

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga tempat mendidik (mengajar).¹ Pendidikan merupakan suatu sistem dan proses yang melibatkan berbagai komponen. Komponen-komponen tersebut adalah komponen tujuan, pendidik, peserta didik, alat lingkungan/lembaga, kurikulum, dan evaluasi. Antara satu komponen dan komponen lain saling bekerja sama dalam mencapai tujuan. Apabila ada komponen yang baik, tetapi juga ada yang jelek maka tujuan tidak akan tercapai dengan baik.²

Pendidikan dalam arti sekolah dibutuhkan berbagai macam metode dan media. Sebagaimana telah diketahui bahwa metode dan media mengajar merupakan sarana interaksi antara pendidik dengan anak didik didalam kegiatan belajar mengajar. Dari sinilah guru dituntut untuk dapat menjalankan tugas dengan sebaik-baiknya. Untuk dapat mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan, guru harus pandai memilih metode dan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak didik. Supaya tujuan pendidikan Nasional tercapai serta amar ma'ruf nahi mungkar. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah Ali Imran ayat 110:

¹ Nurani Soyomukti, *Teori-Teori Pendidikan*, Ar-Ruzz Media Yogyakarta, 2015, hal. 30.

² Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta:Amzah, 2018), hal. 51

كُذِّبْتُمْ خَيْرَ أُمَّةٍ أُخْرِجَتْ لِلنَّاسِ تَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَتَنْهَوْنَ عَنِ
الْمُنْكَرِ وَتُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ ۗ وَلَوْ آمَنَ أَهْلُ الْكِتَابِ لَكَانَ خَيْرًا لَهُمْ ۗ مِنْهُمْ
الْمُؤْمِنُونَ وَأَكْثَرُهُمُ الْفَاسِقُونَ

Artinya : “Kamu adalah umat yang terbaik yang dilahirkan untuk manusia, menyuruh kepada yang ma'ruf, dan mencegah dari yang munkar, dan beriman kepada Allah. Sekiranya ahli kitab beriman, tentulah itu lebih baik bagi mereka, di antara mereka ada yang beriman, dan kebanyakan mereka adalah orang-orang yang fasik”.³

Secara hierarki, tujuan pendidikan (pembelajaran) itu seperti anak tangga yang bersusun ke atas. Untuk mencapai tujuan berikutnya, terlebih dahulu harus mencapai di bawahnya. Apabila tujuan di bawahnya belum tercapai, maka tujuan yang lebih tinggi tidak mungkin tercapai. Misalnya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, harus dimulai dari pencapaian tujuan pembelajaran atau indikator, kemudian kompetensi dasar, lalu standar kompetensi, tujuan institusional, tujuan pendidikan nasional, dan terakhir tujuan hidup nasional. Apabila indikator tidak tercapai, maka KD tidak akan mungkin tercapai, begitu seterusnya. Hal inilah yang menyebabkan tujuan pendidikan nasional, apalagi tujuan hidup nasional sulit diwujudkan, bahkan tidak mungkin dapat diwujudkan, karena tujuan-tujuan di bawahnya sulit untuk dicapai.⁴ Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukannya perangkat

³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penterjemah/Penafsir Al-Qur'an) Q.S. Ali Imran (03) : 110

⁴ Sulaiman Saat, “*Faktor-faktor Determinan dalam Pendidikan*”. Jurnal Al-Ta'dib, Vol.8

pembelajaran yang mendukung berjalannya proses pembelajaran. Menurut Zuhdan, perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran.⁵

Perangkat pembelajaran terdiri dari model, media bahan ajar dll. Bahan ajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena dapat menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar dan tercapainya tujuan dan kompetensi yang telah ditentukan. Bahan ajar yang digunakan salah satunya adalah media pembelajaran, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.⁶

Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Mulai dari media yang sederhana, konvensional dan murah harganya hingga media yang kompleks, rumit, modern dan harganya mahal. Media yang merespon indera tertentu sampai yang dapat merespon perpaduan dari berbagai indera manusia. Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa

No.2 (Juli-Desember 2015), hal. 10.

⁵Tri Retno Hapsari, Vandalita M, M. Rambitan, Makrina Tindangen. “ Analisis Permasalahan Guru Terkait Perangkat pembelajaran Berbasis Model Example non Example dan Permasalah Siswa Terkait Hasil Belajar Biologi di SMA”. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian dan Pengembangan*. Vol. 3 No. 2 (Februari 2018), hal. 2015.

⁶Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : Rajawali Pers, 2016), hal. 10.

anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses.

Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan adalah media pembelajaran berbasis komputer dengan bantuan program/*software*. Pada saat ini *software* komputer berkembang semakin pesat, dunia pendidikan juga telah memanfaatkan *software* komputer dalam pembuatan berbagai alat bantu pembelajaran yang interaktif dengan konsep multimedia. Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal.

Dengan demikian penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini media pengajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan pada tanggal 15 Februari 2023 di SMP Negeri 1 Ngasem mengenai penggunaan media pembelajaran sebagai alat sarana penyampaian informasi kepada peserta didik. Dalam hal wawancara kepada salah satu guru kelas VIII mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menerangkan bahwa “penggunaan media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar, selain penyampaian informasi kepada siswa penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam hal belajar. Tetapi selaku pengajar khususnya pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII pendidik menggunakan metode pembelajaran diskusi *learning* dan untuk media pembelajaran hanya menggunakan buku pegangan siswa/buku paket. Pendidik belum mencoba inovasi dengan menggunakan media berbentuk *software* atau media interaktif seperti media pembelajaran *3D Page Flip profesional*.⁷

Tidak hanya itu penelitian di lapangan dan wawancara terhadap beberapa peserta didik pada kelas VIII mengenai penggunaan media pembelajaran selain dari buku pegangan siswa/buku paket, siswa lebih menyukai media pembelajaran langsung yang dapat menarik minat perhatian mereka terhadap pembelajaran. Media pembelajaran multimedia sangat menyenangkan untuk mereka karena tak hanya mereka dapat melihat materi pembelajaran saja namun penggunaan media pembelajaran yang berbasis multimedia yang dapat meningkatkan kegiatan minat belajar mereka. Namun,

⁷ Wawancara dengan Bapak Naja, 15 Februari 2023 di SMPN 1 Ngasem.

peserta didik merasa jarang mendapatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk berbagai bidang study, guru menggunakan media pembelajaran berupa buku pegangan siswa/buku paket dan belum pernah mendapatkan media pembelajaran *software* yang mempermudah belajar mandiri khususnya media pembelajaran berbasis *3D Page Flip Profesional* dalam proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Kemudian peneliti mencari dan mendapatkan media pembelajaran *software* yang dianggap jarang ditemukan pada proses pembelajaran. sehingga mendapatkan media pembelajaran berbasis *3D Page Flip Profesional*. Pengertian Media pembelajaran *3D Page flip profesional* merupakan *software* aplikasi yang digunakan untuk membuat *E-Book*, Majalah digital, *E-paper* Page 212 dan lain-lain. Penggunaan media pembelajaran *3D Page Flip Profesional* yang belum diajarkan merupakan jenis perangkat lunak profesi halaman flip untuk mengkonversi file PDF ke halaman-balik publikasi digital.

Dalam penerapannya media *3D Page Flip Profesional* dilakukan secara berkelompok sehingga model pembelajaran tersebut akan membangkitkan ketertarikan dan motivasi belajar. Berdasarkan paparan di atas mengenai oleh pengajar kepada siswanya Pentingnya penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa serta mengetahui sampai manakah pemahaman yang mereka dapat saat proses pembelajaran itu berlangsung dan sedikit mengulas pembelajaran melalui media pembelajaran *3D Page Flip Profesional*. Melalui penelitian ini peneliti, dapat memperoleh

pengalaman dalam mengajar khususnya untuk media pembelajaran 3D *Page Flip Professional*. Agar proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak menimbulkan kejenuhan pada diri siswa maka, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul penelitian **“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis 3D *Page Flip Professional* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMPN 1 Ngasem”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka fokus penelitian dapat disebutkan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah implementasi media pembelajaran berbasis 3D *page flip profesional* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMPN 1 Ngasem?
2. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis 3D *Page Flip Profesional* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMPN 1 Ngasem?
3. Bagaimanakah minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran 3D *page flip profesional* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMPN 1 Ngasem?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi media pembelajaran berbasis 3D *page flip professional* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMPN 1 Ngasem.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis 3D *Page Flip Professional* terhadap minat belajar siswa pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti kelas VIII SMPN 1 Ngasem.
3. Untuk mengetahui minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran 3D *page flip professional* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMPN 1 Ngasem.

D. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun signifikansi yang diharapkan dari hasil penelitian ini, adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat mendukung teori sebelumnya bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, dan mengatasi sifat pasif, dengan demikian kemampuan dalam menyerap ilmu pengetahuan akan lebih efektif dan efisien.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Untuk menambah wawasan dan memperkaya pengetahuan

tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *3D Page Flip Profesional* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

b. Bagi Guru

Penelitian ini di harapkan dapat memberi masukan bagi guru untuk lebih memahami efektivitas penggunaan media pembelajaran *3D Page Flip Profesional* terhadap minat belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Dihararapkan dapat memberi manfaat bagi sekolah dan menjadi bahan masukan guna meningkatkan mutu pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan, wawasan, kemampuan dan pengalaman bagi bagi peneliti dalam menganalisis efektivitas media pembelajaran.

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang sebenarnya masih harus diuji secara empiris. Sehingga suatu hipotesis dapat diterima atau ditolak.

Berdasarkan rumusan masalah, maka dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah:

Ho : Penggunaan Media pembelajaran berbasis *3D Page Flip Profesional* tidak efektif digunakan terhadap minat belajar siswa pada mata

pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 1 Ngasem.

Ha : Penggunaan media pembelajaran berbasis 3D *Page Flip Profesional* efektif digunakan terhadap minat belajar siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 1 Ngasem.

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya papan pengumuman, video, televisi, komputer, dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut merupakan media manakala digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau pesan yang akan disampaikan. Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang mampu merangsang minat dan pikiran siswa, sehingga siswa mampu menerima pelajaran dengan baik. Pembelajaran yang aktif dan efektif salah satu faktornya adalah media pembelajaran yang sesuai, dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai maka tujuan pembelajaran akan tercapai dengan apa yang sudah direncanakan.

2. Media 3D Page Flip Profesional

Media 3D *Page Flip Profesional* adalah suatu software yang dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar berbentuk *e-book* digital dengan efek 3D. software ini mampu mengubah bahan ajar berbentuk PDF, *Open Office*, *Microsoft Office*, gambar menjadi *e-book* 3D flash

yang menajubkan dengan berbagai format. Dengan bahan ajar berbentuk 3D Flash ini maka akan memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran di kelas karena guru maupun peserta didik dapat membaca dengan berbagai sudut dengan efek 3D.

3. Minat Belajar

Minat belajar adalah sesuatu hal yang dapat merubah seseorang awalnya belum bisa menjadi bisa, yang awalnya belum tahu menjadi tahu. Baik dalam segi kognitif, efektif dan psikomotorik melalui proses belajar. Anak yang berhasil belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran, dengan mengujinya menggunakan beberapa tes untuk mengetahuinya. Hal ini sejalan dengan Slameto “hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari suatu proses usaha setelah melakukan kegiatan belajar yang dapat diukur dengan menggunakan tes guna melihat kemajuan siswa”. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, dan psikomotorik.

4. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Untuk memahami hakikat pembelajaran dapat dilihat dari dua segi, yaitu dari segi bahasa (etimologis) dan istilah (terminologis). Secara bahasa, kata pembelajaran merupakan terjemahan dari bahasa inggris, *instruction* yang bermakna sederhana “upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang, melalui berbagai upaya (*effort*) dari berbagai strategi, metode pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang

lebih direncanakan”. Secara terminologis, *Association for educational Communication and Technology (AECT)* mengemukakan bahwa pembelajaran (*instructional*) merupakan suatu sistem yang didalamnya terdiri dari komponen-komponen sistem instruksional, yaitu komponen pesan, orang, bahan, peralatan, teknik dan latar atau lingkungan. Dapat dipahami bahwa pembelajaran merupakan sebuah sistem, yaitu suatu totalitas yang melibatkan berbagai komponen yang saling berinteraksi.

G. Orisinalitas Penelitian

Untuk mengetahui dari latar belakang dan pokok permasalahan, maka kajian ini memusatkan penelitian tentang “Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *3D Page Flip profesional* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 1 Ngasem”. Untuk menghindari kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu, maka peneliti memberikan gambaran beberapa karya atau penelitian yang ada relevansinya, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1

Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Judul Penelitian, dan Tahun Penelitian	persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Lastri Indriana (Skripsi) Pengembangan E-Book 3D Berbasis Aplikasi 3D	Menggunakan topik variabel bebas yang sama yaitu media 3D <i>Page Flip</i>	Topik variabel terikat berbeda yaitu mengembangkan E-Book 3D materi sistem	Meneliti media 3D <i>Page Flip Professional</i> terhadap minat belajar siswa.

No	Nama Peneliti, Judul Penelitian, dan Tahun Penelitian	persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	<i>Page flip</i> Materi Sistem Gerak Terintegrasi Keislaman Kelas XI MA Darul Ulum Palangka Raya (2020).	<i>Professional</i>	gerak terintegrasi keislaman dan terhadap hasil belajar siswa	
2.	Silva Isfahani, Pengaruh LKS 3D Page Flip dalam pembelajaran <i>Guded Inquiry</i> terhadap kemampuan menganalisis siswa MA Materi Suhu dan Kalor (2019)	Menggunakan topik variabel yang sama yaitu media 3D <i>Page Flip Professional</i>	Menggunakan mata pelajaran yang berbeda sebagai objek yaitu materi suhu dan kalor dengan pendidikan agama islam, juga perbedaan yang ditinjau dari penggunaan media pembelajaran kemampuan menganalisis dan mengetahui minat belajar siswa.	Meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis 3D <i>Page Flip Professional</i> Terhadap minat Belajar siswa
3	Gilang Pratiwi Aji, Pengembangan media pembelajaran berbasis 3D <i>Page Flip Profesional</i> pada mata pelajaran PAI materi adab berpakaian kelas X di SMAN 1 Banjit	Menggunakan topik variabel yang sama yaitu menggunakan media 3D <i>Page Flip Profesional</i> pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	Perbedaan pada penelitian terdahulu terdapat pada metode penelitian pengembangan media sedangkan peneliti menggunakan metode Efektivitas	Meneliti keefektivitas media 3D <i>Page Flip Profesional</i> materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

No	Nama Peneliti, Judul Penelitian, dan Tahun Penelitian	persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Kabupaten Way Kanan (2019).			

Untuk mengetahui posisi peneliti, perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada fokus penelitian dan variabel terikat yang digunakan. Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dibahas sebelumnya, diketahui bahwa terdapat penelitian yang menggunakan media pembelajaran berbasis 3D *Page Flip profesional* sebagai media pembelajaran namun menggunakan variabel terikat dan fokus penelitiannya berbeda. Pada penelitian sebelumnya peneliti Lastris Indriana, (skripsi) penggunaan media pengembangan *E-book* 3D Berbasis Aplikasi 3D *Page flip* digunakan pada untuk materi sistem gerak terintegrasi keislaman. Selanjutnya, silva Isfahani pengaruh LKS 3D *Page Flip* dalam pembelajaran *Guded Inquiry* terhadap kemampuan menganalisis siswa MA pada materi suhu dan kalor. Gilang Pratiwi Aji, pengembangan media pembelajaran berbasis 3D *Page Flip Professional* pada mata pelajaran PAI materi adab berpakaian.

Maka posisi peneliti ini lebih fokus penelitian untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis 3D *Page Flip Professional* sebagai model pembelajaran yang menarik untuk digunakan. Oleh karena itu peneliti juga ingin mengetahui minat belajar siswa setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan media berbasis 3D tersebut, dan

meneliti lebih lanjut pembahasan yang belum diteliti yaitu “Efektivitas Penggunaan media Pembelajaran Berbasis 3D *Page Flip Professional* terhadap minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 1 Ngasem.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan digunakan sebagai pedoman serta diharapkan penelitian menjadi terarah. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab dengan rincian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN yang berisi terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, hipotesis, definisi operasional, orisinalitas penelitian, serta sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI yaitu mendeskripsikan kajian teori penelitian terdahulu dan kajian teori tentang “Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis 3D *Page Flip professional* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri 1 Ngasem”.

BAB III METODE PENELITIAN memuat metode penelitian yang tersusun dari pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, jenis data dan sumber data, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN yaitu memaparkan penyajian data, analisis data, serta pembahasan hasil penelitian.

BAB V PENUTUP berisi kesimpulan penelitian dan saran tentang Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis 3D *Page Flip Professional* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Negeri 1 Ngasem.

