GECI
Jurnal Generasi Ceria Indonesia
Volume: 1 | Nomor 2 | November 2023 | E-ISSN: 2987-9264 | DOI: 10.47709/geci. V 1i2.3260

Analisis Motivasi Belajar Melalui Permainan Tradisional Engklek Mata Pelajaran Pkn di SDN 106156 Klumpang

Author:
Tri Indah Sari[1]
Daulat Saragi[2]
Yakobus Ndona[3]

Afiliation:
Universitas Negeri Medan

Corresponding email
triindahsari40@gmail.com[1]
saragios@yahoo.co.id[2]
yakobusndona@unimed.ac.id

Histori Naskah:
Submit: 28-11-2023
Accepted: 28-11-2023
Published: 28-11-2023

How To cite:

This is anCreative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:
Latar belakang: Penelitian bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek di SD Negeri 106156 Klumpang.
Metode penelitian: Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Lokasi penelitian akan dilaksanakan di SD Negeri 106156 Klumpang. Penelitian ini peneliti menggunakan tiga macam teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data antara lain pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi.**Hasil penelitian:** Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 106156 Klumpang dengan analisis motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek pada mata pelajaran PKn menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek memberikan dampak positif pada siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa.**Kesimpulan:** Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran PKn dengan diterapkannya media permainan tradisonal engklek, motivasi belajar siswa meningkat, serta siswa berantusias dalam mengikuti pelajaran. Motivasi siswa dalam belajar pada mata pelajaran PKn, menunjukkan bahwa didalam wawancara yang telah dilakukan siswa sangat menyukai media permainan setelah diterapkan dimata pelajaran PKn.

Kata kunci: Analisis, Motivasi Belajar, Media pembelajaran, Permainan Tradisonal Engklek

Pendahuluan

Upaya pengembangan motivasi belajar anak diantaranya dapat dicapai melalui peran guru di dalam merancang permainan anak sebagai model kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran sebaiknya mengutamakan bermain sambil belajar, karena secara alamiah bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam dan dapat membantu dalam mengembangkan motivasi belajar. Guru memiliki peranan penting dalam membantu anak agar dapat membangun konsep dengan baik, sehingga secara komprehensif dapat mengembangkan motivasi belajar anak. Salah satu bentuk permainan yang dapat dipergunakan adalah permainan anak tradisional. Permainan tradisional saat ini semakin dilupakan, khususnya bagi anak anak yang tinggal di daerah perkotaan. Salah satu penyebabnya adalah semakin berkembangnya teknologi *gadget* yang lebih menyenangkan untuk dimainkan dibandingkan dengan

GECI
Jurnal Generasi Ceria Indonesia
Volume: 1 | Nomor 2 | November 2023 | E-ISSN: 2987-9264 | DOI: 10.47709/geci. V 1i2.3260

permainan tradisional. Anak-anak lebih terfokus pada perkembangan teknologi permainan dibandingkan dengan permainan tradisional. Selain itu, disekolah permainan tradisional anak juga sudah jarang dimainkan. Sehingga semakin lama permainan tradisional anak semakin tidak dikenal oleh generasi muda.

Salah satu bentuk permainan yang dapat meningkatkan gerak dasar lokomotor adalah dengan melakukan permainan tradisional engklek. Permainan engklek (dalam bahasa Jawa) adalah permainan tradisional yang dilakukan dengan melompat-lompat pada suatu bidang datar yang sebelumnya telah digambar diatas tanah, gambar tersebut berbentuk kotak-kotak yang kemudian peserta harus melompati kotak-kotak tersebut dengan cara menggunakan salah satu kaki terkuat dari satu kotak ke kotak berikutnya tanpa hilang keseimbangan atau terjatuh. Dinamakan permainan tradisional tentunya sudah tercipta sejak jaman dahulu, permainan engklek sendiri dinamakan engklek sebab cara atau aturan dalam bermainnya harus menggunakan satu kaki saja, dan melompat-lompat secara berkala di dalam bentuk-bentuk geometri (Sukadariyah et al., 2020). Melalui bermain anak-anak akan mendapatkan kesempatan dalam bereksplorasi, menemukan jawaban dari permasalahan, mengekspresikan perasaan diri sendiri, berkreasi dalam suatu hal, dan menciptakan suasana belajarnya sendiri dengan gembira dan senang. Setiap individu anak akan mendapatkan manfaat dari proses bermain diantaranya adalah keterampilan fisik yang semakin terasah, meningkatnya kreativitas, kepribadian yang positif, serta seluruh aspek dalam diri anak tersebut akan mengalami perkembangan (Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021). Selain itu, bermain juga dapat membantu seorang anak dalam mengontrol pribadinya, orang lain, dan lingkungannya.

