

PEMANFATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGUNAKAN POWTOON UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA Di SMPN 2 BUKITTINGGI

Rizky Handayani Pasaribu

Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Korespondensi penulis: handayaniriski5@gmail.com

Refnita

SMP Negeri 2 Bukittinggi

Liza Efriyanti

Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

***Abstract.** The use of learning media has a great influence on the willingness of students in learning. Powtoon is a web application that anyone can open, this application can be used to create learning media because it has many features that help in making learning media such as animation features and others that can be used easily. The problem that arises is whether this web-based learning media can increase student learning motivation in class VII Informatics at SMP Negeri 2 Bukittinggi. The research method used in this study is a quantitative research method with a descriptive approach. And based on research by distributing questionnaires, the research conducted shows that the use of learning media using powtoons can increase student learning motivation.*

Keywords: Learning Media, Powtoon, Learning Motivation

Abstrak. Pemanfaatan media pemberlajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap kemauan para siswa dan siswi dalam belajar. *Powtoon* merupakan aplikasi web yang bisa dibuka siapa saja, aplikasi ini bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran dikarenakan didalamnya banyak fitur-fitur yang yang membantu dalam membuat media pembelajaran seperti fitur animasi dan lainnya yang bisa di gunakan dengan mudah. Pemasalahan yang muncul adalah apakah media pembelajaran berbasis web ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VII pada SMP Negeri 2 Bukittinggi. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Dan berdasarkan penetitian dengan cara menyebar angket penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan *powtoon* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Powtoon*, Motivasi Belajar

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan hal yang utama dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan seseorang akan mendapatkan bekal dalam menghadapi kehidupan masa mendatang karena dengan pendidikan kehidupan seseorang diharapkan akan lebih baik. Usaha yang dilakukan adalah dengan mendirikan lembaga pendidikan. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang memegang peranan sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia[1]. Pendidikan juga diartikan sebagai suatu proses untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang maupun sekelompok orang sebagai usaha memperbaiki diri melalui proses pembelajaran dan pengajaran (KBBI, 2008:335)[2]. Untuk itu sangat perlu untuk menuntut ilmu pengetahuan agar tidak mengalami kesulitan dalam menjalankan hidup.

Pemilik ilmu pengetahuan adalah Allah SWT sesuai dengan firman Allah SWT dalam QS. Al-Baqoroh ayat 32 yang berbunyi :

الْحَكِيمُ الْعَلِيمُ أَنْتَ ۖ إِنَّكَ عَلَّمْتَنَا مَا لَا نَتَّى عِلْمٌ لَا سُبْحَانَكَ قَالُوا

Artinya : Mereka menjawab : “maha suci engkau, tidak ada yang kami ketahui selain dari apa yang telah engkau ajarkan kepada kami; sesungguhnya engkau lah yang maha mengetahui lagi maha bijaksana.”

Pada ayat diatas Nampak kata ilmu dalam tiga bentuk, yakni ‘ilm (pengetahuan), ‘allam (mengajarkan) dan alim (Maha Mengetahui) [3], ketiga kata ini menunjukkan bahwa pemilik seluruh ilmu pengetahuan adalah Allah SWT. Pendidikan yang diberikan Allah SWT disampaikan melalui perantara rosullulah SAW. Nabi Muhammad SAW dalam hal ini bertindak sebagai penerima wahyu yaitu Al-Quran. Nabi Muhammad SAW bertugas untuk menyampaikan petunjuk-petunjuk tersebut, mensucikan dan mengajarkan manusia, mendidik dan mengajarkan pengetahuan yang berkaitan dengan alam semesta ini secara langsung dari perantaraan Malaikat Jibril. Setelah mendapatkan Ilmu dari Allah SWT, Nabi menyebarkan seluruh ummad manusia dengan menggunakan media.

