

---

**INTEGRASI INTERKONEKSI PERMAINAN CONGKLAK DENGAN QURAN  
SEBAGAI PENDIDIKAN KARAKTER ANAK DALAM MENGHADAPI REVOLUSI  
INDUSTRI 4.0**Muhammad Ikhsan Attaftazani<sup>1✉</sup>, Andika Setiawan<sup>2</sup>

---

**Article Information****Article History:**

Accepted July 2019

Approved August 2019

Published January 2020

**Keywords:***Education, Character, Quranic values***How to Cite:**

Muhammad Ikhsan Attaftazani dan Andika Setiawan (2020). Integrasi Interkoneksi Permainan Congklak Dengan Quran Sebagai Pendidikan Karakter Anak Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Special Issue, SEMNASDIKJAR 2019: Halaman 10-16.

---

**Abstrak**

Memasuki era revolusi industri 4.0, teknologi semakin berkembang pesat dan memberikan pengaruh yang signifikan bagi kehidupan di Indonesia, terutama anak di bawah umur. Pengaksesan internet untuk melaksanakan tugas sekolah kadang disalahgunakan oleh mereka karena kurangnya bimbingan dalam mengaksesnya, seperti pengaksesan video asusila. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam menanggulangnya adalah melalui pendidikan karakter qurani yang terinspirasi dari surah *Al-Isra* (17): 32 dan *Al-Tahrim* (66): 6. Bentuk pendidikan karakter qurani akan diajarkan menggunakan permainan tradisional berupa *dakon* atau *congklak*. Metode penelitian dalam penulisan ini menggunakan observasi secara langsung di beberapa sekolah di Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan data kualitatif dengan sumber primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data menggunakan kajian pustaka, dokumentasi, dan wawancara terhadap peserta didik tingkat Sekolah Dasar (SD). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas anak dalam pendidikan dan memajukan generasi penerus bangsa dalam berbagai hal. Dengan permainan *dakon* atau *congklak* akan dijelaskan mengenai *babakan hawa sanga* atau menutup sembilan lubang dalam tubuh dan diintegrasikan dengan nilai-nilai qurani.

---

**Abstract**

Entering the era of industrial revolution 4.0, technology is growing rapidly and has a significant influence on life in Indonesia, especially for children. Accessing the internet to do homework from the school is sometimes misused by them due to a lack of guidance in accessing them, such as accessing immoral videos. One of the efforts that can be done in overcoming it is through Quranic character education that is inspired by surah *Al-Isra* (17): 32 and *Al-Tahrim* (66): 6. The form of Quranic character education will be taught using a traditional game in the form of *dakon* or *congklak*. The research method in this paper uses direct observation in several schools in Yogyakarta. This study uses qualitative data with primary and secondary sources. The technique of collecting data uses literature review, documentation, and interviews with elementary school (SD) level students. The purpose of this research is to improve the quality of children in education and advance the nation's next-generation in various ways. With the game *dakon* or *congklak*, it will be explained about *babakan hawa sanga* or closing nine holes in the body and will be integrated with the Quranic values.

© 2020 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

---

✉ **Alamat korespondensi:**

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
E-mail: ikhsanattaftazani@gmail.com,

## PENDAHULUAN

Ketika teknologi dan informasi berkembang dengan pesatnya, banyak orang yang disibukkan dengan dunianya masing-masing dan terkesan individualis. Terlebih lagi di zaman revolusi industri 4.0. seperti sekarang yang mengakibatkan kalangan anak-anak dapat dengan mudah melakukan penyalahgunaan internet. Sebelum lebih jauh, menurut Badan Pusat Statistik (BPS), dalam tiga bulan terakhir kelompok penduduk usia 5 tahun ke atas jika dilihat berdasarkan Provinsi di jenjang sekolah dasar pada tahun 2017, pernah mengakses internet dan mencapai angka 12,38 persen dari jumlah total Provinsi yang ada di Indonesia (Sutarsih, dkk., 2018: 202).

Diakui oleh beberapa siswa di salah satu SD di Kabupaten Sleman Yogyakarta, bahwa mereka pernah mengakses video porno melalui *smartphone* dan komputer yang tersambung dengan internet (R, dkk., wawancara, 25 Maret 2019). Hal ini seharusnya tidak terjadi di Indonesia, mengingat Indonesia adalah negara dengan penganut agama Islam terbesar di dunia dan memiliki kearifan budaya lokal yang mengajarkan kebijaksanaan dan nilai kebaikan (Dokhi, dkk., 2016: 1).

Budaya lokal tersebut seperti permainan *congklak* yang di dalamnya mengandung unsur filosofis yang penuh akan nilai karakter qurani. Permainan congkak merupakan permainan tradisional yang berkembang di daerah melayu seperti Malaysia, Thailand, dan Filipina khususnya Indonesia (Rusmana, 2010). Melestarikan permainan tradisional selaras dengan slogan pembangunan bangsa saat awal-awal kemerdekaan *nation and character building* haruslah diimplementasikan bersama (Manullang, 2011: 16).

Maka dari itu, untuk mewujudkan slogan tersebut, penting kiranya untuk mengembangkan cara melakukan pencegahan

penyalahgunaan internet di kalangan anak-anak melalui pendidikan karakter qurani dengan menggunakan media permainan congkak yang diintegrasikan dengan nilai-nilai qurani. Usaha ini pastinya butuh keterlibatan semua pihak sekolah, terutama guru untuk mengimplementasikannya kepada anak jenjang sekolah dasar. Dengan demikian, secara rinci artikel ini akan membahas tentang permainan congkak yang diintegrasikan dan diinterkoneksi dengan nilai-nilai quran.

## METODE

Jenis penulisan karya tulis ini eksploratif yang bersifat kualitatif-deskriptif dan bercorak *pure research* atau penelitian murni, yaitu penelitian yang dilakukan dalam rangka memperluas dan memperdalam pengetahuan secara teoretis. Adapun tujuannya yaitu mengembangkan suatu disiplin ilmu atau pengembangan disiplin-teoretik.

Penelitian ini berfokus pada proses pendidikan karakter berbasis Quran kepada anak-anak untuk mencegah penyalahgunaan internet. Pendidikan ini akan diajarkan melalui permainan *dakon* atau *congklak* agar anak menjadi lebih tertarik.

Sumber data utama yang diambil dalam karya tulis ini diambil dari ayat-ayat suci Quran. Sumber sekunder yang diambil adalah buku, majalah, jurnal, internet, dan literatur yang lainnya yang membahas mengenai penyalahgunaan internet, pendidikan karakter, dan permainan tradisional. Selain itu, sumber penulisan ini diambil dari wawancara terhadap anak SD di daerah Sleman berjumlah 6 anak. Pertanyaan yang diajukan di antaranya adalah:

1. Apakah adik pernah membuka Youtube?
2. Konten apa yang adik lihat?
3. Apa motivasi adik melihat hal tersebut?

4. Apakah adik menyesali perbuatan tersebut?
5. Apakah proses belajar adik terganggu setelah melakukan hal tersebut?
6. Apakah di sekolah ada pendidikan terkait penyalahgunaan internet?

Teknik pengumpulan data menggunakan metode penulisan kepustakaan (*library research*) yang didukung oleh wawancara terhadap anak SD di daerah Sleman, Yogyakarta.

## HASIL

### A. Penyalahgunaan Internet di Kalangan Anak-anak

Memasuki era revolusi industri 4.0, sudah menjadi hal yang lumrah jika seorang anak bermain *smartphone*—yang tersambung dengan internet—secara masif dan berlebihan. Tanpa sekat mereka dengan bebas mengakses konten pornografi menggunakan *youtube* dan tidak jarang lewat grup *WhatsApp*—alamat *website* video porno/video—yang disebar oleh teman sebayanya (R, dkk., wawancara, 25 Maret 2019). Berhubungan dengan itu, Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) dalam usaha memberantas konten negatif—penyalahgunaan sabu, hoaks, dan pornografi—telah menggunakan mesin sensor—per-Januari 2018—yang menggunakan *machine learning*—mesin yang akan melatih dirinya sendiri supaya tidak mudah tertipu. Cara kerjanya pun mesin ini akan melakukan *crawling* di internet. Sistem tersebut akan memindai konten negatif yang dimasukkan dalam sistem berdasarkan kata pencarian (Yuliana, 2019).

Tetapi usaha KOMINFO dengan mesin sensor tersebut tidaklah berjalan dengan baik. Berdasarkan survei dari Kementerian dan Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPA) yang dilakukan di 8 Provinsi Indonesia bahwa,

sebanyak 97 persen anak sudah tertapar konten pornografi dari 1.600 anak mulai dari kelas 3 sampai dengan kelas 6 SD. Valentine Ginting selaku asisten deputi perlindungan anak menjelaskan, anak terpapar dan mengenal pornografi lewat *smartphone* (Gloria, 2019). Sedangkan sumber data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menjelaskan, terdapat 96 kasus kejahatan seksual terhadap anak secara *online*, sebanyak 134 kasus, anak menjadi korban pornografi dan media sosial, dan 112 kasus lainnya anak menjadi pelaku kepemilikan media pornografi. Berhubungan dengan itu, Sodik Mudjahid selaku anggota komisi DPR RI VIII mengatakan bahwa dampak pornografi terhadap anak akan berpotensi untuk menjadi pelaku maupun korban tindakan asusila (Rizky, 2019).

Selain dampak buruk akibat pornografi yang disampaikan oleh Sodik Mudjahid di atas, pornografi juga mengakibatkan kecanduan, merusak otak, keinginan mencoba, meniru, dan melakukan tindakan seksual. Lebih jelasnya, anak-anak akan kecanduan jika aktivitas menonton konten pornografi tidak segera dicegah. Bahayanya lagi, bagian otak depan (*Pre Frontal Cortex*) anak akan rusak. Ini disebabkan karena bagian otak depan anak belum matang secara baik. Dan ini akan berimbas pada daya konsentrasi anak yang semakin menurun, sulit untuk berpikir kritis, sulit membedakan antara yang benar dan yang salah, sulit menahan diri, dan juga sulit menentukan masa depan (Novita, 2019).

Berdasarkan keterangan anak berinisial R—anak yang pernah melihat konten pornografi—selama di dalam kelas ia mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi mendengarkan penjelasan dari guru yang mengajar (R, dkk., wawancara, 25 Maret 2019).

**B. Pendidikan Karakter Qurani**

Ki Hajar Dewantara seorang tokoh Bapak pendidikan Nasional, mengartikan pendidikan sebagai upaya untuk menanamkan pikiran, budi pekerti, dan jasmani agar dapat memajukan anak untuk kebaikan masa depan sesuai dengan selarasnya alam. Pada awalnya kata pendidikan berasal dari bahasa Yunani yaitu *padagogik*. Arti *padagogik* sendiri ialah ilmu tentang menuntun anak. Senada dengan itu, dalam istilah Jawa, pendidikan sering kali diartikan mengolah, pengolahan, mengubah kejiwaan, dan mengubah kepribadian anak (Kholis, 2013).

“Menurut Abdur Rahman an-Nahlawi tentang konsep tarbiyah (Pendidikan) dalam empat unsur: 1) Memelihara pertumbuhan fitrah manusia, 2) Mengarahkan perkembangan fitrah manusia menuju kesempurnaan, 3) Mengembangkan potensi insani (Sumber daya manusia) untuk mencapai kualitas tertentu, 4) Melaksanakan usaha-usaha tersebut secara bertahap sesuai dengan irama perkembangan anak.” (Kholis, 2013).

Dengan demikian pendidikan merupakan penanaman pikiran, pelatihan jasmani, dan budi pekerti dengan cara mengolah dan mengubah dari perilaku yang buruk menuju perilaku yang baik untuk memelihara fitrah manusia. Sedangkan karakter adalah tabiat, sifat kejiwaan, akhlak/moral, dan budi pekerti yang membedakannya dengan yang lainnya (Sari, 2017).

Istilah karakter merupakan sesuatu yang memiliki makna positif yang berhubungan dengan akhlak, dan moral (Ainiyah, 2013). Wynne (Dalam Sari, 2017) berpendapat bahwa karakter berasal dari bahasa Yunani “*to mark*” yang berarti menandai atau memfokuskan diri agar cara

mengaplikasikan nilai kebaikan itu baik secara perbuatan maupun tingkah laku. Menariknya konsep karakter dalam Quran menggunakan term akhlak. Sebagaimana dalam surah Al-Qalam ayat 4. Adapun ayatnya seperti berikut:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

Artinya: Dan sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang agung (Q.S. Al-Kalam: 4).

Perbincangan mengenai akhlak dalam Quran, ternyata tidak hanya terpaku pada tata kesopanan saja, tetapi lebih merujuk pada istilah yang lebih mendasar terkait pandangan hidup yang baik dan buruk, benar dan salah (Sari, 2017)

Pendidikan karakter merupakan usaha penanaman kecerdasan berpikir, sesuai dengan nilai-nilai luhur sebagai jati diri dalam bertindak dan berperilaku (Sari, 2017). Pendidikan karakter juga merupakan jalan yang tepat untuk melaksanakan *character building* guna mencapai keilmuan yang baik yang dibekali dengan sifat terpuji, kreatif, cakap, mandiri, beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha esa (Ainiyah, 2013). Dengan demikian pendidikan karakter qurani merupakan cara untuk melakukan perubahan dari kejelekan menuju suatu perbaikan, sebagaimana telah disebutkan dalam Quran di surah Al-Ra’ad ayat 11 (Yusuf, 2014).

Ayat ini memiliki kandungan yang mendasar. Pertama, untuk mewujudkan anak yang berkarakter qurani haruslah dari dalam diri anak itu sendiri sebagaimana makna kata *انفسهم*. Kedua, pendidikan karakter qurani juga harus didukung oleh beberapa elemen, sebagaimana kata *انفسهم* yang menunjukkan arti jamak/plural bukan individu (Yusuf, 2014). Dapat dipahami bersama bahwa, selain dorongan dari dalam diri, untuk mewujudkan anak berkarakter qurani juga harus ada dukungan sekitarnya.

Pendidikan karakter qurani berdasarkan Quran surah Al-Ra'ad ayat 11, memang haruslah dengan tata cara yang baik supaya anak antusias dan bersemangat dan juga disetujui oleh pihak-pihak terkait. Maka dengan itu, permainan congkak yang murah ini dan penuh dengan nilai filosofi kebaikan quran, dapat dijadikan sebagai alternatif untuk pengenalan pendidikan karakter qurani di lingkungan sekolah dasar.

### C. Konsep Integrasi-Interkoneksi Dalam Pendidikan Karakter Qurani Dengan Permainan Congkak

Konsep integrasi-interkoneksi menurut Amin Abdullah merupakan kelanjutan ilmu sosial profetik (Di dalamnya terdapat *amar ma'ruf, nahi munkar*, dan *yu'minuna billah*) yang kemudian ia kembangkan dalam konteks IAIN (Tetapi pembahasan ini dalam konteks pendidikan dasar) dan pada intinya ilmu ini berusaha untuk mempertemukan antara ilmu-ilmu agama (Islam) dan ilmu-ilmu umum (Pengetahuan alam dan sosial) (Siswanto, 2013).

Ide integrasi-interkoneksi yang digagas Amin Abdullah, dapat diinterpretasikan atau digunakan untuk mengatasi masalah di tingkat pendidikan dasar khususnya bagi anak-anak yang melakukan penyalahgunaan internet. Perpaduan permainan congkak dan ayat-ayat yang menjelaskan *ngempet babakan hawa sanga* (Kedua mata, kedua lubang telinga, kedua lubang hidung, lubang kubul dan dubur) kiranya dapat membawa misi transformatif karena di dalam permainan tersebut terdapat *amar ma'ruf, nahi munkar*, dan *yu'minuna billah*.

Erat kaitanya dengan integrasi-interkoneksi seperti apa yang telah disinggung di awal, permainan congkak sangatlah bagus diterapkan dalam upaya pembentukan karakter qurani dalam sekolah dasar. Sembari

bermain, para pengajar menjelaskan *babakan hawa sanga* kepada peserta didik dengan menggunakan dalil Quran— mengandung *amar ma'ruf, nahi munkar*, dan *yu'minuna billah*—yang menyinggung persoalan mengenai hawa nafsu yang terletak di sembilan lubang manusia. Ini mengingatkan bahwa tujuan penciptaan manusia ialah untuk menghamba kepada Tuhan-Nya bukan malah menghamba pada hawa nafsu (Striadi, 2009).

Lubang pada permukaan *dakon* merupakan perlambangan hawa nafsu manusia. Untuk mengatasi hawa nafsu, maka manusia diseru untuk melakukan aktivitas menutup lubang yang berjumlah sembilan yang terletak di bagian-bagian tubuhnya. Aktivitas ini dalam permainan congkak disimbolkan sebagaimana pemain permainan congkak yang mengisi biji-bijian ke dalam lubang yang tersedia di permukaan *dakon* (Yaser, 21 Februari 2019). Dan kemudian hal itu diintegrasikan dengan dalil Quran sebagai contoh dalil tentang menjaga pandangan dan memelihara kemaluan di surah An-Nur ayat 31 sebagai berikut:

قُلْ لِلْمُؤْمِنِينَ يَغُضُّوا مِنْ أَبْصَارِهِمْ وَيَحْفَظُوا فُرُوجَهُمْ ذَلِكَ أَزْكَى لَهُمْ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا يَصْنَعُونَ وَقُلْ لِلْمُؤْمِنَاتِ يَغْضُضْنَ مِنْ أَبْصَارِهِنَّ وَيَحْفَظْنَ فُرُوجَهُنَّ

Artinya: Katakanlah kepada para lelaki yang beriman, “Hendaknya mereka menahan sebagian pandangan mereka dan memelihara kemaluan mereka, yang demikian itu adalah lebih suci bagi mereka, Sesungguhnya Allah Maha mengetahui apa yang mereka perbuat”, dan katakanlah kepada para wanita yang beriman, “Hendaknya mereka menahan sebagian pandangan mereka dan memelihara kemaluan mereka (Q.S. An-Nur: 31).

Selanjutnya pengintegrasian itu dilakukan kepada ayat yang menjelaskan tentang telinga yang mana telinga ini tidak difungsikan sebagaimana mestinya oleh manusia. Sebagaimana disinggung dalam



Quran surah Al-A'raf ayat 179 sebagai berikut:

وَلَقَدْ ذَرَأْنَا لِجَهَنَّمَ كَثِيرًا مِّنَ الْجِنِّ وَالإِنسِ لَهُمْ قُلُوبٌ لَا يَفْقَهُونَ بِهَا وَلَهُمْ أَعْيُنٌ لَا يُبْصِرُونَ بِهَا وَلَهُمْ آذَانٌ لَا يَسْمَعُونَ بِهَا ۗ أُولَئِكَ كَالْأَنْعَامِ بَلْ هُمْ أَضَلُّ ۗ أُولَئِكَ هُمُ الْعَافِلُونَ

Artinya: Dan sesungguhnya Kami jadikan untuk (isi neraka Jahannam) kebanyakan dari jin dan manusia, mereka mempunyai hati, tetapi tidak dipergunakannya untuk memahami (ayat-ayat Allah) dan mereka mempunyai mata (tetapi) tidak dipergunakannya untuk melihat (tanda-tanda kekuasaan Allah), dan mereka mempunyai telinga (tetapi) tidak dipergunakannya untuk mendengar (ayat-ayat Allah). Mereka itu sebagai binatang ternak, bahkan mereka lebih sesat lagi. Mereka itulah orang-orang yang lalai (Q.S. Al-A'raf: 179).

Usaha atau upaya yang telah dipraktikkan seperti hal-hal di atas, merupakan penghayatan nilai secara otentik yang mana peserta didik/lainnya mendapatkan ajakan oleh guru/pendamping kepada kebaikan, pencegahan kepada yang buruk, dan setiap sesuatu menuju kepada Tuhan yang maha esa (Koesoema A, 2009: 155—156). Akhirnya permainan congkak dengan media *dakon* merupakan permainan yang berintegrasi-interkoneksi dengan nilai-nilai keilahan untuk memahami realitas di era revolusi industri 4.0. ini.

**SIMPULAN**

Penyalahgunaan internet harus segera dicegah dengan menanamkan karakter yang memiliki nilai-nilai keislaman dan harus disampaikan dengan cara yang menarik. Salah satu caranya adalah menggunakan permainan. Karena, permainan merupakan media yang tepat dalam menarik minat anak untuk belajar.

Permainan *congklak* atau *dakon* dapat dijadikan media untuk mendidik karakter pada anak. Karena, permainan ini memiliki nilai-

nilai yang saling terintegrasi dan terinterkoneksi dengan ayat-ayat Quran. Tidak hanya bermain, anak-anak akan mendapatkan ajaran yang sangat bermakna dari Quran yang bermanfaat dalam mendidik karakter.

**DAFTAR RUJUKAN**

[1] Ainiyah, Nur. 2013. “Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam”, *Al-Ulum*, Vol. 13, No. 1, hlm. 25—38.

[2] Dokhi, Mohammad (dkk.) 2016. *Analisis Kearifan Lokal Ditinjau Dari Keragaman Budaya*. Jakarta: Kemendikbud.

[3] Gloria, Reyn. 2018. “Mengejutkan, Survei KPPA Sebut 97 Persen Anak SD Terpapar Pornografi” dalam <https://www.jawapos.com>, diakses tanggal 30 Maret 2019.

[4] Kholis, Nur. 2013. “Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi”, *Kependidikan*, Vol. 1, No. 1, hlm. 24—44.

[5] Koesoema A., Doni. 2009. *Pendidikan Karakter di Zaman Keblinger: Mengembangkan Visi Guru Sebagai Pelaku Perubahan dan Pendidikan Mendasar*. Jakarta: Grasindo.

[6] Novita, Mila. 2019. “4 Dampak Pornografi pada Anak, Kerusakan Otak dan Kecanduan” dalam <https://www.gaya.tempo.co>, diakses tanggal 30 Maret 2019.

[7] Prayitno dan Belferik Manullang. 2011. *Pendidikan Karakter Dalam Pembangunan Bangsa*. Jakarta: Grasindo.

[8] Rizky, Fahreza. 2019. “DPR: Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Perlu Jadi Isu Nasional” dalam <https://news.okezone.com>,

- diakses tanggal 30 Maret 2019.
- [9] Rusmana, Dheka D.A. 2010. "Permainan Congkak: Nilai dan Potensinya Bagi Perkembangan Kognitif Anak", *Patanjala*, Vol. 2, No. 3, hlm. 537—549.
- [10] Sari, Dewi Purnama, 2017. "Pendidikan Karakter Berbasis Al-Qur'an", *ISLAMIC COUNSELING*, Vol. 1, No. 01, hlm. 1—24.
- [11] Siswanto. 2013. "Perspektif Amin Abdullah Tentang Integrasi Interkoneksi Dalam Kajian Islam", *Teosofi: Jurnal Tasawuf dan Pemikiran Islam*, Vol. 3, No. 2, hlm. 376—409.
- [12] Striadi, Inong. 2009. "Tujuan Pencipta Manusia dan Edukasinya", *ta'dib*, Vol. 12, No. 1, hlm. 33—42.
- [13] Sutarsih, Tri (dkk.) 2018. *Statistika Telekomunikasi Indonesia 2017*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- [14] Wawancara dengan inisial R (dkk.), siswa sekolah dasar, di Sleman Yogyakarta tanggal 25 Maret 2019.
- [15] Yaser Arafat, dalam bedah buku "Menjadi Manusia Rohani", Yogyakarta, 21 Februari 2019.
- [16] Yuliani, Ayu. 2017. "Mesin Sensor Pornografi Mulai Beroperasi Januari 2018" dalam <https://www.kominfo.go.id>, diakses tanggal 29 Juni 2019.
- [17] Yusuf, Muhammad. 2014. "Pendidikan Karakter Berbasis Qurani Dan Kearifan Lokal", *Karsa*, Vol. 22, No. 1, hlm. 53—66.
-