

Strategi Penggunaan Media Digital dalam Pengembangan Kurikulum PAK untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa

by Oktavianus Rangga

Submission date: 11-Sep-2024 03:07PM (UTC+0700)

Submission ID: 2450864138

File name: i_Penggunaan_Media_Digital_dalam_Pengembangan_Kurikulum_PAK.docx (34.86K)

Word count: 2581

Character count: 17421

Strategi Penggunaan Media Digital dalam Pengembangan Kurikulum PAK untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa

Oktavianus Ranga^{1*}

Sekolah Tinggi Agama Kristen Arastamar Grimenawa Jayapura

oktavianusrangga2@gmail.com

Dyulius Thomas Bilo²

Sekolah Tinggi Theologi Injili Arastamar Jakarta

comdyuliusthomasbilo@gmail.com

Abstract. Previous research shows that digital learning media can increase student learning motivation, facilitate interaction between teachers and students, and encourage educational innovation. Student participation in the learning process is a key factor in improving the quality of learning. In the context of PAK, student participation can be measured through their level of involvement in discussions, assignments and other activities related to the lesson material. In this paper, the method applied by the author is a qualitative descriptive method with a focus on literature study, where books and other literature are the main focus of his research. Teachers play an important role in integrating digital media in the development of the PAK curriculum. Digital media technology that can be used in developing the Christian Religious Education (PAK) curriculum includes various types of tools and platforms that can improve the quality of learning. The use of digital media in developing the PAK curriculum has shown a significant increase in student participation. Canva is a graphic design tool that allows users to design creative designs online. This is a graphic design platform that can be used to create various types of graphics for social media, presentations, posters, documents and other visual content. Guru also makes it easy to create teaching materials and create Bible text games or create Bible verse quizzes. Even though there are several weaknesses that must be taken into account, this is not a problem that cannot be resolved by presenting material interactively and responsively. Therefore, the use of information technology or digital media is very influential in improving the quality of student learning.

Keywords: Digital media, Increasing student participation, Christian Religious Education.

Abstrak. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, serta mendorong inovasi pendidikan. Partisipasi siswa dalam proses belajar merupakan faktor kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam konteks PAK, partisipasi siswa dapat diukur melalui tingkat keterlibatan mereka dalam diskusi, tugas, dan aktivitas lainnya yang terkait dengan materi pelajaran. Dalam tulisan ini, metode yang diterapkan oleh penulis adalah metode deskriptif kualitatif dengan fokus pada studi pustaka, yang mana buku-buku dan literatur-literatur lainnya menjadi fokus utama dalam penelitiannya. Guru memainkan peran penting dalam mengintegrasikan media digital

dalam pengembangan kurikulum PAK. Teknologi media digital yang bisa digunakan dalam pengembangan kurikulum Pendidikan Agama Kristen (PAK) mencakup berbagai jenis alat dan platform yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media digital dalam pengembangan kurikulum PAK telah menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa. Canva adalah sebuah alat desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk merancang desain kreatif secara online. Ini adalah platform desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis grafis untuk media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual lainnya. Guru juga memudahkan dalam membuat bahan ajar maupun membuat game teks alkitab ataupun membuat quiz ayat alkitab. Meskipun ada beberapa kelemahan yang memang harus diperhatikan, tapi itu bukanlah suatu permasalahan yang tidak diselesaikan dalam menyajikan materi secara intraktif dan responsif. Oleh karena itu penggunaan teknologi informasi atau media digital sangatlah berpengaruh dalam meningkatkan kualitas belajar siswa.

Kata Kunci: Media digital, Meningkatkan, Partisipasi siswa, Pendidikan Agama Kristen.

LATAR BELAKANG

Dalam era digital saat ini, penggunaan media digital dalam pendidikan menjadi semakin penting, terutama dalam konteks pengembangan kurikulum Pendidikan Agama Kristen (PAK). Tiga tahun yang lalu terjadi wabah yang melanda dunia yaitu, pandemi COVID-19 telah memaksa pendidikan beralih ke format daring, yang menuntut penggunaan media digital untuk memastikan proses belajar mengajar tetap berlangsung meskipun tidak dilakukan secara langsung. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, serta mendorong inovasi pendidikan. (Jediut, Sennen, and Ameli 2021) Namun, penggunaan media digital dalam pengembangan kurikulum PAK masih jauh dari optimal, terutama dalam hal meningkatkan partisipasi siswa.