Dalam dunia pendidikan penggunaan media untuk membantu pembelajaran sangatlah penting. Media pembelajaran memiliki tiga peranan, yaitu peran sebagai penarik perhatian (*intentional role*), peran komunikasi (*communication role*), dan peran ingatan/penyimpanan (*retention role*) (Umi Rosyidah dkk., 2008; 96)[4]. ketiga peranan tersebut memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, seperti menarik perhatian siswa, dengan adanya media siswa akan melihat media dan mendengarkan penjelasan guru. Saat guru menjelaskan disini mulailah proses komunikasi, Dimana guru menyampaikan pesan kepada siswa ketika guru selesai menerangkan guru membolehkan siswa bertanya.

Berbicara pendidikan tidak bisa lepas dari yang namanya sekolah. Sekolah merupakan salah satu komponen utama dalam kehidupan seorang anak selain keluarga dan lingkungan sekitar mereka, secara umum sekolah merupakan tempat dimana seorang anak distimulasi untuk belajar di bawah pengawasan guru. Sekolah tempat yang signifikansi bagi siswa dalam tahap perkembangannya dan merupakan sebuah lingkungan social yang berpengaruh bagi kehidupan mereka[5]. Pendidikan disini merupakan aspek yang tidak dapat diabaikan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat. Hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional yang berbunyi :

“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, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa dan Negara” [6].

Berdasarkan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Pendidikan memiliki beberapa tujuan, dimana tujuannya menurut Undang-Undang adalah membentuk pribadi yang mandiri, memiliki kemauan, SDM yang bermutu, terhormat, memiliki penghidupan yang layak, bahagia serta memiliki kedudukan yang sama dengan Negara-Negara di dunia lainnya secara global dengan demikian cita-cita bangsa Indonesia dapat terwujud dengan baik [7].

Dalam proses belajar dan mengajar dibutuhkan suatu alat bantu atau media agar dan siswa dapat melaksanakan proses belajar dan mengajar dengan baik. Karena dengan media yang tepat perantara komunikasi antara guru dan siswa bisa menciptakan suasana efektif katika proses mengajar. Namun umunnya guru masih melakukan proses mengajar menggunakan metode konvesiona atau ceramah dan metode diskusi kelompok. Penggunaan metode ini menjadikan siswa merasa jenuh atau bosan bahkan membuat forum sendiri di meja belajar siswa tersebut. Untuk itu perlunya guru untuk memahami dan meninjau kembali agar proses belajar dan mengajar atau metode yang digunakan apakah masih cocok atau tidak, karena sangat penting untuk diperhatikan kembali.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu keterbatasan pendidik dalam menyampaikan informasi maupun keterbatasan jam kelas. Keterlibatan media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi motivasi peserta didik dalam belajar, semakin kongkrit pembelajaran yang diajarkan dan dirasakan oleh siswa maka pembelajaran semakin efektif [8]. Dengan penggunaan media dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, contohnya perubahan segi tampilan yang didominasi dengan beberapa gambar atau animasi. Karena keindahan, kemenarikan dan adanya interaktivitas dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek yang terbesar diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pembelajaran [9].

Media pembelajaran ini akan dibuat dengan menggunakan *powtoon*. *Powtoon* adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik (Ernalida, 2018)[10]. *Powtoon* merupakan aplikasi web yang bisa dibuka siapa saja, aplikasi ini bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran dikarenakan didalamnya banyak fitur-fitur yang yang membantu dalam membuat media pembelajaran seperti fitur animasi dan lainnya yang bisa di gunakan dengan mudah.

Berdasarkan hasil observasi penulis pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 2 Bukittinggi, pada bulan Oktober-November 2022, dalam proses pembelajaran menggunakan buku pelajaran sebagai media. Media yang digunakan masih belum efektif karena kurang berinteraksi dengan siswa. Hal ini tentu membuat siswa mengantuk, tidak memiliki keagresifan dalam belajar, dan kurang semangat belajar siswa karena dirasa kurang menarik. Ketika guru mengajak siswa berinteraksi dengan cara bertanya siswa cenderung diam dikarenakan kebanyakan peserta didik kurang paham dengan materi yang diajarkan.

