

Penerapan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker untuk Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas VIII dalam Pembelajaran PAI di SMP Al-Madina Wonosobo

by Diyah Citraning Kasih

Submission date: 23-Jun-2024 02:13PM (UTC+0700)

Submission ID: 2407024406

File name: VOL.2JULI_2024_HAL_209-218.docx (56.55K)

Word count: 2364

Character count: 15833

Penerapan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker untuk Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas VIII dalam Pembelajaran PAI di SMP Al-Madina Wonosobo

⁶ **Diyah Citraning Kasih**
Universitas Sains Al-Qur'an

Noor Aziz
Universitas Sains Al-Qur'an

Pamungkas Stiya Mulyani
Universitas Sains Al-Qur'an

citroncanggih16@gmail.com, nooraziz@unsiq.co.id, pamungkas@unsiq.co.id

¹⁸ Alamat: Jl. K.H. Hasyim Asy'ari Km. 3 Kalibeber, Mojotengah, Wonosobo

³⁰ **Abstract.** *This research evaluates the effectiveness of using Animaker-based animation learning media to enhance the understanding of eighth-grade students in Islamic Education at SMP Al-Madina Wonosobo. The study employs a quantitative approach with a quasi-experimental design. Findings indicate that the use of Animaker significantly improves students' understanding, as evidenced by notable improvements between pretests and posttests, supported by statistical analyses. Recommendations include school leadership support in fostering a conducive learning environment, teachers' enhanced creativity in selecting appropriate teaching models, and active student engagement in the learning process. The research aims to provide practical guidance for educators to improve Animaker-based Islamic Education teaching methods at SMP Al-Madina Wonosobo and contribute to the development of more effective teaching methodologies overall.*

Keywords: Learning Media, Animation, Animaker, SMP Al-Madina

Abstrak. Studi ini menguji keberhasilan penggunaan media pembelajaran animasi yang dibuat dengan Animaker dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas delapan terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Al-Madina Wonosobo. Metode penelitian yang dipakai merupakan jenis kuantitatif dengan rancangan eksperimental semu. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Animaker secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa, terbukti dari hasil tes awal dan tes akhir yang menunjukkan peningkatan yang signifikan serta analisis statistik yang mendukung temuan tersebut. Usulan yang diajukan meliputi dukungan dari kepala sekolah dalam menciptakan suasana belajar yang mendukung, serta peningkatan kreativitas guru dalam memilih metode pembelajaran.

Kata kunci: (Media Pembelajaran, Animasi, Animaker, Smp Al – Madina)

LATAR BELAKANG

Pendidikan dianggap sebagai investasi penting bagi bangsa karena memberikan informasi penting bagi masyarakat untuk memandu kehidupan mereka. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menekankan bahwa pendidikan adalah upaya sadar untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dimana peserta didik dapat mengembangkan potensi mental, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan

Received: Mei 29, 2024; Accepted: Juni 22, 2024; Published: Juli 31, 2024

* Diyah Citraning Kasih, citroncanggih16@gmail.com

Agama Islam memegang peranan sentral di sekolah khususnya lembaga pendidikan Islam, dan bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Islam sebagai pedoman bagi siswa. Namun, metode pengajaran PAI tradisional sering kali gagal melibatkan siswa sepenuhnya, sehingga dapat melemahkan pemahaman dan minat mereka terhadap mata pelajaran tersebut. Untuk mengatasi hal tersebut diusulkan penggunaan animasi berbasis Animaker sebagai alat pembelajaran yang efektif meningkatkan pemahaman siswa. Terbatasnya pemanfaatan teknologi dalam pengajaran di kelas menjadi salah satu faktor yang menurunkan kualitas pendidikan secara umum, khususnya mata pelajaran agama seperti PAI. Optimalisasi penggunaan media dalam pembelajaran menuntut guru untuk memiliki pemahaman yang mendalam tentang gaya belajar, kebiasaan, potensi, kemampuan dan latar belakang siswa agar dapat mengembangkan proses belajar mengajar yang efektif. Di era digital saat ini, animasi telah menjadi alat yang sangat efektif untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan interaktif. Melalui gambar, suara, dan karakter yang beragam, media animasi berbasis Animaker dapat menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan fokus. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran PAI secara signifikan. Kemampuan animasi untuk mengilustrasikan konsep-konsep abstrak dalam ajaran Islam, menghidupkan kisah-kisah keagamaan, dan memberikan representasi visual yang kuat meningkatkan daya tariknya dalam lingkungan pendidikan. Lingkungan belajar yang dinamis tidak hanya menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks, tetapi juga meningkatkan minat siswa dan mendorong mereka untuk belajar secara aktif. Penerapan animasi dalam pembelajaran merupakan upaya strategis untuk meningkatkan kualitas dan partisipasi belajar mengajar, dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan mengembangkan kepribadian secara mandiri. SMP Al Madina Wonosobo yang masih mendominasi metode pengajaran tradisional seperti ceramah dan buku teks, jelas terdapat kebutuhan akan metode pengajaran inovatif yang menggunakan animasi untuk meningkatkan minat siswa dan memperdalam pemahaman mereka tentang PAI. Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengkaji seberapa efektifnya media pembelajaran animasi berbasis Animaker dalam meningkatkan pemahaman PAI siswa kelas VIII yang memenuhi persyaratan pendidikan modern. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan pengetahuan praktis dan rekomendasi kepada guru untuk mengoptimalkan metode pengajaran PAI berbasis Animaker di SMP Al-Madina Wonosobo, dengan harapan dapat membantu siswa lebih memahami dan mengembangkan konsep keislaman. praktik pengajaran yang efektif. Secara umum topik penelitian ini adalah “Implementasi Media Pembelajaran Animasi Berbasis Annimaker untuk

Meningkatkan Pemahaman Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII di SMA Al-Madina Wonosobo”, yang menekankan pada pemanfaatan animasi sebagai media transformatif.

KAJIAN TEORITIS

Kajian teori dari kalimat yang diberikan melibatkan beberapa aspek penting terkait dengan penggunaan media pembelajaran animasi berbasis Animaker dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Berikut adalah poin-poin kajian teori yang bisa diidentifikasi dari kalimat tersebut:

1. Pengertian Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker

Media pembelajaran animasi merupakan alat untuk menyampaikan informasi baik secara visual maupun audio. Animasi dapat membuat penyajian konten yang kompleks menjadi lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Media animasi seperti Animaker memungkinkan Anda membuat video edukasi yang interaktif dan kreatif yang dapat diakses melalui berbagai platform elektronik..

2. Manfaat Media Animasi

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, antara lain:

- a. Memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami melalui gambar atau video.
- b. Menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan menghibur, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Memudahkan pemahaman terhadap proses-proses yang kompleks dan abstrak, seperti proses pembelahan sel atau fenomena alam.

3. Langkah-langkah Proses Pembuatan dengan Animaker

Proses pembuatan video animasi menggunakan Animaker meliputi langkah-langkah seperti:

- a. Unduh aplikasi Animaker dan membuat akun pengguna.
- b. Memilih atau membuat karakter dan mengatur animasi berdasarkan kreativitas dan kebutuhan pembelajaran.
- c. Menambahkan suara, gambar, dan efek animasi lainnya.
- d. Mengexport video animasi untuk digunakan dalam pembelajaran.

4. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan pendidikan yang bertujuan untuk mendidik peserta didik memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pelatihan ini tidak hanya mencakup aspek teoritis, tetapi juga praktik spiritual dalam kehidupan sosial dan pribadi.

5. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam konteks ini adalah model konseptual tentang bagaimana penerapan media pembelajaran animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Hal ini mencakup identifikasi permasalahan, seperti kurangnya variasi dalam metode pengajaran, dan menjelaskan bagaimana penggunaan animasi dapat mengatasi masalah tersebut.

6. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini menyatakan bahwa ada perbedaan signifikan dalam pemahaman belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran animasi pada mata pelajaran PAI di SMP Al - Madina Wonosobo. Hipotesis ini didasarkan pada asumsi bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

Dengan demikian, kajian teori dari kalimat tersebut memberikan landasan yang kuat untuk meneliti penggunaan media animasi dalam konteks pembelajaran PAI, dengan fokus pada meningkatkan pemahaman dan kualitas pembelajaran siswa.

METODE PENELITIAN

Dalam studi ini digunakan pendekatan kuantitatif, yaitu eksperimen penelitian dengan desain eksperimen semu di SMP Al-Madina Wonosobo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana metode pembelajaran animasi berdampak pada pemahaman siswa terhadap pendidikan agama Islam.

1. Jenis Penelitian

a. Penelitian Kuantitatif

Metode kuantitatif adalah metode tradisional yang menggunakan data berupa angka-angka dan analisis statistik untuk menguji hipotesis. Penelitian ini dilakukan dengan

menggunakan random sampling, instrumen pengumpulan data dan analisis data kuantitatif/statistik.

b. Penelitian eksperimen

Penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan (pembelajaran melalui metode animasi) dan kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan. Tujuannya untuk mengetahui pengaruh metode perlakuan tertentu terhadap pemahaman siswa dengan melakukan pretest dan post test.

1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian dilakukan di SMP Al-Madina Wonosobo.

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan setelah penulis mengikuti seminar skripsi dan mendapat masukan dari dosen pembimbing, serta tabel kegiatan penelitian mempunyai jadwal kegiatan yang tepat.

2 Populasi dan Sampel

a. Populasi penelitian adalah siswa kelas VIII E SMP Al-Madina Wonosobo.

b. Sampel penelitian terdiri dari siswa Kelas VIII E yang dipilih melalui random sampling.

3 variabel penelitian.

a. Variabel bebas Penerapan metode pembelajaran animasi berbasis Animaker.

b. Variabel terikat Pemahaman siswa terhadap topik pendidikan agama Islam.

4 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui teknik observasi, dokumentasi dan tes. Tes dilakukan sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) penerapan metode pembelajaran animasi. alat penelitian RPP, bahan pembelajaran, tes dan panduan observasi digunakan sebagai alat kerja.

5 Validitas dan reliabilitas instrument

Validitas instrumen diperiksa dengan koefisien korelasi momen korelasi, sedangkan reliabilitas instrumen diperiksa dengan teknik Cronbach Alpha.

6 Teknik Analisis Data

Data dianalisis dengan menggunakan teknik statistik kuantitatif, meliputi pre-test (uji normalitas), analisis pre-post-test, uji hipotesis (paired simple t-test), uji konfirmatori dan uji-t untuk perlakuan. evaluasi.

7 Analisa lebih lanjut

Hasil analisa akan digunakan untuk menarik kesimpulan tentang keefektifan metode pengajaran animasi berbasis Animaker dalam pemahaman siswa kelas VIII SMP Al-Madina Wonosobo. Oleh karena itu penelitian ini berkontribusi pada pengembangan metode

pengajaran yang lebih efektif melalui pendekatan eksperimental dalam konteks pendidikan agama. dari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1 Profil SMP Al-Madina Wonosobo

SMP Al-Madina Wonosobo merupakan salah satu lembaga pendidikan formal milik Yayasan Al-Madina yang berlokasi di Jalan KH. Hasyim Asy'ari No. 45 km 1 Wonosobo, Argopeni Indah, Desa Kejiwan, Kecamatan Wonosobo, Kabupaten Wonosobo. Sekolah ini terakreditasi A dan memiliki luas bangunan 11.495 m².

2 Sejarah SMP Al-Madina Wonosobo

SMP Al-Madina Wonosobo didirikan untuk memenuhi kebutuhan akan pendidikan berkualitas yang berlandaskan Islam dan ilmu pengetahuan.

3 Visi dan Misi SMP Al-Madina Wonosobo

- a. Visi : Melahirkan generasi pecinta amal, berwawasan global dan berakhlak Al-Qur'an.
- b. Misi : Menyelenggarakan pendidikan yang bermutu, mengembangkan potensi peserta didik dan melatih jasmani dan rohani.

4 Tujuan SMP Al-Madina Wonosobo Memberikan siswa yang berakhlak mulia, berakhlak mulia dan mandiri serta menguasai bahasa dan hukum Islam.

Sarana dan Prasarana SMP Al-Madina Wonosobo Fasilitas sekolah meliputi ruang kelas, laboratorium, perpustakaan dan aula, serta sarana olah raga dan ibadah. Pada tahun ajaran 2023/2024, sebanyak 446 siswa bersekolah di SMP Al-Madina Wonosobo, jumlah perempuan dan laki-laki sama.

6 Kegiatan ekstrakurikuler

Kegiatan meliputi buku, bilingual dan tahfidz yang diselenggarakan setiap hari Senin Kamis dengan pimpinan yang berbeda-beda.

7 Deskripsi data Penelitian menggunakan sumber animasi berbasis Animaker untuk meningkatkan pemahaman pendidikan agama Islam siswa VIII E, dan hasil tes menunjukkan peningkatan pemahaman materi yang signifikan.

8 Analisis Pendahuluan

a. Uji Validitas

2
Tabel 1 Uji Validitas

Kriteria	Nomor Soal
Valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,14,15,16,17,18,19,20
Tidak Valid	13

Dari hasil uji validitas diatas menunjukkan terdapat 20 soal dan 19 soal valid dan 1 soal tidak valid yaitu nomor 13.

b. Uji reliabilitas

Tabel 2 Uji Reliabilitas

Jumlah Soal	Hasil	Kriteria
20	0,464	Cukup

Dari Hasil uji reabilitas diatas diketahui berdasarkan 20 soal. Instrumen penelitian dapat digunakan sebagai instrumen penelitian sebanyak 20 soal dan hasil uji reliabilitas sebesar 0,464 dengan kriteria cukup

c. Uji Normalitas

Tabel 3 Uji Normalitas

Nilai	L_{hitung}	L_{tabel}	Kriteria
Pretest	0,1607	0,179	Berdistribusi normal
posttest	0,1656	0,179	Berdistribusi normal

Berdasarkan hasil uji normalitas terlihat $L_{hitung} < L_{tabel}$, serta nilai pre-test ($0,1607 < 0,179$) dan post-test ($0,1656 < 0,179$), maka distribusi ini termasuk dalam kategori kriteria normalitasd. Analisis Hasil PretestData hasil pretest menunjukkan total hasil posttest sebanyak 1530, rata-rata 66,52, nilai tertinggi 75, nilai terendah 55, dan taraf postes 5 anak-anak dengan persentase 22%.

2
9 Analisis data Pretest dan Posttest

a. Analisis Hasil Pretest

Tabel 4 Analisis Hasil Pretest

Nilai	Jumlah data	Jumlah nilai	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tingkat ketuntasan
Pretest	23	1530	66,52	75	55	5 (22%)

Berdasarkan tabel di atas diketahui $L_{hitung} < L_{tabel}$ baik nilai pretest ($0,1607 < 0,179$) maupun posttest ($0,1656 < 0,179$), sehingga masuk kriteria berdistribusi normal.

b. Analisis Hasil Posttest

Tabel 5 Analisis hasil posttest

Nilai	Jumlah Data	Jumlah Nilai	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tingkat ketuntasan
Posttest	23	1890	82,17	100	75	20 (87%)

Data hasil pretest di atas menunjukkan bahwa jumlah nilai posttest berjumlah 1890, rata-rata sejumlah 82,17, nilai tertingginya mencapai skor 100 sedangkan nilai terendah dengan skor 75 dan tingkat ketuntasan posttest 20 anak dengan presentase 87%.

Analisis skor posttest Data skor posttest menunjukkan jumlah skor posttest sebanyak 1890, rata-rata 82,17, skor tertinggi 100, skor terendah 75, dan. persentase kelulusan post-test sebanyak 20 anak dengan persentase 87%.

10 Uji Hipotesis

a. Uji Gain

Tabel 5 Uji Gain

Kelas	Hasil	Kriteria
VII F	0,47	Sedang

Dari hasil tes gain dapat di simpulkan metode pengajaran animasi untuk meningkatkan pemahaman siswa SMP Al. - Madina Wonosobo 0,47 itu rata-rata.

b. Uji-t

Tabel 6 Uji-t

Uji hipotesis	t_{hitung}	t_{tabel}		Df
		5%	1%	
Uji t	9,198	2,073	2,818	n-1 (23 - 1) = 22

Berdasarkan hasil analisis uji-t diperoleh thitung sebesar 9,198, ttabel 5% total sebesar 2,073, sedangkan 1% sebesar 2,818. \N.

KESIMPULAN DAN SARAN

1 Kesimpulan

- a. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran animasi berbasis Animaker dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Al -Madina Wonosobo tahun ajaran 2023/2024 telah membuahkan hasil yang positif . Langkah - langkah proses pembelajaran meliputi kegiatan pengenalan seperti memberi salam dan berdoa bersama , melakukan presensi , menyatakan tujuan pembelajaran , dan melakukan pretest pada topik jual beli . Kegiatan tersebut terutama melibatkan guru yang menjelaskan materi jual beli dan penerapan model animasi Animaker untuk meningkatkan pemahaman siswa.
- b. Hasil peningkatan pemahaman siswa dibuktikan dengan peningkatan rata-rata skor pre-test sebesar 66,52 poin menjadi post-test 82,17 poin. Analisis uji-t menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 9,1981 lebih signifikan dibandingkan dengan nilai ttabel pada taraf signifikansi 5% (2,073) dan 1% (2,818). Hal ini menegaskan bahwa penggunaan model pembelajaran animasi berbasis Animaker efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran PAI di SMP Al Madina Wonosobo.