Dengan mengenal permainan tradisional engklek anak akan terlatih dalam membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuhnya sendiri, meningkatkan ketangkasan dan kelincahannya, mengembangkan kemampuan dalam berkomunikasi ataupun menyusun strategi yang baik, melatih kontrol emosi anak, dan berkerja sama dengan baik dengan individu lainnya. Selain itu dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik anak akan lebih aktif dan menumbuhkan motivasi belajar siswa yang tentunya dilakukan dengan suasana hati ceria, senang, dan gembira.

Studi Literatur

Pendidikan merupakan suatu sarana manusia supaya mampu menggali potensi diri yang dimiliki dengan proses-proses pembelajaran yang sudah didapatkan. Pendidikan menjadi hak setiap individu untuk mendapatkannya, seperti yang tertulis dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 1 yang menyebutkan bahwa: “setiap individu yang menjadi warga negara memiliki hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan”. Dengan adanya pendidikan di Indonesia diharapkan negara memiliki generasi yang berkualitas dan cerdas sebagai penerus bangsa Indonesia ini (Fitri, 2021). Pendidikan merupakan proses belajar yang dijalani oleh manusia atau peserta didik dengan harapan menjadikan individu atau insan manusia yang lebih mengerti dan memahami setiap hal serta membuat pola fikir yang baik dan kritis terhadap permasalahan yang sedang dihadapi (Rahman et al., 2022). Tanpa pendidikan suatu negara tidak akan mengalami kemajuan, sehingga pendidikan wajib diberikan kepada setiap warga negara sejak dini.

Salah satu komponen yang sangat penting dalam dunia pendidikan adalah guru, guru merupakan ujung tombak pendidikan untuk mengerakan dan memberikan motivasi kepada perseta didik. Motivasi merupakan daya upaya yang mendorong individu dalam melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu guna mencapai tujuan. Motivasi adalah suatu kekuatan atau daya atau suatu keadaan yang kompleks dan kesiapsediaan dalam diri individu untuk bergerak kearah tujuan tertentu, dan dipengaruhi oleh adanya berbagai macam kebutuhan yang hendak dipenuhi, keinginan, dan dorongan, yaitu sesuatu yang memaksa seseorang untuk berbuat atau bertindak (Bastari et al., 2020). Motivasi menjadi salah satu syarat dalam belajar. Misalnya, gedung sekolah disediakan, terdapat pendidik, sudah tersedia alat belajar yang lengkap dengan harapan

Volume: 1 | Nomor 2 | November 2023 | E-ISSN: 2987-9264 | DOI: 10.47709/geci. V 1i2.3260

pada saat anak masuk sekolah ia akan semangat dalam belajar. Namun, semua hal tersebut tidak ada gunannya jika anak tidak mempunyai motivasi dalam belajar di dalam dirinya (Zahroh et al., 2020). Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktifitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar (Monika & Adman, 2017). Motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar (Akbar et al., 2021).

Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktifitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan bermasyarakat yang paling menjamin hak-hak masyarakat. Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berbakat pada budaya bangsa indonesia. Nilai luhur dan moral itu diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa (Juliardi, 2015).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian dengan menggunakan pendekatan ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi keadaan yang sedang berlangsung. Lokasi penelitian akandilaksanakan di SD Negeri 106156 Klumpang. Untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan sesuai dengan tujuan penelitian yang peneliti lakukan dalam pengumpulan data yang berkaitan dengan kelengkapan data yang ingin diteliti, maka di perlukan dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Penelitian ini peneliti menggunakan tiga macam teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik Analisis Data antara lain pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarian kesimpulan dan verifikasi.

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 106156 Klumpang dengan analisis motivasi belajar siswa melalui media permainan tradisional engklek pada pembelajaran PKn dapat dilihat bahwa permainan tradisional engklek memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari metode permainan tradisional engklek seperti siswa lebih aktif dalam belajar serta bersemangat dalam mengikuti pelajaran sehingga siswa setuju jika media permainan tradisional ini diterapkan di mata pelajaran PKn sedangkan kelemahan dari metode permainan tradisional engklek siswa merasa bosan jika diterapkan disetiap mata pelajaran selain dari pada itu siswa lebih akan berfokus kepada permainan jika permainan diterapkan disetiap mata pelajaran. Dengan melihat hasil penelitian bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang cukup ketika memainkan permainan tradisional engklek di sela-sela proses belajar sebab banyak dari siswa yang menyukai dan bersemangat dalam menerapkan permainan tradisonal engklek dimata pelajaran PKn.