Penulis juga mewawancarai beberapa siswa di SMP Negeri 2 Bukittinggi pada bulan November 2022, sehingga penulis dapat menyimpulkan bahwa siswa merasa pelajaran Informatika itu cukup sulit dan membosankan karena guru terlalu berfokus kepada buku saat menjelaskan, ditambah jam mata pelajaran yang cukup lama yaitu 3 jam hal ini tentu membuat siswa merasa jenuh. Karena ketidak tertarikannya siswa, ketika di rumah siswa pun tidak mengulangi pembelajaran informatika yang telah dijelaskan guru lagi.

Dari permasalahan diatas penulis tertarik untuk memberikan solusi berupa media pembelajaran. Yang mana media pembelajaran ini akan sangat mendukung serta membantu guru dalam menyampaikan materi. Media juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan media pembelajaran diharapkan mereka akan lebih mudah memahami pembelajaran, karena tidak terfokus pada teks dari buku.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian adalah suatu cara atau jalan untuk mendapatkan kembali pemecahan terhadap segala permasalahan yang diajukan. Menurut Priyono metode penelitian adalah cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan [11].

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positifisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan [11].

Sulaiman Saat dan Sugiyono menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan [12]. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Bukittinggi.

Tabel 1
Populasi siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Bukittinggi

Populasi	Banyak Populasi
Kelas VII ¹	32
Kelas VII ²	32
Kelas VII ³	33
Kelas VII ⁴	30
Kelas VII ⁵	30
Kelas VII ⁶	30
Kelas VII ⁷	32
Kelas VII ⁸	31
Kelas VII ⁹	32
Kelas VII ¹⁰	32
Jumlah	314

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Bukittinggi sebanyak 314 orang. Teknik pengambilan sampel dengan populasi yang memiliki strata atau tingkatan memiliki karakteristik sendiri. Jumlah populasi pada setiap kelas tidak sama. Mengingat jumlah populasi siswa di penelitian ini lebih dari 100 orang, yaitu kelas VII berjumlah 314 orang, maka penulis mengambil sampel menggunakan *stratified proposional random sampling* sebesar 10% dari setiap kelas. Sehingga sampelnya adalah sebanyak 33 orang siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Bukittinggi.

Untuk memperoleh data kuantitatif terhadap angket yang diisi oleh siswa, maka masing-masing jawaban diberi skor sebagai berikut:

Tabel 2
Penskoran Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup (C)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Dalam pengolahan data menggunakan metode pengelolaan data yang bersifat kuantitatif. Metode deskriptif kuantitatif yaitu metode pengolahan data yang menggunakan teknik perhitungan statistik. Adapun perhitungan statistik yang penulis gunakan adalah mencari persentase. Untuk mencari persentase dipergunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Angka Persentase

F : Frekuensi

N : Jumlah frekuensi/banyaknya responden [13].

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan penggunaan media *powtoon* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran informatika di SMP N 2 Bukittinggi.

Hasil presentase penggunaan media pembelajaran *powtoon* dalam meningkatkan motivasi belajar informatika disajikan pada tabel-tabel berikut. Tabel tersebut merupakan hasil perhitungan terhadap jawaban pada angket yang diisi oleh siswa.

Tabel 3
Hasil Persentase Pernyataan 1

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Setuju (SS)	19	57,5758%
2	Setuju (S)	10	30,303%
3	Cukup (C)	4	12,1212%
4	Tidak Setuju (TS)	0	-
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	-
Jumlah		33	100%

Berdasarkan tabel 3 yang merupakan hasil dari angket dengan bentuk pernyataan “Guru menggunakan media pembelajaran dalam mengajar” dihasilkan 19 responden dengan nilai persentase 57,5758% memilih jawaban alternatif "Sangat Setuju". 10 responden dengan nilai persentase 30,303% yang memilih jawaban alternatif "Setuju". Selanjutnya 4 responden dengan nilai persentase 12,1212% yang memilih jawaban alternatif "Kurang setuju" dan 0 responden dengan nilai persentase 0% yang memilih jawaban alternatif "Tidak Setuju" dan 0 responden dengan nilai persentase 0% yang memilih jawaban alternatif "Sangat Tidak Setuju".

