

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat mendasar bagi kemajuan suatu bangsa dan negara. Salah satu penyebab sebuah negara dapat dikatakan maju apabila memiliki tingkat kualitas pendidikan yang tinggi, baik dari sisi minat belajarnya maupun seluruh faktor pendukung pendidikan itu sendiri. Pendidikan juga memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga dengan adanya sumber daya manusia yang berkualitas dan mumpuni, suatu negara akan mampu bersaing secara global terhadap perkembangan zaman yang semakin pesat.

Manusia tidak terlepas dari pendidikan. Pendidikan bagi setiap manusia merupakan sebuah kebutuhan dalam menjalani hidup di dunia. Tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang. Pendidikan dapat memberikan manfaat pribadi maupun sosial dan sebagai sumber utama untuk membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya.<sup>1</sup> Pendidikan juga merupakan bentuk usaha dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945 pada alinea keempat.

Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

---

<sup>1</sup> Chairil Anwar, (2014), *Hakikat Manusia dalam Pendidikan*, Yogyakarta: SUKA-Press, hal. 62.

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakat. Menurut Ahmad D. Marimba (dalam Dalyono) pendidikan adalah memanusiakan manusia secara sadar terhadap perkembangan jasmani dan rohani terdidik menuju pelestarian budaya dan kepribadian yang utama.<sup>2</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk memanusiakan manusia, memperoleh ilmu pengetahuan dan nilai-nilai moral kehidupan melalui kegiatan proses belajar agar mampu membangun potensi dalam dirinya sendiri melalui berbagai upaya, sehingga terbentuklah kepribadian dan perkembangan jasmani serta rohani menuju kesempurnaan hidup. Sebagaimana dijelaskan betapa pentingnya pendidikan dalam kehidupan, Allah SWT. menjelaskan melalui firman-Nya dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا

فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: *“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang*

---

<sup>2</sup> Dalyono, (2003), *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 45.

yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan.”<sup>3</sup>

Ayat di atas menerangkan bahwa Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman, yakni orang-orang yang taat, mematuhi segala perintah-Nya dan menjauhi segala bentuk larangan-Nya. Demikian pula bagi orang-orang yang berilmu, yang senantiasa mengamalkan ilmunya dalam kebaikan sesuai dengan perintah Allah SWT. dan Rasulullah SAW., Allah akan mengangkatnya dengan beberapa derajat. Sedangkan bagi orang-orang yang beriman serta memiliki ilmu, mereka adalah orang-orang yang mempunyai derajat paling tinggi di sisi Allah setara dengan balasan yang adil, sebab Allah tidak akan pernah mengingkari janji.

Pendidikan dapat diartikan sebagai kegiatan belajar atau menuntut ilmu, di mana melalui proses belajar, seseorang akan mendapatkan ilmu pengetahuan, informasi atau wawasan baru mengenai hal-hal yang ia pelajari. Dalam agama Islam, menuntut ilmu merupakan sebuah perintah yang dianjurkan bahkan wajib dikerjakan baik untuk laki-laki maupun perempuan.

Al-Qur'an juga telah memperingatkan manusia agar mencari ilmu pengetahuan, sebagaimana dalam surah At-Taubah ayat 122 yang berbunyi :

... فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِنْهُمْ طَائِفَةٌ لِيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ

يَحْذَرُونَ<sup>ع</sup>

---

<sup>3</sup> Departemen Agama RI, (2006), *Al-Quran Tajwid dan Terjemahan*, Jakarta: Magfirah Pustaka, hal. 543.

Artinya: “Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya.”<sup>4</sup>

Dari sini dapat dipahami bahwa betapa pentingnya pengetahuan bagi kelangsungan hidup manusia. Karena dengan pengetahuan manusia akan mengetahui apa yang baik dan yang buruk, yang benar dan yang salah, yang membawa manfaat dan yang membawa madharat. Perintah menuntut ilmu tersebut bertujuan agar mereka tergolong menjadi umat yang cerdas, jauh dari kabut kejahilan dan kebodohan.<sup>5</sup>

Seiring dengan berkembangnya zaman, dunia pendidikan juga semakin berkembang. Berbagai macam pembaharuan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga berbagai inovasi diperlukan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, serta pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan.

Pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Dari makna ini jelas terlihat bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah yaitu antara seorang guru dan murid di mana di antara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.<sup>6</sup> Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, pendidik dituntut untuk memberikan inovasi-inovasi

---

<sup>4</sup> Departemen Agama RI, (2006), *Al-Quran Tajwid dan Terjemahan*, Jakarta: Maghfirah Pustaka, hal. 206.