Pembahasan

Penulis mewawancarai siswa yang bernama Fachrieza kelas VI-C secara langsung pada tanggal 11 April 2022 dimana pertanyaan pertama “media permainan apa saja yang digunakan selama belajar”? Siswa menjawab media yang digunakan selama belajar yaitu permainan tradisional engklek. Pertanyaan kedua yang ditanyakan penullis kepada siswa yaitu “setelah menggunakan media permainan tradisional engklek apakah kamu lebih memahami pelajaran? Alasannya”? Siswa mejelaskan bahwa, siswa memahaminya karena permainan tradisional engklek karena sangat menyenangkanl. Pertanyaan ketiga yang ditanyakan penulis kepada siswa dimana pertanyaannya yaitu “Apakah kamu menyukai pelajaran PKn dengan

Volume: 1 | Nomor 2 | November 2023 | E-ISSN: 2987-9264 | DOI: 10.47709/geci. V 1i2.3260

menggunakan media permainan tradisional engklek"? Siswa memberikan jawaban bahwa dia menyukainya sehingga sangat menyenangkan bisa belajar sambil bermain. Pertanyaan keempat yaitu" Menurut kamu apakah media permainan tradisional engklek harusnya diterapkan disetiap mata pelajaran? Siswa memberikan jawabannya bahwa dia tidak setuju permainan engklek diterapkan disetiap mata pelajaran karena disetiap mata pelajaran memiliki masing-masing strategi tersendirinya dalam menumbuhkan semangat belajar. Pertanyaan kelima yang dilontarkan penulis kepada siswa "Bagaimana semangat belajar kamu setelah diterapkannya media pembelajaran permainan engklek"? secara spontan siswa menjawab bahwa dia sangat bersemangat belajar setelah memainkan permainan tradisional engklek. Pertanyaan keenam yaitu "Apakah kamu tertarik atau lebih fokus pada saat belajar dengan menggunakan media permainan tradisional engklek? Alasannya"? siswa mejelaskan bahwa iya fokus belajar karena bisa bermain sambil belajar dan bisa mengingat lagi masa- masa sewaktu kecil. Dan pertanyaan ketujuh yang ditanyakan penulis yaitu "Bagaimana motivasi belajar kamu pada saat menggunakan media permainan tradisional engklek"? siswa langsung menjawab dimana jawaban dari pertanyaan tersebut motivasi belajarnya saat menggunakan media permainan tradisional engklek itu biasa-biasa saja.

Penulis selanjutnya mewawancarai siswa yang bernama Najla VI-C secara langsung pada tanggal 11 April 2022, dimana pertanyaan pertama "media permainan apa saja yang digunakan selama belajar"? Najla menjawab media yang telah diterapkan selama belajar yaitu media permainan tradisional engklek. Pertanyaan kedua yaitu "Setelah menggunakan media permainan tradisional engklek apakah kamu lebih memahami pelajaran ataukah ada kesulitan dalam belajar? Najla menjawab bahwa sudah memahami materi dan tidak ada kesulitan yang ditemukan dalam belajar sehingga mudah untuk belajar sambil bermain permainan engklek karena berhubung permainan engklek mudah untuk dimainkan. Pertanyaan ketiga "Apakah kamu menyukai pelajaran PKn dengan menggunakan media permainan tradisional engklek"? dengan hati senang siswa menjawab bahwa tentu sangat senang bermainan sambil belajar apa lagi diterapkan dimata pelajaran PKn. Pertanyaan keempat yang ditanyakan oleh penulis yaitu "Menurut kamu apakah media permainan tradisional engklek harusnya diterapkan di setiap mata pelajaran? Alasannya"? Siswa menjelaskan bahwa dia tidak setuju ketika permainan tradisional engklek itu diterapkan disetiap mata pelajaran. Pertanyaan kelima yaitu "Bagaimana semangat belajar kamu setelah diterapkannya media pembelajaran permainan engklek"? Najla menjawab bahwa pada saat proses belajar mengajar berlangsung lebih bagus dan menyenangkan. Selanjutnya pertanyaan keenam yaitu "Apakah kamu tertarik atau lebih fokus pada saat belajar dengan menggunakan media permainan tradisional engklek? Siswa menjelaskan bahwa tentu fokus kepada materi pelajaran walaupun belajar sambil bermain karena dalam memainkan permainan tradisional engklek menimbulkan rasa semangat. Kemudian pertanyaan ketujuh dimana pertanyaan adalah "Bagaimana minat belajar kamu pada saat menggunakan media permainan tradisional engklek"? siswa menjelaskan bahwa setelah permainan tradisional engklek dimainkan motivasi belajarnya meningkat.