Tabel 4
Hasil Persentase Pernyataan 2

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Setuju (SS)	19	57,5758%
2	Setuju (S)	7	21,2121%
3	Cukup (C)	7	21,2121%
4	Tidak Setuju (TS)	0	-
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	-
Jumlah		33	100%

Berdasarkan tabel 4 yang merupakan hasil dari angket dengan bentuk pernyataan “Saya lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media pembelajaran *powtoon*” dihasilkan 19 responden dengan nilai persentase 57,5758% memilih jawaban alternatif "Sangat Setuju". 7 responden dengan nilai persentase 21,2121% yang memilih jawaban alternatif "Setuju". Selanjutnya 7 responden dengan nilai persentase 21,2121% yang memilih jawaban alternatif "Kurang setuju" dan 0 responden dengan nilai persentase 0% yang memilih jawaban alternatif "Tidak Setuju" dan 0 responden dengan nilai persentase 0% yang memilih jawaban alternatif "Sangat Tidak Setuju".

Tabel 5
Hasil Persentase Pernyataan 3

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Setuju(SS)	14	42,4242%
2	Setuju (S)	19	57,5758%
3	Cukup (C)	0	-
4	Tidak Setuju (TS)	0	-
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	-
Jumlah		33	100%

Berdasarkan tabel 5 yang merupakan hasil dari angket dengan bentuk pernyataan “Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran informatika menggunakan media *powtoon*” dihasilkan 14 responden dengan nilai persentase 42,4242% memilih jawaban alternatif "Sangat Setuju". 19 responden dengan nilai persentase 57,5758% yang memilih jawaban alternatif "Setuju". Selanjutnya 0 responden dengan nilai persentase 0% yang memilih jawaban alternatif "Kurang setuju" dan 0 responden dengan nilai persentase 0% yang memilih jawaban alternatif "Tidak Setuju" dan 0 responden dengan nilai persentase 0% yang memilih jawaban alternatif "Sangat Tidak Setuju".

Tabel 6
Hasil Persentase Pernyataan 4

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Setuju (SS)	9	27,2727%
2	Setuju (S)	17	51,5152%
3	Cukup (C)	7	21,2121%
4	Tidak Setuju (TS)	0	-
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	-
Jumlah		33	100

Berdasarkan tabel 6 yang merupakan hasil dari angket dengan bentuk pernyataan “Manfaat penggunaan media *powtoon* dapat saya rasakan” dihasilkan 9 responden dengan nilai persentase 27,2727% memilih jawaban alternatif "Sangat Setuju". 17 responden dengan nilai persentase 51,5152% yang memilih jawaban alternatif "Setuju". Selanjutnya 7 responden dengan nilai persentase 21,2121% yang memilih jawaban alternatif "Kurang setuju" dan 0 responden dengan nilai persentase 0% yang memilih jawaban alternatif "Tidak Setuju" dan 0 responden dengan nilai persentase 0% yang memilih jawaban alternatif "Sangat Tidak Setuju".

Tabel 7
Hasil Persentase Pernyataan 5

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Setuju (SS)	17	51,5152%
2	Setuju (S)	12	36,3636%
3	Cukup (C)	4	12,1212%
4	Tidak Setuju (TS)	0	-
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	-
Jumlah		33	100

Berdasarkan tabel 7 yang merupakan hasil dari angket dengan bentuk pernyataan “Saya lebih rajin belajar karena media pembelajaran membuat saya menyukai pelajaran informatika” dihasilkan 17 responden dengan nilai persentase 51,5152% memilih jawaban alternatif "Sangat Setuju". 12 responden dengan nilai persentase 36,3636% yang memilih jawaban alternatif "Setuju". Selanjutnya 4 responden dengan nilai persentase 12,1212% yang memilih jawaban alternatif "Kurang setuju" dan 0 responden dengan nilai persentase 0% yang memilih jawaban alternatif "Tidak Setuju" dan 0 responden dengan nilai persentase 0% yang memilih jawaban alternatif "Sangat Tidak Setuju".

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media pembelajaran *powtoon* dalam meningkatkan motivasi belajar informatika siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bukittinggi efektif karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran informatika. Hal ini dapat terlihat dari hasil angket yang telah disebar menunjukkan adanya manfaat media *powtoon* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. D. Listyanto and S. Munadi, “Pengaruh pemanfaatan internet, lingkungan dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa SMK,” *J. Pendidik. Vokasi*, vol. 3, no. 3, pp. 293–306, 2013, doi: 10.21831/jpv.v3i3.1844.
- [2] G. J. Tiruan, “Pengembangan Game Jumanji Tiruan sebagai Media Pembelajaran PPKn pada Materi Kewenangan Lembaga-Lembaga Negara menurut UUD NRI tahun 1945 bagi Peserta Didik Kelas X di MA Al Falah Bangilan Tuban Rikhanatuz Zuhriyah Abstrak,” pp. 481–495, 2008.
- [3] S. A. D. Ferry Muhammad Siregar, “Ilmu Dan Orang Berilmu Dalam Al-Qur’an: Makna Etimologis, Klasifikasi, Dan Tafsirnya,” *Empirisma*, vol. 24, no. 1, pp. 1–5, 2015, doi: 10.30762/empirisma.v24i1.14.
- [4] A. H. Pito, “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur’an,” *Andragogi J. Diklat Tek. Pendidik. dan Keagamaan*, vol. 6, no. 2, pp. 97–117, 2018, doi: 10.36052/andragogi.v6i2.59.
- [5] R. Mulyana, “Penanaman Etika Lingkungan Melalui Sekolah Perduli Dan Berbudaya Lingkungan,” *J. Tabularasa PPS Unimed*, vol. 6, no. 2, pp. 175–180, 2009.
- [6] Marzuki, “PENDAHULUAN Jika diperhatikan isi Undang-Undang Dasar 1945, ada dua hal pokok terkait dengan pendidikan nasional, yaitu:,” *J. Penelit. Hum.*, vol. 17, no. 2, pp. 16–39, 2012.
- [7] L. Efriyanti and F. Annas, “Aplikasi Mobile Learning Sebagai Sarana Pembelajaran Abad 21 bagi Pendidik dan Peserta Didik di era Revolusi Industri 4.0,” *J. Educ. J. Educ. Stud.*, vol. 5, no. 1, p. 29, 2020, doi: 10.30983/educative.v5i1.3132.
- [8] M. Ikhbal and H. A. Musril, “Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android,” *Inf. Manag. Educ. Prof. J. Inf. Manag.*, vol. 5, no. 1, p. 15, 2020, doi: 10.51211/imbi.v5i1.1411.
- [9] J. Kuswanto and F. Radiansah, “Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI,” *J. Media Infotama*, vol. 14, no. 1, 2018, doi: 10.37676/jmi.v14i1.467.
- [10] Z. Anggita, “Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19,” *Konfiks J. Bhs. Dan Sastra Indones.*, vol. 7, no. 2, pp. 44–52,

2021, doi: 10.26618/konfiks.v7i2.4538.

- [11] R. B. Pratama, “Metodologi Penelitian,” *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., pp. 28–55, 2019.
- [12] H. W. Priandoko, “Penerapan Model Discovery Learning Untuk Menumbuhkan Sikap Cermat dan Mandiri Serta Meningkatkan Nilai Hasil Belajar,” *J. Ilm. Pendidik. dan Pembelajaran*, no. 1, pp. 87–119, 2017.
- [13] Z. Wiwit Nopriyanti, Ikrima Mailani, “Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 001 Pasar Baru Pangean,” *J. AL-HIKMAH*, vol. 2, no. 2, pp. 1–10, 2020.