

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI
PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN UNTUK SISWA KELAS 5 SD**

(Penelitian *Design and Development* di Kelas V SD Negeri 1 Situmandala)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :

Heni Rahmawati

1806422

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS CIBIRU

BANDUNG

2023

Heni Rahmawati, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN
UNTUK SISWA KELAS 5 SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

HENI RAHMAWATI

1806422

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI
PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN UNTUK SISWA KELAS 5 SD**
(Penelitian *Desain and Development* di Kelas V SD Negeri 1 Situmandala)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

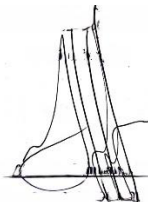
Pembimbing I



Dr. Kurniawati, M.Pd.

NIP. 19778202005012017

Pembimbing II



Yusuf Tri Herlambang, M.Pd.

NIP. 92020081990032310

Mengetahui

Ketua Program Studi S 1 PGSD



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.

NIP. 198111082008012015

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI
PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN UNTUK SISWA KELAS 5 SD**

Oleh
Heni Rahmawati

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni

© Heni Rahmawati 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Pembelajaran Menulis Pantun Kelas V Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau plagiasi dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak benar dan tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Dengan pernyataan ini, saya siap menanggung resiko dan sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2023



Heni Rahmawati

NIM. 1806422

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN KELAS V SEKOLAH DASAR

(Penelitian *Desain and Development* di Kelas V SD Negeri 1 Situmadala)

Heni Rahmawati,

1806422

ABSTRAK

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dan rendahnya keterampilan siswa dalam menulis pantun menjadi dasar dilakukannya penelitian pengembangan ini. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media video animasi pada materi pembelajaran menulis pantun untuk siswa kelas 5 SD. Metode penelitian ini menggunakan *Desain and Development* (D&D) dan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis* (Analisis), *Desain* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), serta *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini melibatkan para ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media serta siswa dan guru sebagai pengguna media. Hasil penilaian oleh ahli materi mendapatkan nilai 84,5% dengan kategori “Sangat Layak”, dan hasil penilaian oleh ahli media mendapatkan nilai 75% dengan kategori “Layak”. Media video animasi pada materi pantun juga mendapatkan respon positif dari pengguna dengan nilai oleh guru 97,5% dengan kategori “Sangat Layak” dan nilai oleh siswa 98,12% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan deskripsi tersebut, media video animasi *powtoon* layak dan dapat diimplementasikan untuk kegiatan belajar mengajar pada materi pembelajaran menulis pantun untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

Kata Kunci: ADDIE, Video Animasi, Pantun.

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN KELAS V SEKOLAH DASAR

(Penelitian *Desain and Development* di Kelas V SD Negeri 1 Situmadala)

Heni Rahmawati

1806422

ABSTRAK

The limited use of instructional media used in the learning process and the low skills of students in writing rhymes became the basis for developing this research. This study aims to design and develop animated video media on pantun writing learning materials for 5th grade elementary school students. This research method uses Design and Development (D&D) and the ADDIE development model which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. This research involved experts consisting of material experts and media experts as well as students and teachers as media users. The results of the assessment by material experts scored 84.5% in the "Very Appropriate" category, and the results of the assessment by media experts scored 75% in the "Decent" category. Animated video media on pantun material also received a positive response from users with a score by the teacher of 97.5% in the "Very Decent" category and a score by students of 98.12% in the "Very Decent" category. Based on this description, powtoon animated video media is feasible and can be implemented for teaching and learning activities on rhyme writing learning materials for grade 5 elementary school students.

Keywords: ADDIE, Animated Video, Pantun.

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| KATA PENGANTAR | i |
| ABSTRAK | iii |
| ABSTRACT | iv |
| DAFTAR ISI | v |
| DAFTAR GAMBAR | vii |
| DAFTAR TABEL | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN | ix |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah Penelitian | 5 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 5 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 6 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 7 |
| 2.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia | 7 |
| 2.2 Media Pembelajaran | 8 |
| 2.3 Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran | 12 |
| 2.4 Menulis Pantun | 14 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 19 |
| 3.1 Desain Penelitian | 19 |
| 3.2 Prosedur Penelitian | 19 |
| 3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian | 23 |
| 3.4 Pengumpulan Data | 28 |
| 3.5 Analisis Data | 28 |
| BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN | 30 |
| 4.1 Temuan | 30 |
| 4.1.1 Rancangan Media Video Animasi Materi Pantun | 30 |
| 4.1.2 Pengembangan Media Video Animasi Materi Pantun | 46 |
| 4.1.3 Implementasi Media Video Animasi Materi Pantun | 55 |
| 4.1.4 Evaluasi Media Video Animasi Materi Pantun | 55 |
| 4.2 Pembahasan | 66 |