Partisipasi siswa dalam proses belajar merupakan faktor kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam konteks PAK, partisipasi siswa dapat diukur melalui tingkat keterlibatan mereka dalam diskusi, tugas, dan aktivitas lainnya yang terkait dengan materi pelajaran. Namun, dalam era digital, partisipasi siswa sering kali terhambat oleh keterbatasan akses ke teknologi, kesulitan dalam menggunakan platform pembelajaran digital, serta kurangnya motivasi dan keterlibatan mereka.

Oleh karena itu, latar belakang masalah dari judul ini adalah pentingnya mengembangkan strategi penggunaan media digital dalam pengembangan kurikulum PAK yang dapat meningkatkan partisipasi siswa. Strategi ini harus mempertimbangkan keterbatasan dan

tantangan yang dihadapi siswa dalam menggunakan media digital, serta bagaimana media digital dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

KAJIAN TEORITIS

Dalam perkembangan digitalisasi, Pendidikan agama Kristen tidak boleh meleak terhadap perkembangan teknologi dan digitalisasi yang melambung luas. Dengan mengimplementasikan strategi penggunaan media digital dalam pengembangan kurikulum PAK, akan terjadi peningkatan dalam partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Partisipasi siswa di sini mencakup berbagai aktivitas seperti keterlibatan aktif dalam diskusi kelas, mengerjakan tugas-tugas pembelajaran, serta minat mereka terhadap materi yang diajarkan.

METODE PENELITIAN

Dalam tulisan ini, metode yang diterapkan oleh penulis adalah metode deskriptif kualitatif dengan fokus pada studi pustaka, yang mana buku-buku dan literatur-literatur lainnya menjadi acuan atau fokus utama dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi dalam era digital yang berkembang pesat menghasilkan perubahan besar dalam cara individu memperoleh informasi, berkomunikasi, dan belajar. (Telaumbanua 2018) Dengan adanya teknologi dan komunikasi memudahkan setiap individu dalam mengakses segala informasi yang diinginkan. Tentu hal ini juga memudahkan setiap guru-guru dalam kegiatan belajar-mengajar dengan memanfaatkan berbagai website yang ada untuk dapat menciptakan suasana kelas yang menarik dan efektif.

Meskipun media digital menawarkan banyak manfaat, ada beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti akses terbatas ke teknologi, keterbatasan sumber daya, dan kebutuhan pelatihan guru. Maka jauh sebelum itu Guru perlu dilengkapi dengan keterampilan yang baik dalam menguasai teknologi, informasi, dan komunikasi agar dapat mengaplikasikannya secara efektif dalam proses pembelajaran. (Anrichal and Pramono 2023:2198) Dalam hal ini guru juga bisa mengikuti berbagai kegiatan pembekalan yang berkaitan dengan peningkatan media pembelajaran secara interaktif yang diselenggarakan oleh Lembaga-lembaga tertentu. Namun bukan hanya itu hanya itu saja guru dapat membekali dirinya dengan adanya platform media sosial misalnya (YouTube) disini bisa belajar dengan secara otodidak.

Guru memainkan peran penting dalam mengintegrasikan media digital dalam pengembangan kurikulum PAK. Mereka perlu dilatih untuk menggunakan teknologi ini secara efektif dan memastikan bahwa siswa mendapatkan manfaat maksimal dari penggunaan media digital. Guru menerapkan strategi habituasi untuk menyesuaikan diri dengan perubahan kurikulum. Kurikulum Merdeka yang baru diterapkan memanfaatkan Platform Merdeka Mengajar sebagai pendukungnya, dengan intensitas penggunaan yang tinggi karena platform tersebut merupakan bagian integral dari Kurikulum Merdeka.(Anrichal and Pramono 2023:2201) Ini merupakan platform yang menjadi alat pendukung bagi guru-guru dalam membuat karya atau aksi nyata dalam platform tersebut, dan maupun mencari referensi dalam menciptakan suasana kelas yang menarik dan menyenangkan.

Dalam hal ini penulis menemukan beberapa website atau aplikasi sebagai strategi yang efektif dalam penggunaan media digital meliputi pemilihan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, integrasi media digital dalam kegiatan belajar sehari-hari, dan penggunaan media digital untuk meningkatkan interaksi antara siswa dan guru. Teknologi media digital yang bisa digunakan dalam pengembangan kurikulum Pendidikan Agama Kristen (PAK) mencakup berbagai jenis alat dan platform yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa, serta partisipasi siswa dalam proses belajar. Berikut adalah beberapa teknologi media digital yang relevan:

- Aplikasi Pembelajaran: Aplikasi seperti Quizlet, Kahoot!, dan Edpuzzle dapat digunakan untuk membuat kuis, diskusi, dan aktivitas interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAK.
- Platform E-Learning: Platform seperti Coursera, Udemy, dan Khan Academy menawarkan kursus online yang dapat digunakan untuk memperluas pengetahuan siswa tentang PAK dan topik terkait.
- Forum Diskusi Online: Platform seperti Reddit dan Discourse memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi online tentang berbagai topik PAK, memperluas pemahaman mereka dan memperkuat komunitas belajar.
- Alat Pembelajaran Interaktif: Alat seperti Kahoot! dan Google Forms dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif dan survei yang dapat memantau pemahaman siswa dan partisipasi mereka dalam kelas.
- Penggunaan teknologi media digital ini dalam pengembangan kurikulum PAK tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran tetapi juga memfasilitasi aksesibilitas dan

fleksibilitas dalam proses belajar, memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja

Beberapa aplikasi diatas yang menjadi alat pendukung bagi guru-guru dalam meningkatkan kreatifitas guru dan partisipasi siswa maka, kemudian ada beberapa hal yang menjadi dampak dan mafaat dari media tersebut. Jadi, strategi pembelajaran PAK dalam menggunakan media digital dalam kegiatan mengajar atau mengembangkan kurikulum Pendidikan agama Kristen, sebagai berikut;

a. Peningkatan Partisipasi Siswa

Penggunaan media digital dalam pengembangan kurikulum PAK telah menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa. Media digital seperti aplikasi belajar, video interaktif, dan platform pembelajaran online telah menjadi alat yang efektif untuk menarik minat dan partisipasi siswa. Misalnya dalam menggunakan alat multimedia, penggunaan alat multimedia seperti PowerPoint, Prezi, dan Canva untuk membuat presentasi, video, dan infografis yang menarik dan informatif untuk materi PAK. Metode ini tentu menciptakan suasana kelas yang aktif atau efektif dan tidak hanya guru yang focus menyampaikan materi tetapi siswa juga dapat terus ikut berpartisipasi dengan teman-teman siswanya. Dalam pembelajaran, kita dapat menggunakan pendekatan inovatif dengan memanfaatkan media seperti YouTube, serta perangkat lunak dan perangkat keras seperti laptop, komputer, dan proyektor LCD. Hal ini dapat membantu dalam menyajikan pesan atau informasi secara lebih menarik dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pendidikan agama Kristen. (Butar-Butar 2022)

Canva adalah sebuah alat desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk merancang desain kreatif secara online. Ini adalah platform desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis grafis untuk media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual lainnya. Aplikasi ini menyediakan berbagai template desain, baik yang gratis maupun berbayar. Dengan Canva, pengguna dapat membuat berbagai macam desain kreatif seperti brosur, iklan, presentasi, video, dan infografik. Canva tersedia dalam versi web, Android, dan iOS, dan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah maupun tingkat pendidikan tinggi. (Yuliana et al. 2023:250)

Dari platform tersebut juga dapat membantu guru dalam mengajar khususnya dalam meningkatkan partisipasi siswa. Bila dipelajari lebih dalam media digital atau platform canva sangatlah membantu dan memudahkan guru dalam menyajikan materi

yang menarik karena, canva menyediakan fitur-fitur yang menarik untuk digunakan dalam pelajaran media interaktif (membuat quiz ayat alkitab atau gema tebak tokoh alkitab).

b. Peningkatan Kualitas Pembelajaran

Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa media digital ¹³ memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran. Ini mencakup penggunaan visualisasi data, simulasi, dan teknologi interaktif lainnya. Kualitas pembelajaran tergantung pada tingkat keterkaitan yang intens antara guru, siswa, iklim pembelajaran, dan media pembelajaran. Hal ini diperlukan untuk mencapai proses dan hasil pembelajaran yang optimal sesuai dengan kurikulum yang ada. Model pembelajaran moving class adalah salah satu contoh model pembelajaran yang berfokus pada siswa. (Sadarita and Ginting 2019:53) Kemudian dalam hal ini Model pembelajaran moving class bertujuan menciptakan sistem pembelajaran baru yang memfasilitasi kerjasama antara siswa, memulihkan motivasi belajar mereka, merencanakan materi secara efektif, melatih kemandirian dan kerja sama, serta merangsang perkembangan dan kecerdasan siswa dalam berbagai aspek. (Sadarita and Ginting 2019:55) Jadi, selain itu bukan hanya memulihkan motivasi belajar siswa tetapi juga dalam model pelajaran tersebut dapat membentuk karakter siswa.

c. Penggunaan Media Digital Sebagai Alat Evaluasi

Media digital juga telah ⁸ diintegrasikan sebagai alat evaluasi dalam pengembangan kurikulum PAK. Ini memungkinkan guru untuk mengukur pemahaman siswa secara real-time dan memberikan umpan balik yang tepat waktu. Yaitu bagaimana Sekolah dapat menggunakan platform pembelajaran daring untuk menyelenggarakan tes online. Guru dapat membuat berbagai jenis soal, termasuk ¹⁶ pilihan ganda, isian singkat, dan uraian, serta mengukur pemahaman siswa secara langsung, dengan menggunakan berbagai aplikasi sebagaimana penulis sebut diatas. Dengan demikian Menyatakan bahwa media digital memiliki peran vital dalam mendukung proses pembelajaran online. ²⁰ Media ini berfungsi sebagai alat untuk mentransfer informasi dan memfasilitasi interaksi dalam pembelajaran jarak jauh. (Jediut et al. 2021:3) Itulah mengapa hal ini sangat menguntungkan dan memudahkan bagi guru-guru dalam melakukan evaluasi dalam pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran agama Kristen dapat memudahkan guru dan siswa dalam melakukan aktifitas belajar secara jarak jauh maupun dekat. Karena strategi pembelajaran dalam menggunakan media tentulah memiliki kelebihan untuk

merangsang siswa dan aktif dalam belajar. Meskipun model ini memiliki kelebihan namun tentunya mempunyai kekurangannya, dengan demikian berikut ini ada beberapa hal yang menjadi kelebihan dan kekurangannya:

1. Kelebihan

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki beberapa keunggulan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu keunggulan tersebut adalah kemampuan teknologi untuk memberikan akses pembelajaran yang lebih fleksibel dan personal. (Suyuti et al. 2023) Selain itu yang menjadi keunggulan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi ini memudahkan guru dan siswa dalam belajar dan mengajar secara interaktif dalam menggunakan berbagai animasi yang tersedia di platform belajar seperti yang telah diraikan diatas.

2. Kekurang

Menghabiskan biaya, karena pemanfaatan teknologi atau platform media pembelajaran ini membutuhkan jaringan internet atau online, dan hal ini untuk mengakses materi pembelajaran ataupun masuk dalam game quis harus online dan tentu ini harus mempunyai kuota internet. Kemudian juga, keterbatasan akses teknologi. Terutama siswa dari latar belakang ekonomi rendah atau daerah terpencil mungkin tidak memiliki akses yang memadai terhadap teknologi, sehingga sulit bagi mereka untuk mengikuti pembelajaran online. Namun, perlu diketahui bahwa Siswa juga yang berasal dari keluarga kurang mampu atau daerah terpencil mungkin menghadapi kesulitan akses terhadap teknologi yang memadai, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam mengakses berbagai informasi yang berkaitan dengan pembelajaran secara online. Hal ini dapat berdampak pada hasil belajar siswa dan meningkatkan kesenjangan pendidikan. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan juga dapat memengaruhi interaksi sosial siswa. (Suyuti et al. 2023) Jadi, selain daripada kesulitan-kesulitan ini terjadi bukan berarti bahwa penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi hambatan, namun bisa digunakan media tersebut secara tatap muka dengan siswa secara interaktif.

KESIMPULAN

Dari pemaparan diatas penulis mengambil kesimpulan bahwa strategi penggunaan media pembelajaran sangat membantuk bagi guru dalam mengikuti perkembangan kurikulum yang ada. Guru juga memudahkan dalam membuat bahan ajar maun membuat game teks alkitab ataupun membuat quis ayat alkitab. Dengan demikian strategi penggunaan media

pembejaran ini sangatlah efektif dan efisien era sekarang ini. Meskipun ada beberapa kelemahan yang memang harus diperhatikan, tapi itu bukanlah suatu permasalahan yang tidak diselesaikan dalam menyajikan materi secara intraktif dan responsif. Namun bisa diakalin dengan secara kreatif sehingga pembelajaran dilangsungkan dengan baik dan efisien. Oleh karena itu penggunaan teknologi informasi atau media digital sangatlah berpengaruh dalam meningkatkan kualitas dan partisipasi peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

- Anrichal, Raharditya, and Didi Pramono. 2023. "Strategi Adaptasi Dan Dampak Implementasi Platform Merdeka Mengajar Di SMA Kesatrian 2 Kota Semarang." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8(4):2197–2209. doi: 10.29303/jipp.v8i4.1687.
- Butar-Butar, Dicho Niko Demus Sihombing Bangun Munthe Imelda. 2022. "Implementasi Media Pembelajaran Youtube Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Kristen Kelas VII SMP Negeri 1 Sunggal." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4:1349–58.
- Jediut, Mariana, Eliterius Sennen, and Carolina Vebri Ameli. 2021. "Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Selama Pandemi Covid-19 (The Advantages Of Using Digital Learning Media In Increasing Learning Motivation Of Elementary School Students During The Covid-19 Pandemic)." *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar* 2(2):1–5.
- Sadarita, Andi, and Baskita Ginting. 2019. "Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAK Melalui Moving Class." *I L L U M I N A T E Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani* 2(1).
- Suyuti, Suyuti, Paulina Maria Ekasari Wahyuningrum, M. Abdun Jamil, Muhammad Latif Nawawi, Donny Aditia, and Ni Gusti Ayu Lia Rusmayani. 2023. "Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar." *Journal on Education* 6(1):1–11. doi: 10.31004/joe.v6i1.2908.
- Telaumbanua, Arozatulo. 2018. "Peranan Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Membentuk Karakter Siswa." *FIDEI: Jurnal Teologi Sistematika Dan Praktika* 1(2):219–31. doi: 10.34081/fidei.v1i2.9.
- Yuliana, Dyan, Achmad Baijuri, Arico Ayani Suparto, Siti Seituni, and Sheilla Syukria. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 6(2):247–57. doi: 10.37792/jukanti.v6i2.1025.

Strategi Penggunaan Media Digital dalam Pengembangan Kurikulum PAK untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ojs.cbn.ac.id Internet Source	3%
2	jonedu.org Internet Source	3%
3	www.journal.assyfa.com Internet Source	1%
4	Dara Mutiara Aswan, Muswita Muswita, Harlis Harlis, Asni Johari, Retni S. Budiarti. "Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi FlipBuilder untuk Guru MGMP Biologi SMA", Journal Of Human And Education (JAHE), 2024 Publication	1%
5	blog.teknokrat.ac.id Internet Source	1%
6	Brian Carroll. "Writing and Editing for Digital Media", Routledge, 2023 Publication	1%

7	Febi Rahmawati, Edi Hendri Mulyana, Qonita Qonita. "Digitalisasi Pendidikan Melalui Pengembangan Media Digital Interaktif Tema Alam Semesta untuk Memfasilitasi Keterampilan Saintifik Anak Usia Dini", JEA (Jurnal Edukasi AUD), 2024 Publication	1 %
8	journal.unpas.ac.id Internet Source	1 %
9	Submitted to Ajou University Graduate School Student Paper	1 %
10	Ella H Tumaloto, Al Ilham, Oddie Bernanda Rizky, Suriyadi Datau. "Edukasi Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Augmented Reality", Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi, 2024 Publication	1 %
11	Hindra Kurniawan, Adiguna Sasama W.U, Rika Wahyuni Tambunan. "Potensi AI dalam Meningkatkan Kreativitas dan Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia", JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia, 2024 Publication	1 %
12	Submitted to Xavier College Preparatory Student Paper	1 %
13	journal.unj.ac.id Internet Source	1 %

14	www.kompasiana.com Internet Source	1 %
15	a78cf8ac-3ef5-4670-8fcd-a900ec94fdfb.filesusr.com Internet Source	<1 %
16	Noor Liyana Selvia, Siti Patimah, Andi Warisno, Nurul Hidayati Murtafiah. "Jaminan Kualitas dalam Pendidikan Jarak Jauh: Analisis Perbandingan Model dan Praktik", <i>Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan</i> , 2024 Publication	<1 %
17	journal.staimsyk.ac.id Internet Source	<1 %
18	artikelpendidikan.id Internet Source	<1 %
19	ejournal.mandalanursa.org Internet Source	<1 %
20	journal.ikipgriptk.ac.id Internet Source	<1 %
21	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1 %
22	www.naladchik2006.ru Internet Source	<1 %
23	blog.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	<1 %

<1 %

24

jurnalmahasiswa.unesa.ac.id

Internet Source

<1 %

25

Marzius Insani, Wartariyus Wartariyus, Febi Eka Febriansyah, Annisa Mutiarani et al. "PELATIHAN APLIKASI CANVA SEBAGAI UPAYA MENCIPTAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI GURU DI KECAMATAN GUNUNG LABUHAN KABUPATEN WAY KANAN", BUGUH: JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT, 2023

Publication

<1 %

26

jurnal.untan.ac.id

Internet Source

<1 %

27

Ade Gafar Abdullah, Ida Hamidah, Siti Aisyah, Ari Arifin Danuwijaya, Galuh Yuliani, Heli S.H. Munawaroh. "Ideas for 21st Century Education", CRC Press, 2017

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Strategi Penggunaan Media Digital dalam Pengembangan Kurikulum PAK untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8