<sup>5</sup> Nurdyansyah, (2019), *Media Pembelajaran Inovatif*, Sidoarjo: UMSIDA Press.

<sup>6</sup> Trianto, (2010), *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana, hal. 17.

pembelajaran sehingga dapat mendorong siswa belajar secara optimal dan interaktif.

Matematika memiliki peranan yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan.<sup>7</sup> Sebagai ilmu yang sangat penting, harusnya matematika menjadi pelajaran yang cukup disenangi oleh siswa yang sedang mempelajarinya. Namun, pada kenyataannya matematika memiliki kesan yang kurang baik dalam pandangan siswa. Hal ini disebabkan banyaknya siswa yang berasumsi bahwa pelajaran matematika itu sulit, monoton dan membosankan, sehingga matematika masuk dalam kategori pelajaran yang tidak disukai oleh banyak siswa.

Menurut Kamarullah matematika juga merupakan salah satu pelajaran yang penting bagi peserta didik, di mana dengan belajar matematika dapat melatih siswa berpikir kritis, logis, dan sistematis. Oleh sebab itu, peran guru dalam membelajarkan materi ajar matematika sangatlah penting. Langkah yang dapat dilakukan guru untuk menarik minat belajar matematika siswa ialah melalui inovasi media pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga dapat meningkatkan minat belajar, sekaligus menimbulkan rasa senang bagi siswa sehingga akan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.<sup>8</sup>

Kemajuan teknologi informasi saat ini berkembang begitu cepat, sehingga tak dapat dipungkiri munculnya beragam aplikasi yang langsung terhubung ke jaringan internet. Dengan demikian, sudah sepatutnya guru diberdayakan untuk menggunakan kemajuan teknologi ini demi mewujudkan keberhasilan kegiatan belajar dalam dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan bahwa kemajuan dunia

---

<sup>7</sup> Putra, Rizki Wahyu Yunian, (2014), *Penerapan Pembelajaran Konflik Kognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematis Siswa SMA*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

<sup>8</sup> Kamarullah. (2017). Pendidikan Matematika di Sekolah Kita, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 1(1).

pendidikan tidak mungkin berjalan tanpa bantuan dari teknologi. Kemajuan teknologi dengan berbagai konsekuensi lainnya juga menuntut peranan dunia pendidikan yang lebih besar, khususnya terhadap guru untuk menerapkan teknik, metode, dan pendekatan yang bervariasi dalam mentransformasikan materi atau nilai-nilai kepada siswa didik.<sup>9</sup>

Ketika kemajuan teknologi terus merevolusi dunia pendidikan, guru harus menyesuaikan pendekatan dalam mengelola pengajaran di kelas dengan menggabungkan kemajuan ini sebagai alat dan sumber daya untuk pembelajaran. Hal ini memerlukan integrasi teknologi yang terampil ke dalam kurikulum kelas untuk meningkatkan pengalaman pendidikan bagi siswa melalui media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Menurut Melania, pemilihan media pembelajaran juga perlu diperhatikan, yakni dengan menyelaraskan media pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai. Selain itu, penggunaan media juga harus tepat, artinya pemilihan media pembelajaran harus cocok dengan materi yang dibahas dan pendemonstrasiannya pada saat yang tepat sehingga berfungsi memperjelas informasi atau konsep yang disampaikan oleh guru.<sup>10</sup>

Setelah dilakukan wawancara terhadap guru matematika di SMP Wiraswasta Batang Kuis yaitu Ibu Wahyu Hidayati, S.Pd., adapun masalah yang terdapat di sekolah tersebut khususnya dalam pelajaran matematika adalah rendahnya minat belajar dan daya serap siswa terhadap pembelajaran, serta siswa masih tergolong pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini tampak pada proses pembelajaran yang secara umum masih terpusat kepada guru

---

<sup>9</sup> Rendi, Purwanto Andik dan Setiawan Iwan. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Aplikasi Powtoon pada Materi Radioaktivitas di SMA Kabupaten Seluma, *Jurnal Ilmu dan Pembelajaran Fisika*, 1(2), 158-159.

<sup>10</sup> Melania, (2022), *Survei Penggunaan Media Pembelajaran Guru Pasca Pandemi dan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Mempawah Hulu*, Pontianak: IKIP PGRI Pontianak.

sehingga siswa tidak mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya secara mandiri. Masalah lain yang terdapat dalam sekolah tersebut yaitu selama proses pembelajaran berlangsung, guru cenderung masih menerapkan metode konvensional dan media belajar yang masih terbilang sederhana tanpa sentuhan teknologi secara maksimal sehingga fasilitas penunjang pembelajaran yang tersedia di sekolah tersebut belum dimanfaatkan secara optimal.