Henri Rahmawati, 2023

*PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN
UNTUK SISWA KELAS 5 SD*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

| | |
|--|------------|
| 4.2.1 Rancangan Media Video Animasi Materi Pantun | 66 |
| 4.2.2 Pengembangan Media Video Animasi Materi Pantun | 68 |
| 4.2.3 Implementasi Media Video Animasi | 73 |
| 4.2.4 Tanggapan Pengguna Media Video Animasi | 73 |
| BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI | 79 |
| 5.1 Simpulan | 79 |
| 5.2 Implikasi | 80 |
| 5.3 Rekomendasi | 70 |
| DAFTAR PUSTAKA | 82 |
| LAMPIRAN A | 87 |
| LAMPIRAN B | 95 |
| LAMPIRAN C | 153 |
| LAMPIRAN D | 162 |
| RIWAYAT HIDUP | 165 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| GAMBAR 4.1 Pose Karakter | 40 |
| GAMBAR 4.2 Tampilan Utama <i>Powtoon</i> | 41 |
| GAMBAR 4.3 Pilihan Kanvas untuk Membuat Video Animasi | 41 |
| GAMBAR 4.4 Tampilan Studio <i>Powtoon</i> | 42 |
| GAMBAR 4.5 Menu Pilihan <i>Export</i> | 42 |
| GAMBAR 4.6 <i>Slide</i> Pembuka Materi Pembelajaran | 43 |
| GAMBAR 4.7 Tampilan <i>Slide</i> Materi Pembelajaran | 44 |
| GAMBAR 4.8 Tampilan <i>Slide</i> Ajakan Menulis Pantun | 45 |
| GAMBAR 4.9 Tampilan Penutup | 45 |
| GAMBAR 4.10 Diagram Hasil Penilaian Ahli Media | 48 |
| GAMBAR 4.11 Diagram Hasil Penilaian Ahli Materi | 49 |
| GAMBAR 4.12 Perbaikan Jenis Huruf | 52 |
| GAMBAR 4.13 Latar Sebelum Perubahan | 53 |
| GAMBAR 4.14 Latar Setelah Perubahan | 54 |
| GAMBAR 4.15 Perbaikan Kata | 55 |
| GAMBAR 4.16 Slide Video Animasi | 71 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| TABEL 3.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara | 24 |
| TABEL 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media | 24 |
| TABEL 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi | 25 |
| TABEL 3.4 Kisi-kisi Penilaian Guru | 27 |
| TABEL 3.5 Kisi-kisi Penilaian Siswa | 27 |
| TABEL 3.6 Presentasi Pencapaian | 28 |
| TABEL 4.1 Analisis Kurikulum | 32 |
| TABEL 4.2 Perangkat yang Dibutuhkan | 34 |
| TABEL 4.3 <i>Storyboard</i> Video Animasi | 35 |
| TABEL 4.4 Rekapitulasi Validasi Ahli Media | 46 |
| TABEL 4.5 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi | 48 |
| TABEL 4.6 <i>Slide</i> Media Video Animasi | 56 |
| TABEL 4.7 Hasil Penilaian Guru | 64 |
| TABEL 4.8 Hasil Penilaian Siswa | 65 |
| TABEL 4.9 Hasil Penilaian Pengguna | 65 |
| TABEL 4.10 Rekapitulasi Penilaian Ahli | 72 |
| TABEL 4.11 Rekapitulasi Penilaian Pengguna | 74 |
| TABEL 4.12 Hasil Penilaian Sikap Spiritual..... | 75 |
| TABEL 4.13 Hasil Penilaian Sikap Sosial..... | 75 |
| TABEL 4.14 Hasil Penilaian Pengetahuan | 76 |
| TABEL 4.15 Hasil Penilaian Menulis Pantun | 77 |
| TABEL 4.16 Hasil Penilaian Berpikir Kreatif..... | 78 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|------------|
| LAMPIRAN A ADMINISTRASI PENELITIAN | 87 |
| A1 Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi | 88 |
| A2 Surat Ijin Penelitian | 89 |
| A3 Surat Telah Melaksanakan Penelitian | 90 |
| A4 Buku Bimbing Skripsi | 91 |
| A5 Form Perbaikan Skripsi | 94 |
| LAMPIRAN B INSTRUMEN PENELITIAN | 95 |
| B1 Angket Wawancara Guru | 96 |
| B2 Angket Penilaian Ahli Media | 99 |
| B3 Angket Penilaian Ahli Materi | 105 |
| B4 Angket Tanggapan Guru | 109 |
| B5 Angket Tanggapan Peserta Didik | 111 |
| B6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran | 131 |
| LAMPIRAN C HASIL RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN | 153 |
| C1 Tampilan Video Animasi | 154 |
| LAMPIRAN D DOKUMENTASI | 162 |
| D1 Dokumentasi | 163 |

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M. & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Afridzal, A., & Simatupang, Y. J. (2018, October). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 11 BANDA ACEH. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR 2018*. STKIP Bina Bangsa Getsempena.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT 'Kahoot'Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika*, 6(2), 208-216.
- Alimah, N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Memperkenalkan Anggota Keluarga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas I SDI Alfattah Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik Universitas PGRI Semarang*, 6(1), 25–33. <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i1.7299>.
- Amrullah, S., Tae, L. F., Irawan, F. I., Ramdani, Z., & Prakoso, B. H. (2018). Studi sistematis aspek kreativitas dalam konteks pendidikan. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 187-200.
- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6(1), 31–36.
- Arisandy, D., Rizkika, D. P., & Astika, T. D. (2019). Eksistensi Bahasa Indonesia Pada Generasi Milenial Di Era Industri 4.0.
- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85-96.

- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi Powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49-56.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Harefa, B. P. (2021). *Penggunaan media berbasis ict dalam mendukung efektivitas pembelajaran pjok online di sekolah dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Pelita Harapan).
- Harahap, A. H. (2021). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS PANTUN DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK JEJAKA SISWA KELAS IV SDN 003 SUNGAI SALAK KECAMATAN TEMPULING. *Jurnal Selodang Mayang*, 7(1).
- Hartati, T. & Cuhariah, Y. (2015). Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Bandung: UPI PRESS.
- Ikhsan, M. (2021). PENINGKATAN SOFTSKILL ICT GURU MELALUI PEMBUATAN ANIMASI BAGI GURU SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pengabdian Kreativitas Pendidikan Mahakam (JPKPM)*, 1(1), 26-30.
- Ilmi, N., & Tajuddin, R. (2021). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *SOCIETIES: Journal of Social Sciences and Humanities*, 1(1).
- Kara, P. L., Efendi, E., & Gagaramusu, Y. Peningkatan Keterampilan Siswa Menulis Pantun Melalui Teknik Balas Pantun Di Kelas IV SDN Pipikoro. *Jurnal Kreatif Online*, 7(4).
- Khadijah, H., Intiana, S. R., & Husniati, H. (2021). Analisis Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VB SDN 1 Midang Lombok Barat Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 2(1), 27-34.
- Kuswanto, J., Yunarti, Y., & Adesti, A. (2021). Pemanfaatan Tik Dalam Mendukung Pembelajaran Dari Rumah. *FORDICATE*, 1(1), 109-114.
- Mayari, A., Ummah, D. N., & Hasanah, B. (2021). Efektivitas Pembelajaran IPS Berbasis ICT Melalui TVRI Di Tengah Pandemi Covid-19. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 1-17.

- Muslim, A., & Nurjannah. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Siswa Kelas I MA NW Nurul Ihsan Tilawah Lombok Tengah. *Jurnal Visionary; Penelitian Dan Pengembangan Di Bidang Administrasi Pendidikan*, 6(2), 65–69. <https://doi.org/10.36805/manajemen.v4i1.377>
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 99-104).
- Novita, L., & Novianty, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 46-53.
- Nugraha, J., MS, Z., & Fuad, N. (2019). Peningkatan keterampilan menulis deskripsi melalui pendekatan saintifik dengan metode problem based learning di kelas iv sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI*. <https://doi.org/10.30998/prokaluni.v2i0> (Vol. 37).
- Nurhayati, S., Cahyono, B. E. H., & Irawati, L. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Anak Melalui Pendekatan Kontekstual dan Media Kartu Pantun Pada Kelas V SDN Paron 2 Ngawi. *Wewarah: Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 1(1), 117-124.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34-48.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), 128-137.

Heni Rahmawati, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN UNTUK SISWA KELAS 5 SD

- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., ... & Purba, B. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). Analisis kemampuan berpikir kreatif. *Pensa: e-jurnal pendidikan sains*, 9(2), 242-246.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). Design and development research. In *Handbook of research on educational communications and technology* (pp. 141-150). Springer, New York, NY. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_12
- Riduwan, A., & Arifin, Z. (2020). Rumus dan data dalam analisis statistika.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Santyasa, I Wayan. 2007. Landasan Konseptual Media Pembelajaran. Makalah disajikan dalam workshop media pembelajaran bagi guru-guru SMA Negeri Banjar Angkan Klungkung, Bali 10 Januari 2007. (Online), (http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_SEKOLAH/194704171973032-MULIATI_PURWASASMITA/MEDIA_PEMBELAJARAN.pdf) diakses pada 09 Januari 2022
- Setiawan, D. (2018). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and learning in Communication Study*, 4(1), 62-72.
- Sukardi, M. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trilling, Bernie and Hood, Paul. (1999). *Learning, Technology, and Education Reform In The Knowledge Age*. (Online), (https://www.wested.org/online_pubs/learning_technology.pdf),
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 24 Tahun 2009 Tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara serta Lagu Kebangsaan. Jakarta: Depdiknas.

- Widianto, E. (2021). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213-224.
- Widyastuti, E. (2019). Penerapan Strategi “Alis Paman Panjang” Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Kelas V Sd Negeri Sugihan 03 Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020. *Klitika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2).
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).