengolah soal perkalian dengan baik dan menyenangkan. Media pembelajaran ini dinamakan kotak ajaib dengan bahan yang mudah untuk ditemukan.

Kegiatan yang dilakukan berupa pembuatan media belajar kotak ajaib dengan menggunakan bahan dan hiasan yang menarik dan mudah didapati serta mudah dipahami nantinya oleh target sasaran yaitu siswa/siswi SDN 180 Pekanbaru. Dalam pembuatan kotak ajaib ini di pergunakan bahan yang mudah didapat agar nantinya guru dan siswa dapat membuat kotak ajaib ini dengan mudah sebagai media pembelajaran baik disekolah maupun dirumah, kegiatan selanjutnya ialah melakukan sosialisasi terkait kotak ajaib ini mulai dari cara penggunaan, cara pembuatan, efektivitasnya sebagai metode pembelajaran sehingga memberikan pemahaman yang pasti terkait kotak ajaib ini agar nantinya bisa dipergunakan dengan baik sebagai media perkalian pada saat pembelajaran matematika oleh siswa/siswi SDN 180 Pekanbaru.

REFERENSI

- Afandi, A. (2015). *Analisis kesulitan siswa dalam belajar matematika pada materi pokok perkalian di kelas III SD Negeri 200501 Salambue Kecamatan. (Doctoral dissertation, IAIN Padangsidimpuan) Padangsidimpuan Tenggara.*
- Andika, S. N. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Anak. Departemen Pendidikan Nasional.*
- Cahyani, A. D., & Yuningsih, S. (2021). *Sosialisasi Program Gerakan #Pedulisalingsingatkan Hadapi Covid-19 Dalam Upaya Membantu Pemerintah Diskominfo Diwilayah Kelurahan Pondok Kacang Timur. In Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat Lppm Umj, 1.*
- Desyaryani. (2013). *Perkalian Rabdologia. <http://.wordpress.com/desyaryai/mengalikan-bilangan-menggunakan-rabdologia-napiers-bone/com>*
- Hadian, L. H., Hadad, S. M., & Marlina, I. (2018). *Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 4(2), 212–242.*
- Mulyani, f. (2017). *Konsep Kompetensi Guru Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen (Kajian Ilmu Pendidikan Islam). Jurnal Pendidikan UNIGA, 3(1), 1–8.*
- Nugroho, Y. B. (2012). *Peningkatan Kemampuan Pengurangan Bilangan Menggunakan Alat Peraga Manik-Manik Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri V Tirtomoyo Kecamatan Tirtomoyo Kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2011/2012.*

- Putri, A. L. (2021). Pengembangan Media Kotak Cita-Cita Portabel Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Tema 6 Kelas Iv Sdn 3 Batu Kumbang. (*Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram*).
- Rahman, A. T. (2017). Pengenalan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Flash di SMP Hikmah Teladan Cimahi. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 2(2), 158–176.