2 Saran

Berdasarkan kesimpulan, ada beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut:

- a. Kepala Sekolah
 - b. Kepala sekolah harus terlibat aktif dalam menciptakan iklim sekolah yang kondusif untuk pembelajaran.
- c. Guru

Guru PAI perlu meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam memilih model pelajaran yang sesuai pada era digital saat ini. Guru juga diharapkan meningkatkan profesionalisme dengan mengembangkan metode pembelajaran PAI yang menyenangkan bagi siswa.
- d. Siswa

Siswa perlu memperhatikan secara serius penjelasan dari guru selama proses belajar mengajar, serta berkomunikasi dengan baik untuk meningkatkan pemahaman.
- e. Bagi Peneliti Lanjut

Peneliti selanjutnya dapat menggunakan hasil dari penelitian ini sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian tentang penggunaan metode pembelajaran animasi berbasis Animaker dalam meningkatkan pemahaman siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Afdillah Kurnia dan Taufik Arfan, 2017. *Akademi Desain Animasi dengan Pendekatan Arsitektur Nusantara*. Jurnal Akademik Arsitektur tingkat nasional
- Alfiranda Zahroh Adinda melakukan penelitian pada tahun 2018 tentang *pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi pada mata pelajaran Basa Rinengga di kelas X SMA Islam Temayang Bojonegoro* Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.
- Ayu Sunami Mayang dan Aslam Aslam pada tahun 2021 berfokus pada dampak penggunaan *media pembelajaran video animasi berbasis Zoom Meeting terhadap minat dan kinerja siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPA*
- Arsyad Azhar, 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta:RajaGrafindo Persada
- Arikunto Suharsini, 2013. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta : PT Rineka Cipta An-Nawawi

Penerapan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker untuk Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas VIII dalam Pembelajaran PAI di SMP Al-Madina Wonosobo

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.iaiiabrahimy.ac.id Internet Source	2%
2	repo.fitk-unsiq.ac.id Internet Source	2%
3	www.scribd.com Internet Source	1%
4	docplayer.info Internet Source	1%
5	ar.scribd.com Internet Source	1%
6	journal.staidenpasar.ac.id Internet Source	1%
7	repo.itera.ac.id Internet Source	1%
8	zadoco.site Internet Source	1%

123dok.com

9	Internet Source	1 %
10	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1 %
11	repository.upi.edu Internet Source	1 %
12	alpen.web.id Internet Source	1 %
13	Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton Student Paper	1 %
14	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	1 %
15	Submitted to Universitas Negeri Medan Student Paper	<1 %
16	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
17	E. H. Polii. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Pengantar Ilmu Politik", Academy of Education Journal, 2024 Publication	<1 %
18	dashboard.lldikti6.id Internet Source	<1 %

etdci.org

19	Internet Source	<1 %
20	repository.um.ac.id Internet Source	<1 %
21	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
22	journal.institutpendidikan.ac.id Internet Source	<1 %
23	manyehumanities.com Internet Source	<1 %
24	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
25	bempsikologiinsuskariau.blogspot.com Internet Source	<1 %
26	core.ac.uk Internet Source	<1 %
27	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
28	jim.unsyiah.ac.id Internet Source	<1 %
29	mpai.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
30	pdfs.semanticscholar.org Internet Source	<1 %

31 projects.co.id Internet Source <1 %

32 radarjatim.com Internet Source <1 %

33 repositori.iain-bone.ac.id Internet Source <1 %

34 www.neliti.com Internet Source <1 %

35 Dzul Azhar, Muhammad Alfah Bahij, Ismail Hasan, Slamet Budiyo. "Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Era Web 3.0: Inovasi, dan Tantangannya", TSAQOFAH, 2024
Publication <1 %

36 Romadlonia, Farhana. "Program Parenting Bagi Orang Tua Sebagai Strategi Dalam Membina Perilaku Keagamaan Peserta Didik (Studi Kasus di SDIT Nurul Iman Semarang)", Universitas Islam Sultan Agung (Indonesia), 2023
Publication <1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

Penerapan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker untuk Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas VIII dalam Pembelajaran PAI di SMP Al-Madina Wonosobo

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10