Dari uraian permasalahan di atas, media pembelajaran merupakan unsur pendukung keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Hamalik dalam Arikunto memaparkan bahwa dalam proses pembelajaran, media mampu meningkatkan pelajaran tertentu, misalnya teknologi informasi dan komunikasi. Sedangkan pelajaran matematika masih jarang ditemukan karena masih diajarkan dengan model pembelajaran konvensional.<sup>11</sup> Model pembelajaran tersebut tidak sejalan dengan kurikulum yang sudah ditetapkan di setiap jenjang sekolah yaitu kurikulum 2013. Selain membosankan, pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran konvensional juga tidak memberikan kesempatan siswa untuk menemukan konsep sehingga mengakibatkan siswa menjadi pasif. Kelemahan lain yang kemungkinan terjadi yaitu pengetahuan yang diperoleh dengan model tersebut lebih cepat terlupakan dikarenakan para siswa belajar dengan cara menghafal.

Sesuai dengan data hasil observasi peneliti di sekolah tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa khususnya pada kelas VII A yang terdiri dari 24 siswa mendapatkan nilai yang terbilang rendah dengan nilai rata-rata matematika adalah 44,58 dan hanya ada 2 siswa yang memenuhi nilai

---

<sup>11</sup> Arikunto, Suharsimi, (1998), *Prosedur Pengembangan: Suatu Pengembangan Praktek*, Jakarta: PT Rineka Cipta, hal. 112.

KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Berikut data nilai siswa kelas VII A SMP Wiraswasta Batang Kuis

**Tabel 1.1** Data Nilai Siswa Kelas VII A

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>NILAI</b>
1	Alfarozzi Siregar	45
2	Angger Tuar Doyo	55
3	Carisa Aqila Putri	30
4	Evan Jonas Manihuru	40
5	Feriansyah	30
6	Golden Hilton Simare-Mare	45
7	Hizkia Aruan	45
8	Indra Putra Lesmana	30
9	Nabila Kartika	45
10	Nadia Putri	40
11	Natasya Putri	35
12	Naufal	55
13	Nuraliza Daeng Salasa	35
14	Nurmala Hayati	45
15	Praka Aditya	50
16	Puspita Adelia	70
17	Rafa Febrian	55
18	Sarah Enjeli Sibarani	40
19	Sartika	60
20	Satriadi	75
21	Satrio Pratama	30
22	Sawalia	40
23	Tassya Mutiara	45
24	Yusuf Fransisco Nainggolan	30
	<b>KKM</b>	<b>70</b>
	<b>MIN</b>	<b>30</b>
	<b>MAX</b>	<b>75</b>
	<b>RATA-RATA</b>	<b>44,58333</b>

Rendahnya nilai ini disebabkan karena banyak siswa yang kurang tertarik dengan pelajaran matematika yang bersifat abstrak/symbolik sehingga siswa tergolong pasif selama proses pembelajaran, metode yang sering digunakan guru adalah metode konvensional yaitu ceramah, kemudian selama pembelajaran

berlangsung guru juga jarang menggunakan media yang bervariasi sehingga terkesan monoton dan membosankan.

Dari permasalahan yang terjadi, peneliti tertarik untuk memberikan variasi baru dalam media pembelajaran matematika dengan memanfaatkan dan mengembangkan salah satu aplikasi berbasis *online*. Aplikasi yang ingin dikembangkan oleh peneliti adalah *Powtoon*. Aplikasi ini belum pernah digunakan oleh pendidik di sekolah tersebut sehingga dengan dibuatnya media pembelajaran dari aplikasi ini dapat memberikan kesan pembaharuan dalam media pembelajaran matematika. Adapun jenis media pembelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah media berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon*.

*Powtoon* merupakan aplikasi web gratis yang memungkinkan pengguna membuat video berdurasi pendek dengan mudah.<sup>12</sup> Pengguna aplikasi ini tidak hanya bisa menambahkan gambar saja, melainkan dapat menambah audio atau suara, teks, video dan lain sebagainya. Video pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi ini juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih berwarna sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan dan dapat merangsang minat belajar siswa.

