

Pengembangan Pola Pikir Matematika Anak menggunakan Media *Fun Thinkers Math*

Annisah Kurniati¹, Erdawati Nurdin^{1*}, Depriwana Rahmi¹

¹Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

*Penulis Korespondensi. Erdawati Nurdin Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim
Riau. Email: erdawati.nurdin@uin-suska.ac.id

ABSTRAK

Matematika merupakan pelajaran yang sangat penting diajarkan kepada anak-anak. Rasa cinta terhadap matematika sebaiknya ditanamkan sejak anak-anak, sehingga anak-anak tidak beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan. Berdasarkan masalah tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta anak-anak terhadap matematika dan membuat aktifitas belajar matematika menjadi mudah dan menyenangkan melalui penggunaan media *fun thinkers math*. Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Taman Bacaan Anak (TBA) Hijaiyyah Kampar. Pada pelaksanaan kegiatan ini anak-anak dikelompokkan menjadi 3 kelompok. Setiap anak dalam kelompok bergantian latihan menggunakan media *fun thinkers math* dan bekerja sama dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Untuk melihat keberhasilan kegiatan maka dilakukan kegiatan evaluasi dengan menggunakan observasi dan dokumentasi. Hasil observasi kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif menggunakan teknik persentase. Berdasarkan hasil analisis diperoleh 95% anak berpartisipasi aktif dalam belajar. Penggunaan media *fun thinkers math* membuat aktifitas anak dalam belajar matematika menjadi menyenangkan dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Kata Kunci: *Fun Thinkers Math*, Matematika, Media Pembelajaran, Pelatihan.

ABSTRACT

Mathematics is a very important subject taught to children. Love for mathematics should be instilled from childhood, so that children do not think that mathematics is a difficult and boring subject. Based on these problems, this community service activity aims to foster children's love for mathematics and make learning math activities easy and fun through the use of fun thinkers math media. This community service was carried out at the Children's Reading Gardens (TBA) Hijaiyyah Kampar. In the implementation of this activity the children were grouped into 3 groups. Each child in the group took turns exercising using the fun thinkers math media and working together to solve math problems. To see the success of the activity, an evaluation activity was carried out using observation and documentation. The results of the observations were then analyzed descriptively qualitatively using the percentage technique. Based on the results of the analysis, it was found that 95% of children actively participated in learning. The use of fun thinkers math media makes children's activities in learning mathematics fun and learning runs well.

Keywords: *Fun Thinkers Math*, Mathematic, Learning Media, Training.

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Matematika sangat penting diajarkan kepada anak melalui pembelajaran yang bermakna. Matematika juga hendaknya diajarkan kepada anak dengan cara menciptakan aura dan lingkungan dimana anak-anak dapat

mengeksplorasi pengalaman yang dapat memberikan kesempatan untuk mengetahui dan memahami segala bentuk pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, dari berbagai media ataupun melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan

melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Pembelajaran khususnya matematika bagi anak-anak dilakukan dengan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki makna sehingga anak-anak mempunyai kesiapan dan niat untuk belajar (Dahar, 2011). Salah satu cara mengajarkan matematika yang bermakna dan dapat mengakomodasi semua kemampuan anak adalah dengan penggunaan media.

Pengenalan matematika kepada anak sebaiknya dilakukan melalui permainan dan penggunaan benda-benda atau media pembelajaran yang sifatnya konkrit. Dengan media atau alat peraga, anak-anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru. Menghadirkan beragam media permainan edukatif baik itu yang di rancang sendiri maupun modifikasi yang sudah ada oleh guru akan menumbuhkan semangat dan rasa senang dalam belajar (Kurnia, 2016). Selain itu pengenalan matematika melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit dapat melatih berpikir logis dan sistematis (Lisa, 2017). Media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak untuk belajar (Guslinda & Rita, 2018). Berdasarkan kajian pustaka yang dilakukan oleh (Dewi, 2018) bahwa permainan matematika melalui media konkret yang menarik, dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang sangat memungkinkan mengubah citra matematika sebagai pelajaran yang sulit dan kurang disenangi menjadi pelajaran yang menantang dan sangat disenangi oleh anak. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Setiyawan, 2018) yang menjelaskan bahwa pengenalan konsep matematika seperti operasi hitung bilangan pecahan melalui permainan dapat berhasil mencapai ketuntasan sebesar 89,18%. Selain itu penggunaan media sangat membantu dalam pembelajaran dan juga membantu mengatasi kesulitan para guru dalam mengajarkan konsep matematika (Dosinaeng dkk., 2020). Keberadaan media sangat fundamental dalam sistem pembelajaran (Suntoro, 2021). Kedudukan media boleh

dikatakan sejajar dengan metode yang diterapkan dalam pembelajaran, karena metode yang digunakan biasanya selaras dengan media apa yang dapat diintegrasikan dan diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka sangat diperlukan media dan permainan dalam pembelajaran khususnya matematika.

Salah satu media permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah media *fun thinkers*. *Fun Thinkers math* adalah salah satu media pembelajaran dari sebuah perusahaan yang berdiri sejak tahun 1895 khusus dibidang penciptaan media-media pembelajaran inovatif, yaitu Groiler yang berpusat di Boston Amerika. Permainan media seperti *fun thinkers* dianggap mampu memecahkan masalah dalam belajar karena alat bantu atau media dalam proses pembelajaran tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang anak untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan. Pembelajaran dengan media *fun thinkers* telah terbukti memberikan hasil yang sangat baik. Hal ini dibuktikan dari beberapa hasil penelitian seperti penelitian mengenai respon siswa menunjukkan bahwa hasil analisis respon siswa dapat diperoleh untuk seluruh pertanyaan $\geq 70\%$ siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran matematika dengan media *fun thinkers math* (Azizah, 2019). Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media *fun thinkers* sangat layak digunakan bagi guru maupun siswa sesuai dengan hasil angket respon guru presentase sebesar 97,5% dengan kriteria sangat layak dan hasil angket respon siswa presentase sebesar 98,6% dengan kriteria sangat layak (Riani dkk., 2019). Selanjutnya berdasarkan kajian hipotetik diperoleh hasil bahwa salah satu kelebihan media pembelajaran *fun thinkers* ini dapat digunakan untuk mengasah kemampuan siswa dalam mencocokkan balok angka soal dengan balok angka jawaban sehingga akan menambah pengalaman belajar siswa (Anjarani dkk., 2020). Selain itu, media pembelajaran *fun thinkers* juga dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di

rumah. Hal ini karena setelah siswa selesai mencocokkan balok angka soal dengan balok angka jawaban, maka siswa bisa secara langsung mengoreksi hasil pekerjaannya sendiri dengan melihat kunci jawaban yang dikemas dalam sebuah pola warna. Dengan demikian penggunaan media *fun thinkers* akan membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membuat siswa aktif dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang pengurus yayasan Taman Bacaan Anak (TBA) Hijaiyyah, kegiatan pengabdian kepada masyarakat selama ini cukup banyak dilakukan di TBA. Kegiatan tersebut dilakukan karena melihat banyaknya anak-anak yang tinggal di sekitar TBA Hijaiyyah hanya sekedar bermain namun tanpa pengawasan orang tua. Padahal anak usia tersebut memiliki kemampuan mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya. Adapun kegiatan pengabdian yang pernah dilaksanakan diantaranya belajar membaca Alquran, mengenalkan puzzle bahasa Inggris, mengenalkan jajanan sehat dan kegiatan lainnya yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berbagai bidang. Pengenalan media dan alat peraga bagi anak-anak yaitu usia 4 sampai dengan 6 tahun dilakukan hanya berupa penyusunan *puzzle* demi mengisi kekosongan waktu anak-anak. Sedangkan pengenalan media yang bertujuan melatih kreatifitas dan cara berpikir serta pengenalan matematika dasar kepada anak yang dilakukan secara intensif belum pernah dilakukan. Selain wawancara, berdasarkan hasil observasi tim pengabdian, ditemukan bahwa media untuk mengenalkan matematika kepada anak belum tersedia di TBA tersebut. Kalaupun ada, keadaannya sudah tidak layak pakai. Hal ini sangat wajar, karena TBA tidak hanya fokus mengajarkan matematika tetapi lebih fokus mengajarkan Alqur'an, kegiatan pengenalan agama kepada anak dan kegiatan dalam bidang umum lainnya.

Dengan demikian, berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut serta dengan melihat kemampuan dasar yang dimiliki anak-

anak, maka perlu diadakan pelatihan mengenai penggunaan media pembelajaran seperti *fun thinkers math* untuk anak-anak disekitar TBA Hijaiyyah.

Tujuan dan Manfaat Kegiatan

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk mengenalkan dan mengajarkan matematika yang bermakna dan dapat mengakomodasi semua kemampuan anak dengan penggunaan media *fun thinkers math*. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan pola pikir anak mengenai matematika yang sulit akan berubah menjadi matematika yang disenangi dan digemari khususnya bagi anak-anak.

METODE PELAKSANAAN

Sasaran kegiatan

Yang menjadi sasaran pelaksanaan kegiatan pelatihan ini adalah anak-anak usia pra sekolah yang berusia 5 – 7 tahun.

Lokasi kegiatan

Lokasi kegiatan pelatihan dilakukan di Taman Bacaan Anak (TBA) Hijaiyyah Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kampar.

Metode yang digunakan :

Pengabdian masyarakat ini dilakukan melalui kegiatan pelatihan. Pelatihan dilakukan enam kali tatap muka dengan total waktu 9 jam. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

Pada tahap Persiapan dilakukan wawancara dan observasi untuk memperoleh informasi yang signifikan terkait pembelajaran dan aktivitas keseharian yang dilaksanakan di TBA Hijaiyyah. Pada tahap persiapan ini, tim kegiatan pengabdian masyarakat menyiapkan segala sesuatu yang terkait dengan kegiatan pelatihan, mulai dari pengurusan surat-surat perijinan kegiatan, sosialisasi kegiatan, hingga penyusunan bahan-bahan pelatihan dalam penggunaan media *fun thinkers math*. Pada tahap pelaksanaan, tim kegiatan pengabdian

masyarakat mulai melakukan pelatihan menggunakan media *fun thinker math*. Kegiatan pengabdian ini dibimbing oleh tiga orang dosen, satu dosen sebagai ketua bertugas sebagai pengarah, pemandu acara dan mengkoordinir mulai dari tahap awal sampai tahap akhir kegiatan pelatihan, dan dua orang dosen lagi sebagai anggota yang bertugas membantu ketua melaksanakan kegiatan seperti memberikan materi mengenai *fun thinkers math* dan membimbing anak-anak dalam menggunakan media *fun thinkers math*. Selanjutnya tahap evaluasi, pada tahap ini tim kegiatan pengabdian masyarakat melakukan evaluasi terhadap kegiatan pelatihan. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan dokumentasi dan lembar observasi untuk mengetahui aktifitas anak serta merekam jalannya pembelajaran. Lembar observasi aktivitas anak-anak diisi oleh observer selama pembelajaran berlangsung. Data aktivitas belajar yang dikumpulkan melalui lembar observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam bentuk pelatihan penggunaan media *fun thinkers math* untuk anak-anak yang belajar di TBA Hijaiyyah. Kegiatan pengabdian masyarakat dibuka langsung oleh ketua Yayasan TBA Hijaiyyah. Dalam sambutannya Bapak Rasyidi, S.P. memberikan apresiasi yang tinggi kepada tim pengabdian karena mau bekerja sama dalam rangka mencerdaskan masyarakat khususnya anak-anak melalui penggunaan media yang memang sangat disenangi anak-anak dalam belajar khususnya belajar matematika.

Kegiatan selanjutnya diserahkan kepada ketua pelaksana pengabdian masyarakat. Ketua selanjutnya menjelaskan tujuan dilakukannya kegiatan pengabdian

yaitu agar anak-anak menyukai matematika dan dapat belajar matematika dengan hati yang senang, kemudian menjelaskan materi matematika secara umum. Selanjutnya memperkenalkan media *fun thinkers math* kepada anak-anak dan menjelaskan pencapaian target pada akhir kegiatan. Setelah pemaparan dari ketua, selanjutnya yaitu pemaparan materi oleh anggota tim pengabdian. Adapun materi yang diberikan kepada anak-anak merupakan materi matematika dasar seperti menghitung banyak benda, penjumlahan, pengurangan, dan kesebangunan. Berikut merupakan gambar pelaksanaan pelatihan penggunaan media *fun thinkers math* untuk anak-anak yang belajar di TBA Hijaiyyah.



Gambar 1. Pemaparan Materi oleh Tim Pengabdi



Gambar 2. Anak-anak Belajar Menggunakan Media *Fun Thinker Math*

Pada saat pelatihan dengan menggunakan media *fun thinkers math* anak-anak sangat

senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Adapun cara menggunakan media *fun thinker math* yaitu:

- a. Pilih halaman yang ingin dimainkan pada buku *fun thinkers math*.
 - a. Buka kotak *Match-Frame* dan tempatkan di atas halaman. Pastikan menempatkannya tepat dengan kotak-kotak soalnya.
- b. Pasang keping dari 1 sampai dengan 16 secara berurutan di bagian kiri *Match-Frame*.
- c. Baca petunjuk yang ada di bagian kiri atas halaman buku.
- d. Pilih keping 1, buka, dan pahami sesuai petunjuk bermain.
- e. Cari jawaban yang sesuai di halaman kanan, lalu tutup jawaban tersebut dengan keping 1.
- f. Ulang langkah ini untuk 15 keping lainnya.
- g. Setelah selesai tutup *Match-Frame* dengan rapat lalu balikkan.
- h. Cocokkan dengan pola jawaban yang ada di pojok kanan atas pada buku.

Saat melakukan permainan anak-anak dikelompokkan berdasarkan umur. Anak yang berumur 5 tahun menggunakan *fun thinkers math* level 1. Anak yang berumur 6 tahun menggunakan *fun thinkers math* level 2 dan Anak yang berumur 7 tahun menggunakan *fun thinkers math* level 3. Anak-anak dapat belajar bersama dan berdiskusi menyelesaikan soal matematika selama berada dalam kelompok. Pendampingan dilakukan sekaligus mengobservasi aktifitas anak-anak pada saat latihan dan mengerjakan soal-soal matematika.

Berikut merupakan hasil observasi yang dilakukan selama pelatihan menggunakan media *fun thinkers math*.

No	Aspek yang diamati	%
1	Memperhatikan guru saat menjelaskan materi	86%
2	Bertanya apabila tidak paham terhadap materi	90%
3	Membantu teman yang mengalami kesulitan	92%
4	Bergantian menggunakan <i>fun thinkers math</i>	83%
5	Bekerja sama mengerjakan soal dengan <i>fun thinkers math</i>	85%
6	Membaca dan memahami materi dari buku <i>fun thinkers math</i>	84%
7	Berpartisipasi aktif dalam kelompok	95%
8	Tidak mengganggu teman lain ketika mengerjakan soal	90%

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Anak

Berdasarkan observasi, banyak anak yang fokus mencoba menggunakan media *fun thinkers math* selama belajar dan anak juga menjadi aktif selama proses belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat (Munadi, 2013) bahwa media dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya yaitu anak-anak dapat melakukan pembelajaran secara efisien dan efektif. Penggunaan media *fun Thinker* juga dapat membawa anak pada lingkungan belajar yang menyenangkan (Asri dkk., 2017). Selanjutnya pada saat diskusi dalam kelompoknya 92% anak-anak dalam satu kelompok terlihat mau membantu temannya yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal-soal. Anak-anak juga bertanggung jawab dan secara bergantian menggunakan media *fun thinkers math* dalam menyelesaikan soal-soal. Hal ini dapat dilihat dari data pada tabel bahwa 83% anak bersedia bergantian menggunakan media *fun thinkers math*. Hal ini sesuai dengan penelitian tentang media bahwa dengan penggunaan media yang menarik menunjukkan adanya peningkatan pemahaman terhadap materi, peningkatan rasa percaya diri dalam hal unjuk diri dengan berani tampil di depan kelas, bercerita, dan menjawab pertanyaan, selain itu

terjadi proses interaksi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran baik antara guru dan anak maupun sesama teman saat kegiatan unjuk diri berlangsung (Fadiana & Rosalina, 2020). Jadi berdasarkan hasil observasi, dengan menggunakan media *fun thinkers math* maka aktifitas anak dalam belajar matematika menjadi menyenangkan dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Kegiatan pelatihan penggunaan media *fun thinker math* ini berjalan dengan sangat baik didukung oleh beberapa faktor. Adapun faktor yang mendukung suksesnya kegiatan pengabdian ini diantaranya yaitu tingginya semangat anak-anak dalam mengikuti kegiatan, dan kerjasama yang baik antara pihak TBA dengan tim pengabdian masyarakat. Faktor lain yang tidak kalah penting adalah lokasi kegiatan yang sangat strategis yaitu di daerah perumahan yang sangat banyak anak-anak, sehingga sangat mudah untuk mengumpulkan anak-anak yang berusia 5 sampai dengan 7 tahun. Dalam hal ini jumlah peserta dibatasi karena kendala terbatasnya dana dan jumlah media *fun thinkers math*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan hasil pengabdian pelatihan penggunaan media *fun thinkers math* ini adalah:

- Penggunaan media *fun thinkers math* dapat membuat aktifitas belajar matematika anak menjadi menyenangkan
- Penggunaan media *fun thinkers math* mempermudah anak dalam menganalisis soal-soal matematika serta menyelesaikannya
- Media *fun thinker math* dapat dijadikan sumber media dalam pembelajaran bagi guru, sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar matematika

Kegiatan pelatihan ini masih terdapat beberapa kekurangan seperti pendanaan dan ketersediaan media *fun thinkers*. Oleh karena itu, kegiatan selanjutnya diharapkan dapat lebih maksimal sehingga lebih banyak lagi anak-anak yang ikut serta dalam pelatihan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada TBA Hijaiyyah yang telah bersedia bekerja sama dan mengizinkan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga kepada masyarakat di sekitar TBA Hijaiyyah yang telah membantu dan mengizinkan dan memotivasi anak-anak untuk mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thinkers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100–111.
- Asri, H., Novianti, R., & Risma, D. (2017). Pengaruh Media *Fun Thinker* terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini usia 4-5 Tahun di TK Pembina 3 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1–15.
- Azizah, Z. (2019). Efektivitas Math Thinkers pada Materi Geometri Bangun Datar Segiempat dan Segitiga. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(1), 1–12. <http://dx.doi.org/10.30651/must.v4i1.1547>
- Dahar, R. W. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Erlangga.
- Dewi, N. W. D. P. (2018). Permainan Matematika Sederhana Sebagai Alternatif Pembelajaran Yang Menyenangkan (Sebuah Kajian Pustaka). *Suluh Pendidikan*, 16(1), Article 1. <https://jurnal.ikipsaraswati.ac.id/index.php/suluh-pendidikan/article/view/7>
- Dosinaeng, W. B. N., Djong, K. D., Leton, S. I., Lakapu, M., Jagom, Y. O., & Uskono, I. V. (2020). Pendalaman Konsep Geometri dan

- Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SD Kota Soe. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 619–627. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i4.4084>
- Fadiana, M., & Rosalina, C. D. (2020). Peningkatan Rasa Percaya Diri Siswa Tunagrahita Melalui Pembelajaran Terintegrasi Semiotik Dengan Media Buku Pop Up. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 373–383. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3940>
- Guslinda, & Rita. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakad Media Publishing.
- Kurnia, H. (2016). *Jurus Jitu Guru Jawara*. Kabarita.
- Lisa, L. (2017). Prinsip dan Konsep Permainan Matematika Bagi Anak Usia Dini. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 93–107.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada.
- Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173–184. <https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330>
- Setiyawan, H. (2018). Metode Permainan Bingo Matematik pada Materi Operasi Hitung Pecahan terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Matematika dan Pembelajaran*, 6(2), 101–110. <https://doi.org/10.33477/mp.v6i2.662>
- Suntoro. (2021). Pelatihan Pembuatan Blog Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Punna Karya Kabupaten Tangerang. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i1.4569>