

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU SMP IT IBNU SINA MERAUKE MELALUI PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT

Andi Reski¹⁾, Marni Bawawa²⁾, Mitra Rahayu³⁾, Merta Simbolon⁴⁾

¹⁾Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus, Merauke, Indonesia

²⁾Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus, Merauke, Indonesia

³⁾Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus, Merauke, Indonesia

⁴⁾Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus, Merauke, Indonesia

Corresponding author : Andi Reski
E-mail: andireski_fkip@unmus.ac.id

28 Februari 2023, Direvisi 07 Maret 2023, Disetujui 08 Maret 2023

ABSTRAK

Program merdeka belajar merupakan salah satu strategi yang dilakukan Pemerintah untuk membawa peserta didik menjadi pembelajar yang kompeten di abad 21. Dimana, Pemerintah menjadikan teknologi sebagai sarana utama dalam membentuk keterampilan *self directed learning* atau pembelajar mandiri. Pembelajar mandiri ini tentu saja membutuhkan dukungan dari guru yang berperan sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, motivator, dan evaluator. Sebagai fasilitator tentu saja guru diharapkan mampu menyiapkan materi pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik agar semangat belajar. Salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT. Oleh karena itu, dilakukan kegiatan PKM ini dengan tujuan untuk melatih dan mendampingi para guru SMP IT Ibnu Sina dalam menyiapkan media pembelajaran berbasis ICT agar tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien. Adapun hasil dari kegiatan PKM ini adalah guru SMP IT Ibnu Sina mampu membuat media pembelajaran berbasis ICT yang menunjang peningkatan kompetensi baik kompetensi profesional maupun kompetensi pedagogik guru dalam menghasilkan bibit-bibit pembelajar mandiri yang cerdas, kreatif, dan inovatif di Kota Merauke.

Kata kunci: guru; ICT; kompetensi; media; pembelajaran

ABSTRACT

The independent learning program is one of the strategies carried out by the Government to bring students to become competent learners in the 21st century. Where, the Government makes technology the main means of forming self-directed learning skills or independent learners. These independent learners of course need support from teachers who act as learning resources, facilitators, managers, demonstrators, mentors, motivators, and evaluators. As a facilitator, of course the teacher is expected to be able to prepare learning materials that can motivate students to be enthusiastic about learning. One of them is by utilizing ICT-based learning media. Therefore, this PKM activity was carried out with the aim of training and assisting the teachers of SMP IT Ibnu Sina in preparing ICT-based learning media to create effective and efficient learning. The results of this PKM activity are that SMP IT Ibnu Sina teachers are able to create ICT-based learning media that supports competency improvement both professional competence and teacher pedagogic competence in producing intelligent, creative, and innovative independent learners in Merauke City.

Keywords: teacher; ICT; competence; media; learning

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) telah berhasil mengubah berbagai berbagai aspek kehidupan manusia. Hal ini memicu era baru peradaban manusia dari era industri ke era informasi. Dimana, manusia yang hidup pada era informasi lebih terpusat kepada pengetahuan dibanding pada aset modal. Sehingga konsekuensi yang diperoleh adalah perubahan-perubahan. Mulai dari gaya hidup, cara bekerja dan cara belajar. Termasuk perubahan mendasar dalam sistem

pendidikan abad 21. Perubahan dalam sistem pendidikan abad 21 inilah yang menjadi motivasi bagi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) untuk memposisikan ICT menjadi sarana utama dalam memberikan pelayanan pendidikan. Selain itu, pemerataan dalam ketersediaan tenaga pendidik yang kompeten diseluruh wilayah Indonesia diposisikan sebagai salah satu tujuan strategis dalam Renstra Pendidikan Nasional. Ketersediaan tenaga pendidik yang kompeten dalam penguasaan ICT telah

menjadi kebutuhan penting untuk mencapai tujuan strategis dalam Renstra tersebut. Guru berkompeten dalam pemanfaatan ICT dibutuhkan untuk pengembangan kompetensi personal, pedagogis, sosial, dan profesional sesuai dengan (Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007) tentang Kompetensi Guru. Hal ini menjadi acuan dalam mencapai generasi emas berupa peserta didik yang cerdas, kreatif serta inovatif sehingga mampu menjadi human capital dalam pembangunan sosial dan ekonomi.

Berkaitan dengan kompetensi guru dalam pemanfaatan ICT pada pembelajaran di sekolah maka guru juga bertanggung jawab untuk menyediakan sumber belajar berbasis ICT sebagai sarana untuk mendorong peserta didik dalam penguasaan IT dan materi pelajaran secara cepat, menarik, serta mendorong peningkatan motivasi serta hasil belajar peserta didik. Dimana, proses belajar menggunakan ICT merupakan kegiatan mendidik berasaskan konsep pembelajaran komputer dan multimedia yang membutuhkan sarana dan prasarana sekolah seperti Lab komputer, LCD, dan koneksi internet.

Kebutuhan akan multimedia pembelajaran semakin dirasakan, mengingat kondisi perkembangan teknologi informasi semakin berkembang pesat. Para peserta didik mulai pra-sekolah, SD, SMP, SMA dan SMK dituntut mengenal ICT sejak dini. Hal ini pula yang ikut dirasakan oleh guru yang berada di Kabupaten Merauke. Salah satunya, guru yang mengajar di pinggiran kota Merauke tepatnya di SMP IT Ibnu Sina. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SMP IT Ibnu Sina diperoleh informasi bahwa bahan pembelajaran berbasis ICT menjadi kebutuhan penting dalam rangka mencapai kualitas pembelajaran yang diinginkan. Selain untuk mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik, media pembelajaran berbasis ICT juga digunakan untuk memudahkan pendidik dalam proses penyampaian materi serta membiasakan untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman yang serba digital. Menurut Kepala Sekolah SMP IT Ibnu Sina, saat ini merupakan momentum yang tepat bagi guru untuk terbiasa melaksanakan pembelajaran menggunakan media berbasis ICT dan tidak menjadikan buku sebagai satu-satunya sumber belajar sehingga tidak ada variasi pembelajaran. Sementara, pendidikan pada tingkatan SMP mempunyai karakteristik kompetensi sendiri dalam setiap mata pelajaran, termasuk dalam mata pelajaran IPA yang didalamnya mempelajari fisika. Fisika itu sendiri mempelajari banyak konsep yang butuh untuk divisualisasikan dengan menggunakan

media pembelajaran (Muchoyimah et al., 2016).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau materi ajar (Nuzuliana et al., 2017). Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari guru kepada peserta didik agar lebih efektif dalam berkomunikasi dan berinteraksi (Umar, 2014). Dimana, fungsi media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar adalah untuk dapat menarik perhatian peserta didik agar berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran (Arsyad, 2019). Selanjutnya, proses pembelajaran itu sendiri dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal (Reski, 2018). Dimana, faktor internal meliputi minat dan bakat, kecerdasan emosional, kecerdasan intelektual, dan motivasi berprestasi (Sutrisno & Siswanto 2016). Sedangkan faktor eksternal meliputi sarana dan prasarana, kurikulum, metode pembelajaran dan cara belajar. Oleh karena itu, salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam menentukan kualitas pembelajaran adalah media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran pembelajaran berbasis ICT yang saat ini banyak dikembangkan dan diminati oleh guru dan peserta didik adalah media pembelajaran berbasis *augmented reality* (Ismail & Nursakti, 2023). Sebagaimana juga yang dijelaskan oleh (Nursakti & Anaguna, 2022) bahwa *augmented reality* merupakan teknologi yang mampu menggabungkan suatu objek dalam bentuk tiga dimensi ke dalam lingkungan yang nyata. Selain itu, penggunaan *augmented reality* (AR) merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk ketersediaan alat peraga yang dapat dikembangkan sendiri sesuai kebutuhan dan mata pelajaran yang diampu oleh guru. Menurut (Kumoro et al., 2017), *augmented reality* memiliki kemampuan dalam menampilkan beragam objek fisik secara nyata secara virtual yang dapat dimanfaatkan sebagai alat peraga pada mata pelajaran IPA dan mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan analisis situasi di SMP IT Ibnu Sina Merauke yang diperoleh informasi bahwa sekolah tersebut membutuhkan media pembelajaran berbasis ICT berupa alat peraga virtual dan juga dari hasil studi literatur didapatkan bahwa *augmented reality* memiliki kemampuan dalam menampilkan beragam objek dalam tiga dimensi dan dapat diproyeksikan secara nyata sehingga dapat dijadikan sebagai alat peraga virtual yang tentu

saja dapat menambah pengalaman belajar bagi guru dan peserta didik. Oleh karena itu,

dilaksanakan kegiatan PkM di SMP IT Ibnu Sina Merauke dalam bentuk pelatihan kepada guru-guru.

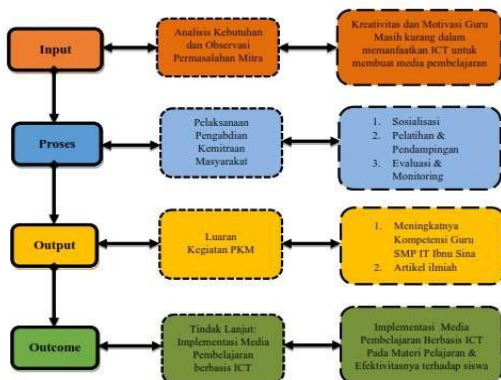
Adapun tujuan dari kegiatan PkM ini adalah meningkatnya kompetensi mitra sebagai penunjang utama dalam keberhasilan proses pembelajaran. Sehingga, target luaran dalam kegiatan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

(1) meningkatnya kompetensi profesional guru yakni guru memiliki keterampilan dan kemampuan membuat media pembelajaran berbasis ICT berupa alat peraga virtual dalam bentuk tiga dimensi dan *augmented reality*; (2) meningkatnya kompetensi pedagogik guru yakni guru memiliki keterampilan dan kemampuan dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis ICT pada mata pelajaran yang diampu.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian dibagi ke dalam tiga bentuk kegiatan yaitu sosialisasi, pelatihan dan pendampingan serta evaluasi. Kegiatan PkM ini telah dilaksanakan di SMP IT Ibnu Sina Merauke pada tanggal 14-15 Oktober 2022 dengan jumlah peserta pelatihan sebanyak 25 orang guru. Guru yang mengikuti pelatihan ini memiliki latar belakang pendidikan yang beragam dan juga mengampu mata pelajaran yang berbeda-beda.

Adapun tahapan yang dilakukan oleh tim PkM dalam kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis ICT adalah (1) tahap analisis situasi dan kondisi mitra; (2) tahap perancangan pelatihan; (3) tahap persiapan materi pelatihan; (4) tahap pelaksanaan pelatihan; dan (5) tahap evaluasi serta monitoring. Rincian dari tahapan kegiatan ini ditampilkan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan PkM

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM ini telah dilaksanakan di SMP IT Ibnu Sina Merauke. Tahapan pengabdian yang

telah dilakukan adalah sosialisasi, pelatihan dan pendampingan, evaluasi, serta monitoring kegiatan.

Tahap pertama adalah sosialisasi pentingnya media pembelajaran berbasis ICT. Pada kegiatan ini, dilakukan pendekatan secara partisipatif dan dialogis dengan tujuan untuk memotivasi para guru SMP IT Ibnu Sina untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Selanjutnya, guru diperkenalkan dengan konsep dasar media pembelajaran berbasis ICT termasuk didalamnya membahas manfaat dan kelebihannya dalam pembelajaran. Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan pada tanggal 14 Oktober 2022. Adapun materi sosialisasi tentang pentingnya media pembelajaran berbasis ICT dibawakan oleh pemateri yang bernama Mitra Rahayu, S.Pd., M.Pfis. seperti yang terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Kegiatan Sosialisasi

Tahap kedua adalah pelatihan media pembelajaran berbasis ICT berupa alat peraga berbasis *Assemblr Edu*. Pelatihan pembuatan media pembelajaran ini dirancang untuk membantu para guru agar mereka lebih mudah dan praktis dalam menyediakan alat peraga. *Assemblr Edu* merupakan sebuah aplikasi mobile yang dapat membuat guru lebih mudah dalam membuat pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Sebagaimana telah diketahui bersama bahwa peserta didik seringkali kesulitan memahami sebuah materi jika hanya melalui gambar 2D. Begitu pula yang terjadi pada para guru, yang tiap kali mengajar harus menjelaskan suatu konsep yang rumit tanpa media atau alat peraga yang memadai. Dari permasalahan ini, *Assemblr Edu* hadir guna membangun interaksi antar peserta didik dan guru menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini dapat membuat guru dan peserta didik lebih berkreasi dan menjelajahi *Assemblr* melalui *smartphone* atau tablet. Oleh karena itu, dalam kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu*. Adapun langkah awal yang

dilakukan sebelum melaksanakan pelatihan tersebut adalah dengan menyiapkan materi pelatihan dalam bentuk modul. Modul yang dikembangkan adalah modul yang diadaptasi dari berbagai sumber dan diintegrasikan. Modul ini berfungsi sebagai panduan dalam pelaksanaan kegiatan untuk mempermudah guru dalam mengikuti pelatihan. Adapun tampilan modulnya dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Tampilan Modul *Assemblr Edu*

Selanjutnya, kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober 2022. Metode pelatihan yang digunakan adalah metode praktikum yaitu salah satu Tim PKM bertugas menjadi pemateri untuk menjelaskan tahapan-tahapan dalam pembuatan media pembelajaran. Adapun pemateri pada kegiatan pelatihan ini adalah Andi Reski, S.Si., M.Pd. seperti yang tampak pada Gambar 4.



Gambar 4. Kegiatan Pelatihan *Assemblr Edu*

Sementara anggota tim PkM lainnya bertugas untuk mendampingi para guru dalam mempraktikkan langsung cara pembuatan dan penggunaannya di *smartphone* ataupun di laptop masing-masing seperti yang terlihat pada Gambar 5 dan 6.

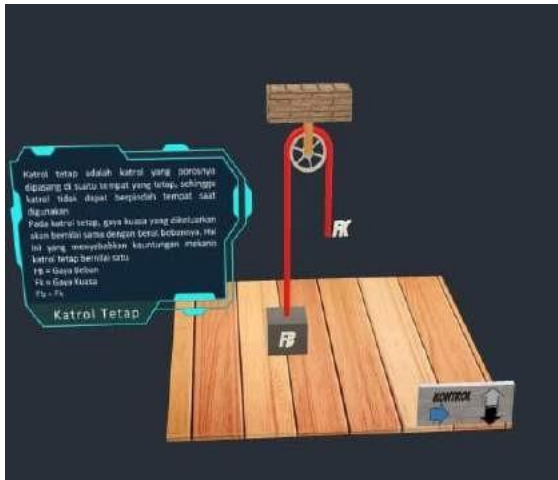


Gambar 5. Kegiatan membuat alat peraga 3D pada *smartphone*

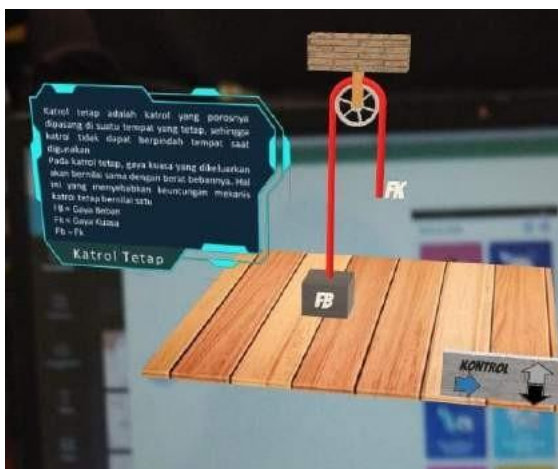


Gambar 6. Kegiatan membuat alat peraga 3D pada laptop

Pengimplementasian *Assemblr Edu* dalam pembelajaran dapat dirancang secara interaktif sehingga mendorong keterampilan berpikir kritis. Bahkan, obyek 3D yang dapat ditampilkan atau diproyeksikan secara nyata atau yang sering disebut sebagai *Augmented Reality* sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan (Andrian & Ardiansyah, 2020). Seperti pada Gambar 7 dan 8 terlihat tampilan alat peraga dalam 3D dan AR melalui aplikasi *Assemblr Edu*.



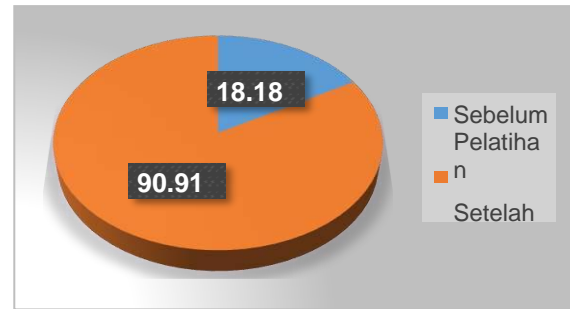
Gambar 7. Tampilan 3D pada Assemblr Edu



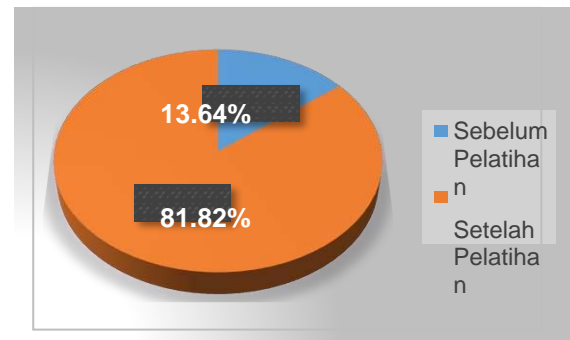
Gambar 8. Tampilan AR pada Assmblr Edu Augmented reality ini dapat membuat

Pengguna merasakan objek virtual berada di sekitar lingkungannya karena objek virtual tersebut disatukan dengan lingkungan nyata. Hal ini juga didukung oleh pendapat (Ismayani, 2020) bahwa adanya objek yang ditampilkan pada *augmented reality* dapat membantu pengguna untuk menghasilkan persepsi baru yang memungkinkan pengguna tersebut berinteraksi dengan lingkungan nyata. Lebih lanjut (Aji et al., 2021) juga mengungkapkan bahwa AR ini merupakan perpaduan antara dunia maya (virtual) dan dunia nyata sehingga membuat pengguna merasakan objek virtual berada di sekitar lingkungannya karena disatukan dengan lingkungan nyata.

Selanjutnya, tahap ketiga adalah evaluasi. Setelah pelatihan selesai, para guru mengisi kuesioner untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan kemampuan dalam membuat media pembelajaran berbasis ICT. Adapun hasil evaluasi dapat dilihat pada Gambar 9 dan 10.



Gambar 9. Hasil evaluasi kemampuan membuat media pembelajaran berbasis ICT



Gambar 10. Hasil evaluasi kemampuan mengimplementasikan media pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis data di atas maka diperoleh hasil evaluasi sebagai berikut:

(1) meningkatnya kompetensi profesional guru, indikatornya terlihat dari keterampilan dan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis ICT berupa alat peraga virtual dalam bentuk tiga dimensi dan augmented reality; (2) meningkatnya kompetensi pedagogik guru indikatornya terlihat dari keterampilan dan kemampuan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis ICT pada mata pelajaran yang diampu. Pada Gambar 9 terlihat bahwa kemampuan para guru dalam membuat media pembelajaran berbasis ICT sebelum diberikan pelatihan hanya sekitar 18,18% dan setelah diberikan pelatihan mengalami peningkatan sekitar 72,73% menjadi 90,91%. Hal ini sekaligus berarti bahwa sekitar 72,73% guru mengalami peningkatan kompetensi profesional khususnya dalam membuat alat peraga virtual dalam bentuk 3D dan AR.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh (Reski & Bawawa, 2022) bahwa kompetensi profesional merupakan salah satu kompetensi yang sangat penting dimiliki oleh seorang guru agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan optimal.

Selanjutnya, pada Gambar 10 terlihat bahwa bahwa kemampuan para guru dalam

mengimplementasikan media pembelajaran berbasis ICT sebelum pelatihan hanya 13,64% dan setelah diberikan pelatihan mengalami peningkatan sekitar 68,18% menjadi 81,82%. Hal ini sekaligus berarti bahwa sekitar 68,18% guru mengalami peningkatan kompetensi pedagogik khususnya dalam kemampuan menerapkan pembelajaran berbasis ICT. Hal ini juga sesuai dengan pendapat (Reski & Palittin, 2021) bahwa salah satu kewajiban guru sebagai seorang pendidik adalah memahami dan mempelajari perkembangan teknologi serta menerapkan dalam pembelajaran di kelas.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di SMP IT Ibnu Sina Merauke, maka dapat disimpulkan bahwa kompetensi profesional dan kompetensi pedagogik guru mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari kemampuan guru dalam membuat dan mengimplementasi alat peraga virtual dalam bentuk 3D dan AR menggunakan aplikasi Assemblr Edu.

Adapun saran untuk kegiatan PKM selanjutnya yang menggunakan Assemblr Edu, agar memberikan pelatihan bukan hanya kepada guru-guru IPA tapi juga pada guru-guru pada kelompok bidang yang lain. Sehingga, penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dapat dimaksimalkan pada semua bidang ilmu dan mata pelajaran yang ada di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Universitas Musamus Merauke yang telah mendanai kegiatan ini sesuai dengan Kontrak Pengabdian Kemitraan Masyarakat Internal Universitas Musamus Tahun Anggaran 2022 dengan Nomor: 200.28/UN52.8/PM/2022.

DAFTAR RUJUKAN

- Aji, S. D., Setyowati, T., Jumina, S., & Hudha, M. N. (2021). Augmented reality: Physics on wave and vibration. *Journal of Physics: Conference Series*, 1869(1), 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1869/1/012090>.
- Andrian, R., & Ardiansyah, A. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Bagi Guru-Guru SMA Provinsi Lampung. *TABIKPUN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(1), 55–62. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v1i1.7>.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Ismail & Nursakti. (2023). Pelatihan Pembuatan Perangkat Pembelajaran Berbasis

Augmented Reality di SMKN 3 SOPPENG. *Abdimas UNIPOL: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 57–60. <https://jurnal.abdimas.unipol.ac.id/index.php/pengabdian-jurnal/article/view/15>.

- Ismayani, A. (2020). Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality. *Elex Media Komputindo*.
- Kumoro, D. T., Saputri, D. S. C., & Apriani, A. (2017). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Guru SMP. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 1–6.
- Muchoyimah, S., Kusairi, S., & Mufti, N. (2016). Identifikasi Kesulitan Siswa pada Topik Usaha dan Energi. *Pros. Semnas Pend. IPA Pascasarjana UM*, 492–500.
- Nursakti & Anaguna, N. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality. *Abdimas UNIPOL: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 24–27.
- Nuzuliana, A. H., Bakri, F., & Budi, E. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Pada Materi Fluida Statis di SMA. *Prosiding Seminar Nasional Fisika, IV*, 27–32.
- Reski, A. (2018). Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Fisika Mahasiswa. *Musamus Journal of Science Education*, 1(1), 001–008. <https://doi.org/https://doi.org/10.35724/mjos.e.v1i1.859>.
- Reski, A. & Palittin, I. D. (2021). Pelatihan Penggunaan Edmodo untuk Meningkatkan Pengetahuan Teknologi Pembelajaran Guru SMP Yapis Merauke. *Ta'awun: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(02), 113–122. <https://doi.org/10.37850/taawun.v1i02.191>
- Reski, A., & Bawawa, M. (2022). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Online Interaktif Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru MA Al-Munawwaroh Merauke. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 1(2), 283–288. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v1i2.302>
- Sutrisno, V. L. P & Siswanto, B. T. (2016). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 112–119. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpv.v6i1.8118>
- Umar. (2014). Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 11, 131–144.