*Powtoon* adalah *software online* yang inovatif dan sederhana yang dapat membuat animasi yang menarik dengan menggunakan video animasi. Animasi ini dapat digunakan untuk penggunaan pribadi dan umum. Penggunaan *Powtoon* yang khas adalah di sekolah. Selain itu, *Powtoon* juga digunakan untuk iklan suatu produk, video penjualan produk, dan video investor. Dalam penggunaan di sekolah yaitu untuk membantu guru memudahkan menjelaskan materi pelajaran

---

<sup>12</sup> Puspitarini, Yanuari, D. Muhammad, A. dan Djono. (2019). Development of Video Media Based on Powtoon in Social Sciences, *International Journal of Educational Research Review*, 4(2).

kepada siswa. *Powtoon* tersedia secara *online* kemudian dapat diunduh dalam bentuk file mp4 (video). Menurut Yulia et al., media *Powtoon* merupakan *software* video animasi yang dapat diakses secara *online*. *Software* ini menyediakan fasilitas *soundtrack* musik secara gratis, dapat merekam narasi. Video yang dibuat dapat menggunakan *template* yang sudah ada atau dapat berkreasi dengan menggunakan tampilan kerja (*workspace*) yang masih kosong.<sup>13</sup> Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media *Powtoon* secara sederhana dapat didefinisikan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang berupa *software* video animasi yang ditampilkan kepada peserta didik melalui animasi gambar bergerak dan suara.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan *Powtoon* pada Materi Bilangan Berpangkat di SMP Wiraswasta Batang Kuis.”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan deskripsi latar belakang masalah, berikut ini identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika siswa masih rendah, hal ini disebabkan kurangnya minat belajar terhadap pelajaran matematika
2. Guru cenderung jarang menggunakan media yang bervariasi sehingga terkesan monoton dan membosankan

---

<sup>13</sup> Yulia, Desma dan Novia, E. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018, *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1).

3. Media pembelajaran berbasis *Powtoon* belum pernah digunakan guru dalam proses pembelajaran

### **C. Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi *Powtoon*
2. Materi yang diambil adalah bilangan berpangkat
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP Wiraswasta Batang Kuis

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan deskripsi dari latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* dalam proses pengajaran pada materi bilangan berpangkat?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* dalam proses pengajaran pada materi bilangan berpangkat?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* dalam proses pengajaran pada materi bilangan berpangkat?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran dengan *Powtoon* pada proses pembelajaran
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran dengan *Powtoon* pada proses pembelajaran
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran dengan *Powtoon* pada proses pembelajaran

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan pola pikir mengenai media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* yang berdaya guna dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Membantu meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, serta pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Adapun manfaat praktis lainnya yaitu:

- a. Bagi Guru

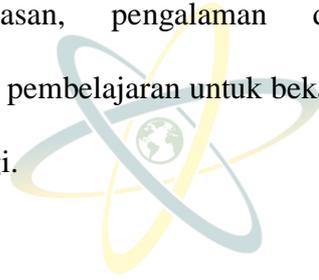
Media pembelajaran yang merupakan produk penelitian ini dapat membantu guru sebagai media alternatif dalam mengajarkan materi bilangan berpangkat dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan pengalaman baru tentang belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran berupa video sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran serta membantu siswa dalam memahami materi bilangan berpangkat dengan mudah.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, pengalaman dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran untuk bekal menjadi guru yang mampu memanfaatkan teknologi.



### G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa video pembelajaran pada materi bilangan berpangkat untuk peserta didik kelas VII SMP Wiraswasta Batang Kuis dengan menggunakan bantuan aplikasi *Powtoon* secara *online*. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berbentuk media audio visual yang terdiri dari video materi pembelajaran matematika pada topik pembahasan bilangan berpangkat yang lebih difokuskan pada operasi bilangan berpangkat.
2. Media video pembelajaran berbasis *Powtoon* yang dikembangkan ini berupa satu program pembelajaran yang terdiri dari materi pembelajaran, video, musik (*background*), suara penjelasan (*dubbing*), dan gambar-gambar yang berkaitan dengan bilangan berpangkat.

## H. Keterbatasan Pengembangan

Adapun batasan-batasan dalam proses pengembangan media pembelajaran ini, yaitu:

1. Media yang akan dikembangkan ini hanya dapat dioperasikan oleh guru matematika
2. Media yang akan dikembangkan ini hanya digunakan oleh siswa kelas VII SMP Wiraswasta Batang Kuis untuk materi bilangan berpangkat
3. Media pembelajaran berbasis *Powtoon* ini memuat materi bilangan berpangkat
4. Media pembelajaran berbasis *Powtoon* ini diaplikasikan selama proses pembelajaran agar memudahkan siswa dalam memahami materi bilangan berpangkat.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN