

---

## **Workshop Pengembangan Video Animasi Pembelajaran bagi Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus I Wilayah I, Kabupaten Polewali Mandar**

**Rezki Amaliyah A.R.**  
Universitas Sulawesi Barat

**Murtafiah**  
Universitas Sulawesi Barat

**Nurfadilah Mahmud**  
Universitas Sulawesi Barat

---

### **Abstract**

Numerous educators exhibit suboptimal proficiency in mastering technology as a learning medium. This condition has an impact on the ineffectiveness of the learning process. To overcome this problem, it is necessary to strengthen understanding and skills through a simulated workshop on the Program Kemitraan Masyarakat Stimulus (PKMS). PKMS aims to assist teachers in managing technology-based learning media such as web-based or Android-based animated video media as content for online or offline learning. The method used in the implementation of this PKMS is the expository method, namely the presentation of the material; the demonstration method, which demonstrates several examples of the work of animated learning media; the workshop method, namely training in the management of animated video media; and the questionnaire method to find out the workshop participants' responses to the activities and the teacher's abilities. This activity was attended by teachers who are members of the Teacher Working Group (KKG) Cluster I Region I, Polewali Mandar Regency, West Sulawesi. Subsequently, the participants were divided into two groups. The results obtained from this activity were 96.9% of teachers gave a positive response to the implementation of this activity, both in terms of the context of the material, the selection of applications, and the way of presentation/tutors. So that it is easy for teachers to understand and manage. The outcome of this activity indicates that teachers have achieved a notably high proficiency in creating animated learning media. So, the hope is that the teaching and learning process can take place effectively.

**Keywords:** Animation Video; Web and Android; Workshop

### **Abstrak**

Masih banyak guru yang gagal menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada kurang efektifnya proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu diberikan penguatan pemahaman dan keterampilan berbentuk *workshop* yang disimulasikan dalam bentuk kegiatan Program Kemitraan Masyarakat Stimulus (PKMS). PKMS bertujuan untuk memberikan pendampingan kepada guru-guru dalam mengelola media-media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti media video animasi berbasis web ataupun Android sebagai konten dari pembelajaran daring ataupun luring. Untuk melaksanakan PKM ini, digunakan metode ekspositori, yaitu pemaparan materi; metode demonstrasi, yaitu mendemonstrasikan beberapa contoh hasil karya media pembelajaran animasi; metode *workshop*, yaitu pelatihan pengelolaan media video animasi; serta metode angket untuk mengetahui respons peserta *workshop* terhadap kegiatan serta kemampuan guru. Kegiatan ini diikuti oleh guru-guru yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus I Wilayah I, Kabupaten Polewali Mandar, Sulawesi Barat. Kemudian dibagi dalam 2 kelompok. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 96,9% guru memberikan respons positif terhadap pelaksanaannya. baik dari segi konteks materi, pemilihan aplikasi, cara penyajian/tutor. Sehingga mudah dipahami dan dikelola oleh guru. Dari kegiatan ini, kemampuan guru-guru dalam pengembangan media pembelajaran animasi berada pada kategori sangat tinggi, sehingga harapannya adalah proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif.

**Kata kunci:** Video Animasi; Web dan Android; *Workshop*

---

## 1. Pendahuluan

Kelompok Kerja Guru (KKG) adalah kelompok kegiatan profesional bagi guru SD/MI yang masih berada dalam satu gugus/kecamatan. KKG Gugus I Wilayah I, Kabupaten Polewali Mandar adalah kelompok guru kelas yang terletak di Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar, Provinsi Sulawesi Barat. Saat ini, jumlah sekolah yang tergabung dalam gugus I ini ada empat sekolah, yaitu SDN 001 Tinambung, SDN 055 Inp. Kandeapi, SDN 003 Kandeapi, dan SDN 004 Kandemeng. Sekolah-sekolah yang tergabung dalam gugus I ini memiliki sarana dan perlengkapan yang cukup untuk mendukung pembelajaran daring dan luring. Semua pendidik di sekolah tersebut memiliki laptop dan Android. Selain itu, berdasarkan temuan dari pembelajaran daring semester sebelumnya, rata-rata siswa dan orang tua siswa memiliki HP Android yang dapat digunakan selama pembelajaran daring, dan setiap siswa menerima bantuan untuk membeli paket data melalui dana BOS. Selama wabah virus COVID-19, pembelajaran daring penuh hanya dilaksanakan bagi siswa kelas tingkat atas, yaitu kelas 4, 5, dan 6. Sedangkan tingkat rendah (kelas 1, 2, dan 3) masih dikombinasikan antara daring dan luring.

Namun, ketika pemerintah Indonesia pertama kalinya mengeluarkan keputusan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dari rumah secara daring di masa pandemic virus corona, guru-guru yang tergabung dalam KKG gugus I menggambarkan ketidaksiapannya. Lebih khusus dalam hal teknologi informasi. Sebagian besar guru hanya menggunakan aplikasi media sosial seperti WhatsApp dan Messenger. Selain itu, proses pembelajarannya kurang optimal karena guru hanya mengarahkan siswa untuk membaca buku paket yang telah diberikan dan memberikan tugas sebagai latihan. Respons siswa terhadap proses pembelajaran daring ini berbeda-beda, tetapi sebagian besar siswa tidak dapat belajar secara mandiri di rumah hanya dengan membaca buku.

Untuk memastikan bahwa siswa memahami materi pelajaran, guru harus terus memberikan penjelasan sebelum tugas atau latihan diberikan. Salah satu cara untuk melakukan ini adalah dengan mengambil video penjelasan materi. Namun guru tidak melakukan hal ini sehingga siswa benar-benar kesulitan belajar dengan pendekatan pembelajaran guru dalam hal ini. Ketidakmampuan anak untuk menyelesaikan tugas guru disebut kesulitan belajar. Semua anak dengan ketidakmampuan belajar memiliki kemampuan untuk berhasil dalam pendidikan mereka karena setiap anak memiliki karakteristik dan gaya belajar yang berbeda. Guru harus mampu menggunakan berbagai pendekatan untuk mengajar di kelas.. Pemilihan metode mengajar yang kurang tepat merupakan salah satu faktor eksternal penyebab siswa kesulitan belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Yeni [1], ada faktor internal dan eksternal yang memengaruhi kesulitan belajar siswa. Faktor internal termasuk kesehatan, kelelahan, perhatian, minat, dan kesiapan. Faktor eksternal termasuk lingkungan rumah, pemahaman orang tua, teman bergaul di rumah, metode mengajar guru, interaksi guru dengan siswa, alat pendukung pembelajaran, dan materi pembelajaran. [2].

Guru-Guru yang tergabung dalam KKG gugus I kewalahan mengatasi kesulitan belajar siswa karena tidak memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk membuat video pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus dapat mengelola dan menyajikan materi pembelajaran dengan baik untuk membantu siswa menangani tantangan belajar mandiri di rumah secara daring, agar kompetensi yang diharapkan dicapai oleh siswa walaupun pembelajaran dilaksanakan dengan metode daring.

Era revolusi industri 4.0 menuntut guru untuk dapat menguasai teknologi. Namun, kebanyakan guru tidak mengindahkan perkembangan zaman tersebut. Hingga akhirnya, situasi dan kondisi menuntut mereka untuk benar-benar menguasai teknologi. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Dikemukakan oleh Sondang P. Siahaan, terdapat tiga fungsi pembelajaran elektronik terhadap pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*), yaitu sebagai suplemen yang sifatnya opsional, pelengkap, dan pengganti [3].

Media pembelajaran berbasis teknologi adalah salah satu contoh teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Sebagai sumber belajar siswa merupakan bagian dari proses pembelajaran yang sangatlah dibutuhkan. Seperti, media pembelajaran berupa video animasi pembelajaran sebagai bahan belajar yang inovatif. Penggunaan multimedia pembelajaran dimaksudkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru, dengan membuat video animasi dengan menggunakan aplikasi yang menggabungkan gambar, suara, dan teks [4].

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa animasi media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penelitian Aziz [5] menunjukkan bahwa pembelajaran yang menerapkan *inside-outside circle* dengan bantuan video animasi memberikan kontribusi bagi peserta didik untuk meningkatkan pemahaman dalam suatu pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian Noviyanto, Handoko Suwarno Tri; Juanegsih, Nengsih; Rosyidatun [6] yang menunjukkan bahwa media video animasi sistem pernapasan manusia dapat meningkatkan hasil belajar biologi.

Berdasarkan analisis situasi tersebut, diselenggarakan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat Stimulus (PKMS) dalam bentuk *workshop* media video animasi pembelajaran berbasis web dan Android bagi guru. Kegiatan ini akan membantu guru menjadi lebih baik dalam mendesain media pembelajaran, yang akan memungkinkan proses belajar daring dan luring berlangsung dengan efektif.

## 2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan PKMS ini dilaksanakan secara daring dan luring. Pada tanggal 12 Agustus 2021, dilaksanakan secara daring menggunakan aplikasi Zoom *meeting* dan diikuti oleh guru yang tergabung dalam KKG Gugus I Wilayah 1, Kabupaten Polewali Mandar. Kemudian, secara luring, dibagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok 1, pada 13 Agustus 2021 di SDN 001 Tinambung yang dihadiri oleh guru dari sekolah SDN 001 Tinambung dan SDN 004 Kademeng; dan kelompok 2, pada 16 Agustus 2021 di SDN Inp. 055 Kandeapi yang diikuti oleh guru dari SDN Inp. 055 Kandeapi dan SDN 003 Kandeapi. Pembagian kelompok ini dilakukan berdasarkan zonasi karena kegiatan dilakukan di era *new normal* pandemi COVID-19, yang berarti bahwa jumlah peserta harus dibatasi untuk kegiatan luring atau tatap muka.

Kegiatan PKMS ini dijalankan melalui metode observasi, yaitu untuk mengetahui kebutuhan guru dalam menguasai teknologi khususnya pengembangan media pembelajaran, metode ekspositori, yaitu pemaparan materi tentang peranan media dalam pembelajaran; metode demonstrasi, yaitu mendemonstrasikan beberapa contoh hasil karya media pembelajaran animasi; metode *workshop*, terdiri dari instruksi tentang cara mengelola media video animasi; dan penggunaan angket untuk mengukur seberapa memahami dan berpartisipasi peserta dalam kegiatan *workshop*.

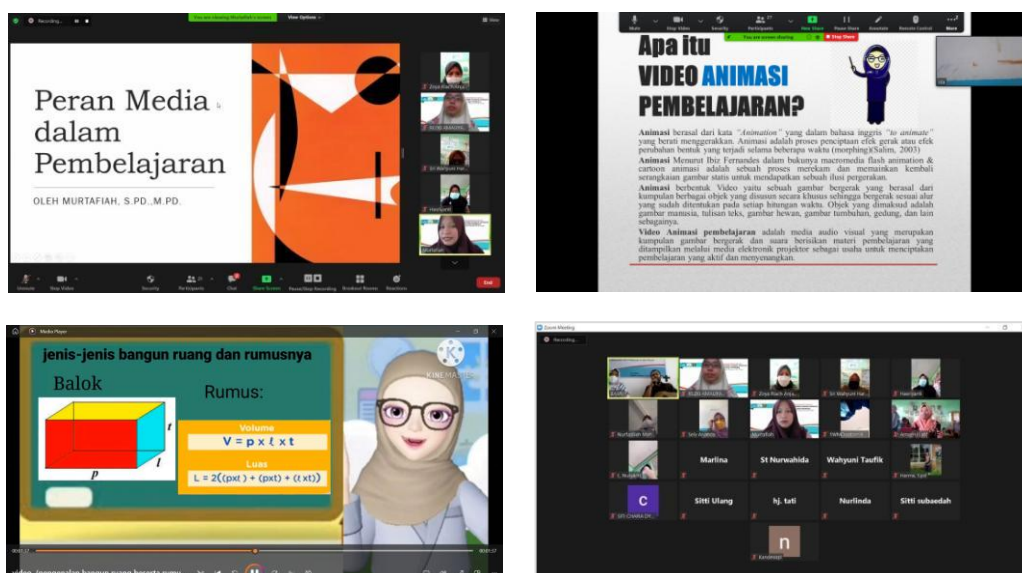
Faktor yang menentukan keberhasilan kegiatan ini adalah:

- a. kemampuan pengelolaan aplikasi media video animasi pembelajaran berbasis web dan Android, yaitu minimal 85% guru yang menghadiri kegiatan ini paham dan terampil (berdasarkan umpan balik dari hasil angket); dan
- b. guru merespons positif kegiatan ini dari segi materi, pemilihan jenis aplikasi, dan cara instruktur/tutor menjelaskan, yaitu minimal 90% dari jumlah peserta *workshop* (berdasarkan umpan balik dari hasil angket).

### 3. Hasil dan Pembahasan

Jadwal dan prosedur pelaksanaan kegiatan telah disepakati oleh mitra dan PKMS ini berlangsung sesuai dengan rencana, yaitu secara daring dan luring.

Kegiatan hari pertama dilaksanakan secara daring dengan menggunakan aplikasi Zoom *meeting*. Peserta diberikan materi yang berjudul Peranan Media dalam Pembelajaran yang dibawakan oleh Murtafiah, S.Pd., M.Pd. dan Media Pembelajaran Animasi oleh Rezki Amaliyah A.R., S.Pd., M.Pd. sekaligus mendemonstrasikan beberapa contoh hasil karya video animasi pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan daring terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan Daring

Pada kegiatan hari pertama ini dihadiri sebanyak 36 orang guru yang tergabung dalam kelompok kerja guru (KKG) Gugus 1 Wilayah 1 Sulawesi Barat yang berasal dari empat sekolah yaitu SDN 001 Tinambung, SDN 004 Kandemeng, SDN Inp. 055 Kandeapi, dan SDN 003 Kandeapi.

Selanjutnya, kegiatan luring pada hari ke dua kegiatan dilaksanakan di dua titik lokasi berbeda. Lokasi pertama di SDN 001 Tinambung, untuk kelompok 1 (Gambar 2), dihadiri sebanyak 16 guru dari SDN 001 Tinambung dan SDN 004 Kandemeng. Lokasi kedua di SDN Inp. 055 Kandeapi, untuk kelompok 2 (Gambar 3), dihadiri sebanyak 17 guru dari SDN 003 Kandeapi dan SDN 055 Inp. Kandeapi.



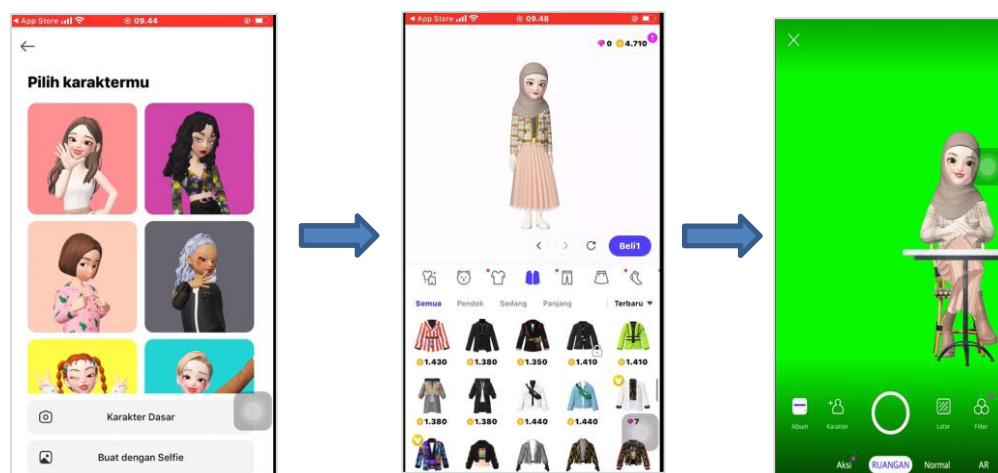
Gambar 2. Kelompok 1, Lokasi di SDN 001 Tinambung



Gambar 3. Kelompok 2, Lokasi di SDN Inp. 055 Kandeapi

Pelatihan yang dilakukan termasuk memberikan instruksi kepada guru tentang pengelolaan media video animasi berbasis Android maupun web, yaitu aplikasi ZEPETO dan aplikasi Kinemaster oleh Tim PKMS. Sebelum pelatihan dimulai, pemateri memberikan video tutorial kepada peserta *workshop*. Adapun tahapan pelaksanaan yaitu:

- 1) Membuat animasi karakter melalui aplikasi ZEPETO. Peserta menginstal aplikasi ZEPETO melalui ponsel Android. Setelah terinstal, selanjutnya pemilihan karakter, penyesuaian kostum, dan posisi animasi. Untuk lebih jelas, Gambar 4 adalah gambaran proses pembuatan karakter animasi pada ZEPETO.



Pilih Karakter

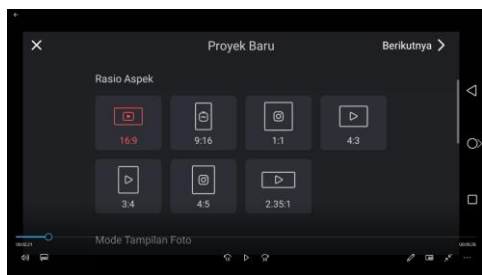
Pilih Kostum

Posisi Animasi (misal: duduk)

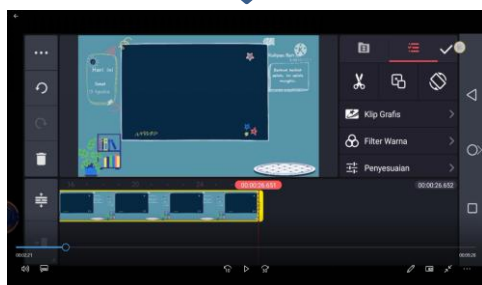
Gambar 4. Proses Pembuatan Karakter Animasi pada ZEPETO

- 2) Membuat video animasi dengan aplikasi Kinemaster. Aplikasi ini dapat diakses melalui web ataupun Android. Peserta yang menggunakan Android, terlebih dahulu menginstal aplikasi. Setelah itu, peserta memulai proyek video animasi dan menginput karakter animasi yang telah dibuat sebelumnya melalui aplikasi ZEPETO. Berikut adalah proses desain video menggunakan aplikasi Kinemaster (Gambar 5).

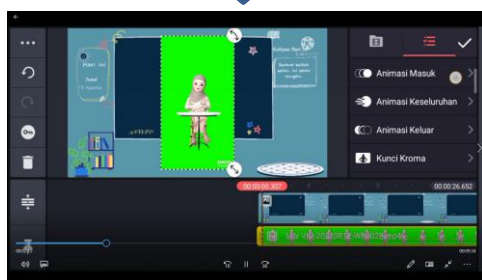




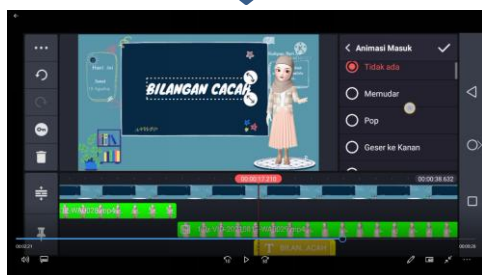
*Tahap 1: Membuat proyek baru dengan memilih rasio tampilan*



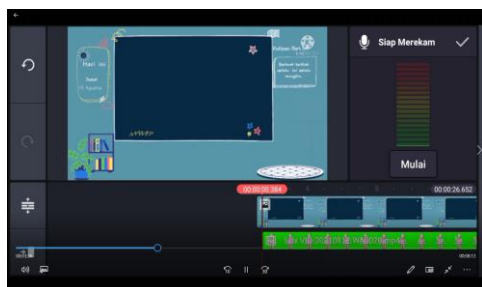
*Tahap 2: Mengimpor gambar sebagai background (gambar yang hendak digunakan di simpan pada drive)*



*Tahap 3: Mengimpor video karakter animasi yang telah dibuat pada aplikasi ZEPETO*



*Tahap 4: Menambahkan teks pada setiap layer yang membutuhkan*



*Tahap 5: Menambahkan audio melalui rekaman suara dengan memilih menu rekam suara*

Gambar 5. Tahapan Desain Video pada Kinemaster

Setelah kegiatan pemaparan materi dan latihan mendesain media dilaksanakan, selanjutnya peserta diberikan angket untuk mengetahui respons peserta terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Adapun hasil respons peserta PKMS dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Respons Positif Peserta PKMS

No.	Aspek yang dinilai	Hasil Respons (%)
1	Konteks Materi	97,0
2	Jenis Aplikasi	96,5
3	Cara Pemaparan Instruktur	97,5
Rata-Rata		96,9

Berdasarkan Tabel 1, dihasilkan bahwa aspek konteks materi yang disajikan pada kegiatan PKMS ini direspons positif oleh peserta sebesar 97%, aspek pemilihan jenis aplikasi sebesar 96,5%, serta aspek cara pemaparan materi oleh instruktur sebesar 97,5%. Dapat disimpulkan, rata-rata respons peserta pada kegiatan PKMS ini adalah sebesar 96,9%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan kegiatan tercapai.

Selanjutnya, indikator kemampuan guru, meliputi pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis web dan Android juga diukur melalui angket yang diisi oleh peserta setelah kegiatan mandiri. Adapun hasilnya dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Kemampuan dan Keterampilan Guru

No.	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$80 < x \leq 100$	28	84,8	Sangat Tinggi
2	$60 < x \leq 80$	5	15,2	Tinggi
3	$40 < x \leq 60$	0	0,0	Cukup
4	$20 < x \leq 40$	0	0,0	Rendah
5	$0 < x \leq 20$	0	0,0	Sangat Rendah
<b>Total</b>		<b>33</b>	<b>100,0</b>	

Dari Tabel 2, diperoleh bahwa kemampuan guru dalam hal pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti kegiatan *workshop* ini berada pada kategori sangat tinggi dan tinggi masing masing sebesar 84,8% dan 15,2%. Artinya, indikator keberhasilan kegiatan telah terpenuhi.

Karena ini adalah pelatihan khusus untuk mengelola media pembelajaran berbasis animasi yang pertama kali mereka terima, guru sangat antusias untuk mengikuti *workshop* ini. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran khususnya siswa sekolah dasar sangat cocok diterapkan karena akan memacu motivasi dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa. Seperti hasil penelitian Novita [7] Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal dan Campuran, diungkapkan bahwa hasil belajar di kelas V Sekolah Dasar Negeri Leuwiliang 01, Kecamatan Leuwiliang, Kabupaten Bogor pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019 dipengaruhi oleh penggunaan media animasi. Sejalan dengan hal tersebut, Sunami dan Aslam [8] menyatakan bahwa hasil belajar menggunakan media pembelajaran video animasi mengalami peningkatan yang sangat baik dari sebelumnya. Penggunaan media video animasi menarik minat siswa untuk belajar, mendorong mereka untuk memperhatikan video dan berpartisipasi secara aktif di dalam kelas. Penggunaan media ini berdampak positif pada nilai IPA siswa SDN Kalisari 01. Ini berdampak positif pada peningkatan minat siswa dalam belajar, peningkatan hasil belajar sebelumnya, dan sangat membantu dalam pembelajaran jarak jauh karena memungkinkan untuk membagikan materi pembelajaran dan dapat diakses kapan saja.

#### **4. Kesimpulan**

Guru sangat menyukai kegiatan pengabdian bagi masyarakat seperti *workshop* media video animasi pembelajaran. Kegiatan ini dapat meningkatkan pemahaman guru tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan keterampilan mengembangkan video animasi menggunakan aplikasi berbasis Android maupun web. Setelah kegiatan ini, guru diharapkan mampu mengelola kelas secara daring dan luring dengan menyajikan konteks materi melalui video animasi sehingga proses belajar mengajar berlangsung efektif dan efisien.

#### **Ucapan Terima Kasih**

Adanya dukungan dari berbagai pihak memungkinkan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan, yaitu dukungan LPPM-PM Universitas Sulawesi Barat. Kami ucapkan terima kasih telah memberikan fasilitas hibah pada kegiatan ini. Dekan FKIP, Universitas Sulawesi Barat, terima kasih atas dukungannya, serta kami mengucapkan terima kasih kepada Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus I Wilayah I, Kabupaten Polewali Mandar, Sulawesi Barat yang telah bersedia menjadi mitra dan antusias mengikuti kegiatan ini. Kami juga berterima kasih kepada rekan sejawat dan mahasiswa Universitas Sulawesi Barat atas bantuan mereka dalam pelaksanaan kegiatan ini.



## Daftar Pustaka

- [1] E. M. Yeni, “Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. dasar*, vol. 2, no. 2, pp. 1–10, 2015, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/71281-ID-kesulitan-belajar-matematika-di-sekolah.pdf>.
- [2] D. Umiyati and M. J. Susilo, “Perbandingan Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Antara Siswa Kelas X . 6 dengan Kelas X . 7 pada Mata Pelajaran Biologi Materi Virus ( Study Kasus di SMAN 1 Sukagumiwang – Indramayu ),” *J. Jupemasi-Pbio*, vol. 1, no. 1, pp. 106–108, 2014, [Online]. Available: [http://jupemasipbio.uad.ac.id/wp-content/uploads/2014/11/21.-NP\\_08008041\\_DEWI-UMIYATI.pdf](http://jupemasipbio.uad.ac.id/wp-content/uploads/2014/11/21.-NP_08008041_DEWI-UMIYATI.pdf).
- [3] S. Anshori, “Pemanfaatan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran di Sekolah,” *J. Ilmu Pendidik. Pkn dan Sos. Budaya*, vol. 3, no. 3, pp. 10–20, 2017, [Online]. Available: <http://194.59.165.171/index.php/CC/article/view/61/118>.
- [4] S. I. Permatasari, N. Hendracipta, and A. S. Pamungkas, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips,” *Terampil J. Pendidik. dan Pembelajaran Dasar*, vol. 6, no. 1, pp. 34–48, 2019, doi: [10.24042/terampil.v6i1.4100](https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100).
- [5] K. Aziz, “Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Kelas VII Melalui Metode Inside Outside Circle dengan Bantuan Media Video Animasi Aziz Kurniawan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto,” *J. Pendidik.*, vol. 8, no. 2, pp. 178–184, 2020, [Online]. Available: <https://unimuda.e-journal.id/jurnalpendidikan/article/download/394/401/>.
- [6] S. E. Noviyanto, Handoko Suwarno Tri; Juanegsih, Nengsih; Rosyidatun, “Penggunaan Media Video Animasi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi,” *J. EDUSAINS*, vol. 7, no. 1, pp. 57–63, 2015, doi: [10.15408/es.v7i1.1215](https://doi.org/10.15408/es.v7i1.1215).
- [7] Lina and N. A. Novita, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran,” *JTIEE (Journal Teach. Elem. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 46–53, 2019, [Online]. Available: <http://journal.umg.ac.id/index.php/jtiee/article/view/1127>.
- [8] M. A. Sunami and Aslam, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar,” *J. basicedu*, vol. 5, no. 2, pp. 1060–1066, 2021, doi: [10.31004/basicedu.v5i4.1129](https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129).

**Afiliasi:**

Rezki Amaliyah A.R.\* , Murtafiah, Nurfadilah Mahmud  
Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat  
Jl. Prof. Dr. Baharuddin Lopa, S.H., M.H., Talumung, Kab. Majene, Sulawesi Barat

Email: [rezkiamaliyah.ar@unsulbar.ac.id](mailto:rezkiamaliyah.ar@unsulbar.ac.id)\* , [murtafiah@unsulbar.ac.id](mailto:murtafiah@unsulbar.ac.id),  
[nurfadilahmahmud@unsulbar.ac.id](mailto:nurfadilahmahmud@unsulbar.ac.id)