

Perencanaan Pengembangan Islam dan Ilmu Pengetahuan Intoleransi Kurikulum Berbasis Cinta Madrasah Ibtidaiyah

Ulfitika Putri^{1*}, Mauiza², Frika Fatimah Zahra³, Ahmad Zainuri⁴

^{1,2,4}UIN Raden Fatah Palembang

³Institut Agama Islam Nahdatul Ulama Sumatera Selatan

INFO ARTIKEL

Sejarah artikel:

Diterima 27 Juli 2025

Disetujui 14 Agustus 2025

Diterbitkan 30 Agustus
2025

Penulis Korespondensi*:

Ulfitika Putri

UIN Raden Fatah Palembang

ulfitikanuridin@gmail.com



©2025 Ulfitika Putri, Mauiza, Frika Fatimah Zahra, Ahmad Zainuri. Diterbitkan oleh Program Studi Akuntansi, Institut Koperasi Indonesia. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY NC (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>)

ABSTRAK

Dunia pendidikan Islam menghadapi tantangan baru di era globalisasi dan kemajuan teknologi, ditandai dengan munculnya intoleransi di kalangan pelajar. Oleh karena itu, institusi pendidikan Islam harus menanamkan nilai-nilai cinta, kasih sayang, dan penghargaan terhadap perbedaan melalui kurikulum yang mengarah pada penguatan karakter berbasis cinta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif sebagai jenis studi lapangan karena berfokus pada proses dan makna perencanaan pengembangan kurikulum berbasis cinta serta upaya untuk mengurangi diskriminasi di lingkungan madrasah ibtidaiyah. Selain itu, penelitian ini berbicara tentang kurikulum madrasah ibtidaiyah secara keseluruhan, ide-ide tentang intoleransi dalam pendidikan Islam, integrasi Islam dan ilmu pengetahuan, kurikulum berbasis cinta, dan bagaimana hal-hal ini berdampak pada pembuatan kurikulum. Pengembangan Islam dan ilmu pengetahuan di madrasah ibtidaiyah harus didasarkan pada nilai cinta dan kemanusiaan. Metode ini berfungsi sebagai solusi strategis untuk mengatasi radikalisme dan intoleransi dalam pendidikan dasar Islam. Kurikulum yang didasarkan pada cinta memprioritaskan aspek afektif dan spiritual, sehingga siswa tidak hanya memiliki kecerdasan intelektual tetapi juga menjadi orang yang penuh kasih sayang, empati, dan toleran.

Keywords: *Kurikulum berbasis cinta; Intoleransi; Madrasah ibtidaiyah; Integrasi islam dan ilmu; Karakter toleran; Pendidikan islam*

ABSTRACT

The world of Islamic education faces new challenges in the era of globalization and technological advancement, marked by the emergence of intolerance among students. Therefore, Islamic educational institutions must instill values of love, compassion, and respect for differences through a curriculum that leads to character building based on love. This study uses a descriptive qualitative approach as a type of field study because it focuses on the process and meaning of love-based curriculum development planning and efforts to reduce discrimination in madrasah ibtidaiyah (elementary Islamic schools). In addition, this study discusses the elementary madrasah curriculum as a whole, ideas about intolerance in Islamic education, the integration of Islam and science, love-based curricula, and how these things impact curriculum development. The development of Islam and science in elementary madrasahs must be based on the values of love and humanity. This method serves as a strategic solution to overcome radicalism and intolerance in Islamic elementary education. A love-based curriculum prioritizes affective and spiritual aspects, so that students not only have intellectual intelligence but also become compassionate, empathetic, and tolerant individuals.

Keywords: *Love-based curriculum; Intolerance; Madrasah ibtidaiyah; Integration of Islam and science; Tolerant character; Islamic education*

INTRODUCTION

Tri Dharma Perguruan Tinggi bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan tinggi di Indonesia, serta meningkatkan kontribusi perguruan tinggi dalam pembangunan nasional. Salah satu dari tri darma perguruan tinggi, yaitu pengabdian kepada masyarakat. Melalui kegiatan ini, masyarakat kampus dapat berkontribusi dalam pembangunan masyarakat dengan menawarkan solusi yang bersumber dari semangat inovatif dan keilmuan, baik secara monodisipliner maupun multidisipliner, guna menjawab berbagai persoalan yang ada di tengah masyarakat. Kegiatan pengabdian merupakan pengalaman praktis sebagai proses pembelajaran di perguruan tinggi menjadi lebih aplikatif dan bermakna.

Bahasa Inggris merupakan salah satu keterampilan penting di era globalisasi yang membuka akses lebih luas terhadap informasi, pendidikan, dan peluang kerja. Namun, penguasaan Bahasa Inggris di daerah pedesaan khususnya di Desa Parigi, Kecamatan Tinggimoncong, Kabupaten Gowa, masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya fasilitas belajar, kurangnya pendampingan belajar yang menyenangkan, serta metode pembelajaran Bahasa Inggris yang belum mampu menarik minat siswa, khususnya di tingkat sekolah menengah baik di tingkat SMP maupun SMA.

Sebagai desa yang terletak di dataran tinggi dan mayoritas penduduknya berprofesi sebagai petani, Desa Parigi, Kecamatan Tinggimoncong, Kabupaten Gowa memiliki keterbatasan dalam hal akses pendidikan nonformal, termasuk pelatihan Bahasa Inggris yang bersifat aplikatif dan interaktif. Anak-anak di desa ini membutuhkan stimulus pembelajaran yang menyenangkan agar dapat meningkatkan minat dan keberanian mereka dalam menggunakan Bahasa Inggris secara lisan.

Oleh karena itu, melalui program "*English Fun Day in Village Parigi*", kami berinisiatif untuk menghadirkan kegiatan pengenalan Bahasa Inggris dalam bentuk yang menyenangkan dan edukatif. Program ini bertujuan untuk memperkenalkan kosakata dan ekspresi dasar dalam Bahasa Inggris kepada siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama melalui berbagai aktivitas interaktif seperti permainan, lagu, dialog sederhana, dan mini drama. Kegiatan ini tidak hanya menjadi sarana pembelajaran, tetapi juga mendorong kepercayaan diri anak-anak desa dalam menggunakan Bahasa Inggris di kehidupan sehari-hari.

Dengan pendekatan yang komunikatif, kreatif, dan kontekstual, *English Fun Day* diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata masyarakat kampus dalam mendukung penguatan kapasitas pendidikan dasar di desa serta mewujudkan pengabdian kepada masyarakat sebagai bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi.

1. Tujuan dan Manfaat Kegiatan

Tujuan dari pelaksanaan program kerja "*English Fun Day in Village Parigi*" adalah untuk memberikan pengalaman belajar Bahasa Inggris yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa-siswi SMP Negeri 2 Tinggi Moncong, Desa Parigi, Kecamatan Tinggimoncong, Kabupaten Gowa. Melalui kegiatan ini, siswa diperkenalkan pada kosakata serta ekspresi dasar yang dapat digunakan dalam percakapan sehari-hari dengan pendekatan komunikatif, kreatif, dan kontekstual.

Selain itu, program ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan minat terhadap Bahasa Inggris, serta mendorong keberanian dan rasa percaya diri siswa dalam menggunakannya secara aktif dengan cara permainan, lagu, dialog sederhana, dan mini drama. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata Masyarakat kampus dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan di Desa Parigi, Kecamatan Tinggimoncong, Kabupaten Gowa. sebagai implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam bidang pengabdian kepada masyarakat.

Bagi siswa, pelaksanaan program *English Fun Day* diharapkan mampu meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris melalui metode pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Kegiatan ini juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk menambah kosakata dasar serta ekspresi sederhana yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, program ini melatih keberanian sekaligus membangun rasa percaya diri siswa dalam berbicara Bahasa Inggris secara lisan, baik di depan teman maupun dalam

kelompok kecil. Sementara itu, bagi mahasiswa sebagai pelaksana program, kegiatan ini memberikan manfaat dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan keterampilan mengajar, khususnya dalam menyampaikan materi kepada siswa usia SMP. Masyarakat kampus dapat mengasah keterampilan kerja tim, perencanaan kegiatan, dan manajemen waktu selama proses pelaksanaan program berlangsung. Sehingga, program ini menjadi sarana untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah dalam bentuk kegiatan nyata di masyarakat. Selain itu, melalui interaksi langsung, mahasiswa dapat mempererat hubungan sosial dengan masyarakat desa, khususnya dalam bidang pendidikan dan pemberdayaan.

METHOD

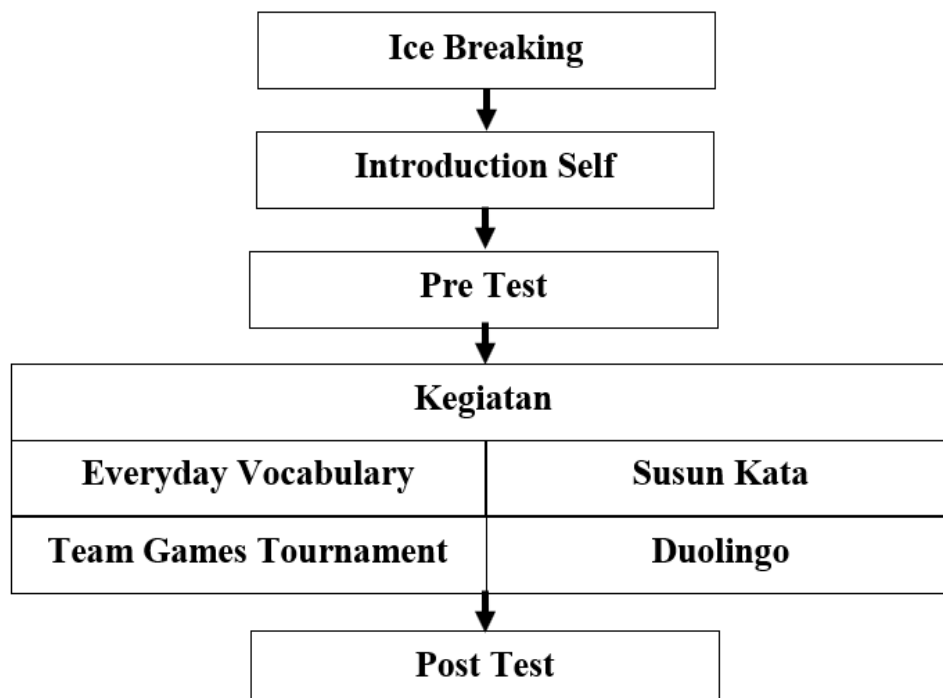
1. Waktu dan Tempat

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat yaitu "*English Fun Day In Parigi Village*" yang diberikan kepada siswa-siswi SMP Negeri 2 Tinggi moncong, Desa Parigi, Kecamatan Tinggi moncong, Kabupaten Gowa. Kegiatan dilakukan dilakukan selama kurang lebih dua bulan, dengan kegiatan seminggu sekali di rumah salah satu masyarakat di Desa Parigi, Kecamatan Tinggi moncong, Kabupaten Gowa. Sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat "*English Fun Day In Village Parigi*" yaitu anak – anak desa parigi yang masih menduduki bangku sekolah menengah pertama.

2. Metode Pengabdian

Program ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan edukatif yang menekankan pembelajaran aktif, keterlibatan langsung, serta penguatan kemampuan komunikasi dasar dalam Bahasa Inggris. Melalui kegiatan ini, anak-anak diajak untuk belajar secara menyenangkan dengan memadukan permainan, percakapan, dan praktik berbahasa Inggris yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Kegiatan dilaksanakan dalam beberapa tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahap Kegiatan "*English Fun Day In Village Parigi*"

3. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dari kegiatan "*English Fun Day In Village Parigi*" yang dilakukan pada siswa SMP Negeri 2 Tinggi Moncong, Desa Parigi, Kecamatan Tinggi

moncong, Kabupaten Gowa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Keberhasilan “English Fun Day In Village Parigi” untuk siswa SMP Negeri 2 Tinggi Moncong, Desa Parigi, Kecamatan Tinggi moncong, Kabupaten Gowa

Aspek	Indikator	Target
Jumlah peserta	Anak-anak SMP yang berpartisipasi aktif	Minimal 80% dari jumlah yang ditargetkan (misalnya 24 dari 30 anak hadir penuh)
Peningkatan skor <i>post-test</i>	Skor post-test dibandingkan pre-test (materi kosa kata dan percakapan sederhana)	70% peserta mengalami peningkatan skor minimal 20%
Partisipasi aktif	Jumlah anak yang aktif dalam diskusi, games, dan presentasi	Minimal 70% peserta aktif setiap sesi
Kegiatan terselenggara	Semua sesi berjalan sesuai rencana (jumlah hari dan materi)	100% kegiatan berjalan sesuai rundown

4. Metode Evaluasi

Keberhasilan dari kegiatan *English Fun Day In Village Parigi* diukur berdasarkan hasil Evaluasi *Pre-test* dan *Post-test* yang dilakukan sebelum kegiatan dan setelah kegiatan. Evaluasi ini dilakukan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan Bahasa Inggris dasar peserta. *Pre-test* dilaksanakan sebelum sesi pertama dimulai. Berisi soal pilihan ganda dan aktivitas sederhana seperti menyebutkan kosakata dasar, menyusun kalimat perkenalan, atau menjawab pertanyaan lisan sedangkan *Post-test* dilaksanakan setelah sesi terakhir. Bentuk soal dan aktivitasnya sama dengan *Pre-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan “*English Fun Day in Parigi Village*” dilaksanakan selama beberapa kali dengan sasaran khalayak adalah siswa SMP Negeri 2 Tinggi Moncong. Kegiatan ini diikuti oleh siswa mulai kelas VII hingga IX, dengan jumlah kehadiran siswa siswi kelas 50 orang. Kehadiran dilihat dari pengerjaan soal pretest dan posttest. Kehadiran siswa cukup tinggi karena kegiatan dikemas secara menyenangkan, interaktif, dan berbeda dari metode belajar di kelas pada umumnya. Kegiatan yang telah dilakukan dapat dilihat pada Tabel 2 dan Gambar 2.

Tabel 2. Kegiatan “English Fun Day in Parigi Village”

Kegiatan	Waktu (Menit)	Metode	Tujuan dan Strategi
Ice Breaking	20	<i>Cooperative Play</i>	Tujuan: Mencairkan suasana, membangun rasa percaya diri, dan membentuk kelompok belajar secara menyenangkan. Strategi: Melalui permainan <i>Squid Game Challenge</i> yang memadukan musik, gerak, dan instruksi berbahasa Inggris untuk melatih pemahaman perintah sederhana.
Introduction Self	10	<i>Collaborative Learning</i>	Tujuan: Melatih kemampuan memperkenalkan diri, meningkatkan interaksi, dan membangun kerja sama kelompok. Strategi: Siswa membuat nama kelompok, yel-yel, dan memperkenalkan anggota dengan bahasa Inggris sederhana.

Pre-Tes	20	<i>Diagnostic Test</i>	Tujuan: Mengukur kemampuan awal siswa dalam memahami kosakata dan struktur sederhana bahasa Inggris. Strategi: Siswa mengerjakan soal yang telah disiapkan secara individual.
Everyday Vocabulary	30	<i>Active Learning – Vocabulary Game</i>	Tujuan: Memperluas kosakata sehari-hari dalam bahasa Inggris melalui kompetisi antar kelompok. Strategi: Permainan tebak kosakata dan arti dalam bahasa Indonesia
Team Games Tournament dan Pesan Berantai	20	<i>Team-based Competition</i>	Tujuan: Melatih daya ingat kosakata dan kemampuan bekerja sama. Strategi: Tiap kelompok berlomba menebak kosakata yang diperagakan terbanyak dengan menggunakan bahasa Inggris.
Susun Kata	20	<i>Word Puzzle</i>	Tujuan: Melatih keterampilan membaca dan membentuk kosakata dari huruf-huruf acak. Strategi: Kelompok mencari kosakata dengan cepat, pemenang ditentukan dari jumlah kata yang benar.
Duolingo	20	<i>Digital Learning Introduction</i>	Tujuan: Mengenalkan pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi. Strategi: Pendampingan penggunaan aplikasi <i>Duolingo</i> melalui simulasi langsung oleh siswa.
Posttest	20	<i>Evaluation Test</i>	Tujuan: Mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti rangkaian kegiatan <i>English Fun Day</i> , terutama pada penguasaan kosakata, keterampilan mendengar, membaca, dan berbicara. Strategi: Hasil <i>post-test</i> dibandingkan dengan hasil <i>pre-test</i> untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa dari kegiatan ini.





Gambar 2. Foto Kegiatan “English Fun Day in Parigi Village”

Disetiap pertemuan dilakukan dengan permainan/games dan materi, masing-masing dibedakan berdasarkan kelas dari siswa. Setiap pertemuan diawali dengan *Squid Game Challenge* sebagai *ice breaking*. Aktivitas ini terbukti efektif untuk mencairkan suasana, karena siswa tampak antusias, aktif, dan kompak bersama kelompoknya. Langkah selanjutnya, siswa melakukan *introduction self* dengan memperkenalkan diri menggunakan Bahasa Inggris secara sederhana, misalnya nama, kelas, dan hobi. Kegiatan ini membantu melatih keberanian berbicara di depan kelompok. Selanjutnya, *pre-test* dilaksanakan untuk mengukur kemampuan awal dari siswa terkait Bahasa Inggris. Hasil pengamatan, sebagian besar siswa hanya mampu menyebutkan kosakata dasar seperti nama buah, angka dan warna, namun masih kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana.

Kegiatan inti adalah pengayaan kosakata (*Everyday Vocabulary*) yang dipadukan dengan permainan *Team Games Tournament* dan Pesan Berantai. Misalnya, siswa dibagi dalam beberapa kelompok untuk menyebutkan kosakata tentang benda-benda di kelas, bagian tubuh, atau kegiatan sehari-hari. Melalui kompetisi kelompok, siswa lebih bersemangat dan tertantang untuk mengingat serta mengucapkan kata dengan benar. Pada sesi Pesan Berantai, banyak siswa melakukan kesalahan dalam pelafalan, namun hal ini justru menjadi momen belajar bersama yang menyenangkan.

Pada bagian terakhir dari kegiatan, diisi dengan permainan Susun Kata dan *Dialog Tournament*. Dalam Susun Kata, siswa ditantang untuk menyusun potongan kata menjadi kalimat sederhana, seperti “*I like playing football*” atau “*She goes to school every morning*”. Siswa terlihat antusias sekaligus lebih memahami struktur kalimat dasar. Pada *Dialog Tournament*, setiap pasangan siswa diminta memperagakan percakapan singkat, misalnya memperkenalkan diri, menanyakan kabar, dan menyebutkan hobi. Sebagian siswa masih malu-

malu, tetapi banyak juga yang menunjukkan peningkatan rasa percaya diri dibanding hari pertama. Sebagai penyemangat, dilakukan permainan selingan *Apple-Banana-Pineapple*, membuat suasana kelas lebih hidup.

Sebagai penutup, kegiatan pengabdian memperkenalkan aplikasi *Duolingo* dan memberikan simulasi penggunaannya. Siswa belajar cara menggunakan aplikasi tersebut untuk menambah kosakata dan melatih pelafalan secara mandiri. Respon siswa sangat positif, bahkan sebagian besar langsung mencoba mengunduh aplikasi tersebut di ponsel mereka.

Berdasarkan hasil *Post-test*, terlihat peningkatan kemampuan siswa. Rata-rata skor siswa naik 20–25% dibanding *Pre-test*. Selain itu, 70% siswa mampu memperkenalkan diri dengan kalimat sederhana tanpa bantuan, dan 60% siswa berani berbicara dalam kelompok kecil menggunakan Bahasa Inggris. Motivasi belajar siswa juga meningkat karena mereka merasakan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Guru pendamping mengapresiasi metode yang digunakan karena mampu mengubah persepsi siswa bahwa belajar Bahasa Inggris tidak selalu sulit dan membosankan.

Secara keseluruhan, program ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan minat, motivasi, serta keterampilan dasar Bahasa Inggris siswa SMP Negeri 2 Tinggi Moncong. Gambar 3 adalah undangan kegiatan *English Fun Day* berupa poster.



Gambar 3. Undangan mengikuti English Fun Day

Tim pengabdian memperoleh pengalaman langsung dalam mengasah keterampilan kerja tim, perencanaan kegiatan, dan penerapan metode pembelajaran kreatif yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SMP.

Sementara itu, respon pihak sekolah dan masyarakat, kegiatan ini memberikan manfaat berupa tersedianya alternatif metode pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih interaktif dan dapat dijadikan inspirasi bagi guru untuk diterapkan pada pembelajaran reguler. Para siswa memperoleh pengalaman belajar yang berbeda di luar kelas formal sehingga mendukung peningkatan kualitas pendidikan di desa. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong terjalinnya kolaborasi positif antara akademisi dan masyarakat dalam rangka mendukung pengembangan sumber daya manusia di bidang pendidikan.

KESIMPULAN

Melalui rangkaian aktivitas seperti *Squid Game Challenge*, *introduction self*, *Team*

Games Tournament, Pesan Berantai, Susun Kata, hingga *Dialog Tournament*, siswa tidak hanya berpartisipasi aktif tetapi juga mampu mengembangkan kosakata, melatih keberanian berbicara, serta membiasakan diri menggunakan kalimat sederhana dalam Bahasa Inggris.

Pemberian pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan siswa, di mana rata-rata skor naik 20–25%. Selain itu, sekitar 70% siswa sudah mampu memperkenalkan diri menggunakan kalimat sederhana, dan 60% berani berbicara dalam kelompok kecil. Kehadiran aplikasi *Duolingo* sebagai media belajar tambahan juga menjadi nilai lebih karena memberi siswa kesempatan untuk melanjutkan pembelajaran secara mandiri di luar kelas.

Secara keseluruhan “*English Fun Day in Parigi Village*”, berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan minat, motivasi, serta keterampilan dasar Bahasa Inggris siswa dengan metode pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berbeda dari pembelajaran di kelas pada umumnya.

Kegiatan serupa *English Fun Day in Parigi Village* diharapkan berkelanjutan. Sekolah disarankan menjadikan kegiatan serupa sebagai program rutin, guru pendamping mengadaptasi metode interaktif dalam pembelajaran, serta siswa terus berlatih secara mandiri dengan bantuan aplikasi maupun percakapan sederhana sehari-hari. Selain itu, diperlukan kerja sama berkelanjutan antara sekolah, akademisi dan masyarakat desa agar kegiatan tidak berhenti pada kegiatan pengabdian ini, melainkan berkembang menjadi wadah pembelajaran berkelanjutan seperti *English Club* atau kelas mingguan yang dapat mendorong siswa lebih percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas; 2003.
- Duolingo. Duolingo language learning platform [Internet]. 2025 [cited 28 August 2025]. Available from: <https://www.duolingo.com>
- Modjanggo VK. Penggunaan game-based learning pada pembelajaran bahasa Inggris: Games seperti susun kata, teka-teki silang, ABC, dan kata berantai terbukti efektif meningkatkan kosakata dan motivasi siswa kelas VIII. *Mosintuwu J Pengabdian Masy*. 2022. Available from: https://ojs.unsimar.ac.id/index.php/mosintuwu/article/view/509?utm_
- Muliawan SA. Penerapan game-based learning untuk peningkatan kosakata bahasa Inggris dengan model ABCD. *J Pengabdian Masy Bhinneka*. 2025. Available from: https://bhinnekapublishing.com/ojsbp/index.php/Jpmb/article/view/299?utm_
- Rahini NT, Sudirman IN, Numertayasa IW. Application of game-based learning using cross-word media in improving English vocabulary. *Aktual J Pengabdian Masy*. 2024;2(1):8-15. Available from: https://ejournal.gomit.id/index.php/aktual/article/view/117?utm_
- Samad P, Nursyaida. Pendampingan pembelajaran bahasa Inggris menggunakan learning apps (Duolingo dan Quizwhizzer). *NUMBAY J Pengabdian Masy*. 2024;2(2).
- Saqila NP, Sabila AF, Safana AS, Amirullah SM, Hernahadini N. Implementasi pembelajaran bahasa Inggris dengan metode pembelajaran menyenangkan pada program KKN di SDN 3 Karyamekar Garut. *J Pengabdian Masy Bhinneka*. 2024;3(1):14-20. Available from: https://bhinnekapublishing.com/ojsbp/index.php/Jpmb/article/view/94?utm_
- Silviani S, et al. Peningkatan minat belajar bahasa Inggris melalui program English Day di Kelurahan Pongo. *INSANIYAH J Pengabdian Masy*. 2023;2(1).
- Sudjana N. Dasar-dasar proses belajar mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo; 2005.
- Sudjana N. Penilaian hasil proses belajar mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya; 2010.
- Universitas Hasanuddin. Panduan pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN). Makassar: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Hasanuddin; 2023.