Penulis juga mewawancarai siswa yang bernama Rindu Salasa VI-C secara langsung pada tanggal 11 April 2022 dimana pertanyaan pertama "Media permainan apa saja yang digunakan selama belajar"? Siswa menjelaskan bahwa media permainan yang telah diterapkan selama belajar itu permainan tradisional engklek. Pertanyaan kedua yaitu "Setelah menggunakan media permainan tradisional engklek apakah kamu lebih memahami pelajaran ataukah ada kesulitan dalam belajar? Siswa memahami materi karena dari permainan tradisioanal engklek siswa bisa memahami pelajaran. Adapun pertanyaan ketiga adalah "Apakah kamu menyukai pelajaran PKn dengan menggunakan media permainan tradisional engklek"? Siswa menjawab dengan jawaban setuju ketika di mata pelajaran PKn diterapkan permainan tradisional engklek. Peranyaan keempat "Menurut kamu apakah media permainan tradisional engklek harusnya diterapkan di setiap mata pelajaran"? Menjelaskan bahwa menyetujui jika permainan tradisional engklek

Volume: 1 | Nomor 2 | November 2023 | E-ISSN: 2987-9264 | DOI: 10.47709/geci. V 1i2.3260

diterapakan disetiap mata pelajaran karena permainan tersebut sebagian banyak orang menyukai permainan tradisional engklek. Selanjutnya dengan pertanyaan kelima yaitu "Bagaimana semangat belajar kamu setelah diterapkannya media pembelajaran permainan engklek"? Siswa menjawab dengan senang hati bahwa menyukai permainan tradisional engklek dan lebih bersemangat lagi dalam belajar. Pertanyaan keenam yaitu "Apakah kamu tertarik atau lebih fokus pada saat belajar dengan menggunakan media permainan tradisional engklek? Siswa menjawab dan menjelaskan bahwa tertarik karena media permainan tradisional engklek sangat bagus untuk dipermainkan apalagi dilibatkan dalam proses belajar mengajar. Kemudian pertanyaan ketujuh dimana pertanyaanya adalah "Bagaimana motivasi belajar kamu pada saat menggunakan media permainan tradisional engklek"? Siswa menjelaskan bahwa lebih fokus pada materi pelajaran PKn dengan adanya diterapkan media permainan tradisional engklek.

Penulis mewawancarai siswa yang bernama Celvin kelas VI-C secara online melalui aplikasi watshap pada tanggal 12 April 2022 dimana pertanyaan pertama "media permainan apa saja yang digunakan selama belajar"? Siswa menjelaskan bahwa media permainan yang telah diterapkan selama belajar itu permainan tradisional engklek. Pertanyaan kedua adalah "Setelah menggunakan media permainan tradisional engklek apakah kamu lebih memahami pelajaran ataukah ada kesulitan dalam belajar? Sisiwa menjelaskan bahwa lebih memahami materi pelajaran PKn alasannya karena permainan tradisional engklek mudah untuk dimainkan sehingga jika diterapkan dipelajaran PKn sangat bagus. Pertanyaan ketiga "Apakah kamu menyukai pelajaran PKn dengan menggunakan media permainan tradisional engklek"? menjawab bahwa menyukai dalam memainkan permainan engklek ketika mata pelajaran PKn. Pertanyaan keempat dimana pertanyaannya "Menurut kamu apakah media permainan tradisional engklek harusnya diterapkan di setiap mata pelajaran? Siswa menjelaskan bahwa tidak setuju karena jika kita belajar sambil melakukan permainan akan mudah lelah. Melangkah ke pertanyaan kelima "Bagaimana semangat belajar kamu setelah diterapkannya media pembelajaran permainan engklek"? Siswa menjelaskan bahwa dalam proses belajar mata pelajaran PKn lebih menyenangkan sehingga tidak cepat merasa bosan. Pertanyaan keenam yaitu "Apakah kamu tertarik atau lebih fokus pada saat belajar dengan menggunakan media permainan tradisional engklek? Siswa menjelaskan bahwa tentu lebih fokus karena menumbuhkan rasa semangat untuk belajar. Kemudia pertanyaan ketujuh yang ditanyakan oleh penulis "Bagaimana motivasi belajar kamu pada saat menggunakan media permainan tradisional engklek"? Siswa menjelaskan bahwa setelah belajar sambil memainkan permainan tradisional engklek minat belajar menjadi bagus.

Penulis mewawancarai siswa yang bernama Ibam Fathian kelas VI-C secara online melalui aplikasi watshap pada tanggal 12 April 2022 dimana pertanyaan pertama yang ditanyakan penulis yaitu "Media permainan apa saja yang digunakan selama belajar"? menjelaskan bahwa media yang digunakan selama belajar itu media permainan tradisional engklek. Pertanyaan kedua yaitu "Setelah menggunakan media permainan tradisional engklek apakah kamu lebih memahami pelajaran ataukah ada kesulitan dalam belajar? Ibam Menjelaskan bahwa ketika permainan engklek di diterapkan dimata pelajaran lebih memahami materi dan tidak sedikitpun menemukan keseulitan dalam memainkan permainan sambil belajar karena permainan tradisional engklek itu menyenangkan. Adapun pertanyaan ketiga "Apakah kamu menyukai pelajaran PKn dengan menggunakan media permainan tradisional engklek"? Menjawab bahwa media permainan tradisional engklek disukai. Dan pertanyaan keempat yaitu "Menurut kamu apakah media permainan tradisional engklek harusnya diterapkan di setiapmata pelajaran? Ibam Menjelaskan bahwa permainan engklek bagusnya diterapkan dibeberapa matapelajaran saja karena jika permainan tradisional engklek di terapkan disemua mata pelajaran akan menimbulkan rasa bosan. Pertanyaan kelima "Bagaimana semangat belajar kamu setelah diterapkannya media pembelajaran permainan engklek? Menjawab bahwa menyukai permainan tradisional engklek. Dan kemudia

Volume: 1 | Nomor 2 | November 2023 | E-ISSN: 2987-9264 | DOI: 10.47709/geci. V 1i2.3260

pertanyaan keenam "Apakah kamu tertarik atau lebih fokus pada saat belajar dengan menggunakan media permainan tradisional engklek? Menjelaskan bahwa memiliki ketertarikan dalam belajar jika diiringi dengan permainan tradisional engklek. Kemudian pertanyaan ketujuh "Bagaimana motoivasi belajar kamu pada saat menggunakan permainan tradisional engklek? Siswamenjelaskan media permainan tradisionalengklek"? Ibam menjawab bahwa dalam proses sambil memainkan permainan tradisional engklek memotivasinya untuk semangat dalam belajar Pkn yang selama ini ia rasakan sangat membosankan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, penulis dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran PKn dengan diterapkannya media permainan tradisonal engklek motivasi belajarnya meningkat serta berantusias dalam mengikuti pelajaran. Motivasi siswa dalam belajar pada mata pelajaran PKn, menunjukkan bahwa didalam wawancara yang telah dilakukan siswa sangat menyukai media permainan setelah diterapkan dimata pelajaran PKn.

Referensi

Ririn, F, Sukadariyah, (2020). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK TERHADAP KEMAMPUAN GEOMETRI ANAK. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* Volume 4, No. I, Mei 2020

Siti, Nurhayati & Khamim, Z, Putro, (2021). BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Din*i, Volume 4, Nomor 1Mei 2021

Siti, Fadia, N, Fitri, (2021). PROBLEMATIKA KUALITAS PENDIDIKAN di INDONESIA. *Jurnal Pendidikan Tambusai,* Volume 5, Nomor 1, Tahun 2021

Mulyani, Nov. (2016). SUPER ASYIK PERMAINAN TRADISIONAL ANAK INDONESIA. Yogyakarta: DIVA Press.

Kamarudin, (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TALKING STICK* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN PKN. *Jurnal Basicedu,* Vol 5 No 4 Tahun 2021

Misbahur, K. (2021). UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK MI DENGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL DI KAMPUNG MAIN MOJOPAHIT. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan,* Volume 3, Nomor 1, Mei 2021; e-ISSN: 2686-6234, 61-80

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN DAN UNSUR-UNSUR PENDIDIKAN. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, *2*(1), 1–8. https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul