

**PENERAPAN *GAME METHOD* DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DI SMPN 18
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI



**OMILIA CONTESA HAMDATI
NIM. 2111210065**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
TAHUN 2025**

**PENERAPAN GAME METHOD DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM (PAI) DI SMPN 18 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**OMILIA CONTESA HAMDATI
NIM. 2111210065**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADIRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Omilia Contesa Hamdati
Nim : 2111210065
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah Dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Penerapan Game Method Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 18 Kota Bengkulu ”** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Juni 2025

Yang Menyatakan,



Omilia Contesa Hamdati

NIM. 2111210065



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“Penerapan *Game Method* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 18 Kota Bengkulu”** yang disusun oleh: **Omilia Contesa Hamdati NIM. 2111250065** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu pada Hari Senin, tanggal 02 Juni 2025 dan dinyatakan **LULUS** memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana (S.Pd) dalam Bidang Pendidikan Agama Islam

Ketua

Prof. Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag

NIP. 196005251987031001

Sekretaris

Dr. Panca Oktaberi, M.Pd.I

NIP. 198510052023211035

Penguji I

Prof. Dr. Alfauzan Amin, M.Ag

NIP. 197005112002121002

Penguji II

Giyarsi, M.Pd

NIP. 199108222019032006

Bengkulu, Juni 2025

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. H. Mus Mulyadi, M.Pd

NIP. 197005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan Pembimbing II Menyatakan Skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Omilia Contesa Hamdati

NIM : 2111250065

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Jurusan : Tarbiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul **“Penerapan *Game Method* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 18 Kota Bengkulu”** telah dibimbing, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu, skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan ujian munaqosyah skripsi.

Pembimbing I

Bengkulu Juni 2025

Pembimbing II

Prof. Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag
NIP. 196005251987031001

Haryono, M.Pd
NIDN. 8908450022



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 5117151172
Website: www.uinfatbengkulu.ac.id

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Penerapan *Game Method* Dalam Meningkatkan
Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran
Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 18 Kota
Bengkulu

Nama : Omilia Contesa Hamdati

NIM : 2111250065

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Jurusan : Tarbiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Disetujui oleh:

Bengkulu Juni 2025

Pembimbing II

Pembimbing I

Prof. Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag
NIP. 196005251987031001

Haryono, M.Pd
NIDN. 8908450022

Mengetahui,
Ketua Jurusan Tarbiyah

Dr. Aziza Arsyati, M.Ag
NIP. 197212122005012007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 5117151172

Website: www.uinfatbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/i **Omilia Contesa Hamdati**

NIM : **2111250065**

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno
Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamualaikaum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr.

Nama : Omilia Contesa Hamdati

NIM : 2111250065

Judul : **Penerapan *Game Method* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 18 Kota Bengkulu**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih. *Wasalamu'alaikaum Wr. Wb.*

Pembimbing I

Prof. Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag

NIP. 196005251987031001

Bengkulu Juni 2025

Pembimbing II

Haryono, M.Pd

NIDN. 8908450022

MOTTO

“karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

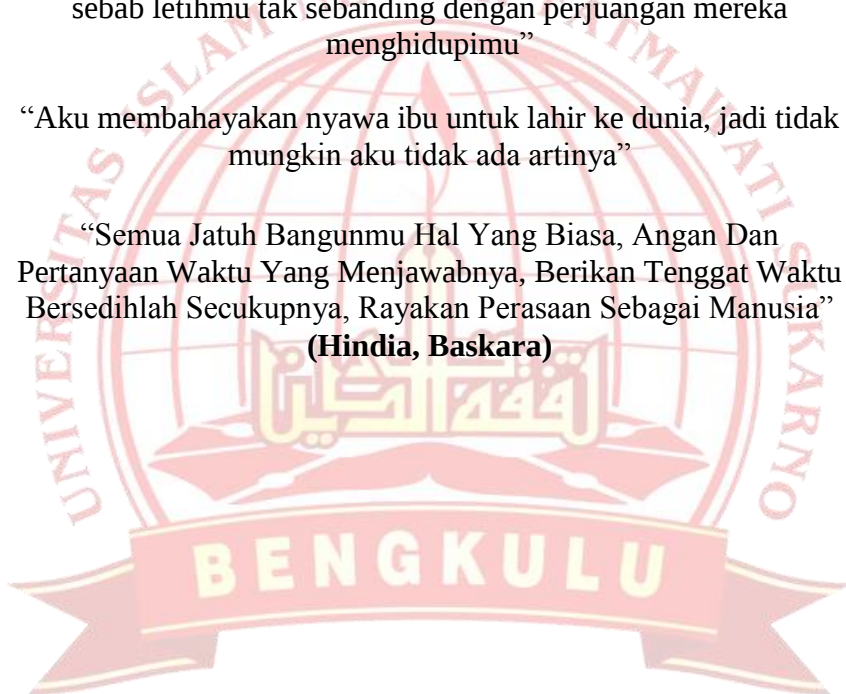
(Q.S Al Insyirah: 5-6)

“Orang tua di rumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan, jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan mereka menghidupimu”

“Aku membahayakan nyawa ibu untuk lahir ke dunia, jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya”

“Semua Jatuh Bangunmu Hal Yang Biasa, Angan Dan Pertanyaan Waktu Yang Menjawabnya, Berikan Tenggat Waktu Bersedihlah Secukupnya, Rayakan Perasaan Sebagai Manusia”

(Hindia, Baskara)



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur atas segala yang telah Allah berikan hingga saat ini. Atas limpahan rahmat dan kasih sayang Allah, penulis masih bisa terus berjuang dan melangkah hingga menghantarkan penulis pada titik sebenar benarnya perjuangan ini, suka dan banyak tangisnya mengiringiku untuk meraih cita cita dan akhirnya dapat penulis raih satu cita dengan penuh rasa syukur dan bahagia. Shalawat beserta salam selalu tercurahkan teruntuk manusia mulia yang Allah utus kepada seluruh alam, tauladan umat manusia, yang perjuangannya begitu besar terhadap islam, nabi Muhammad Sholallahu`alaihi Wa Salam.

1. Teruntuk sosok yang tidak pernah lelah bahkan selalu rela berkorban demi anaknya dalam situasi apapun itu, selalu mengusahakan apa yang menjadi kebutuhan anaknya, selalu menjadi pelindung dan penjaga dalam keluarga yaitu cinta pertama saya yaitu abah yang bernama Hamsin. Terima kasih atas segala doa dan perjuangan, rasa kasih sayang yang tak pernah pudar dari saya kecil hingga sekarang. Yang tak mungkin dapat saya balas dengan apapun juga. Hanya doa yang bisa penulis panjatkan dan keinginan dirimu yang selalu sehat serta sebuah karya tulis kecil ini penulis persembahkan untuk perjuangan yang telah abah lakukan untuk penulis.
2. Terima kasih kepada sosok wanita cantik dan lembut dengan segala tutur kata dan keridhoan yaitu, ibu yang bernama Ida

Susanti yang selalu mengiringi setiap perjalanan hidupku sehingga bisa sampai dititik ini, ragamu Boleh sakit tapi Doamu Selalu Menembus langit, kerelahan harimu atas semua yang telah terjadi dan kekuatanmu untuk selalu bangkit menjadikan semangat bagi hidupku. Senyuman yang selalu aku rindukan ketika pulang ke kost, tiada dapat yang penulis sampaikan kecuali rasa cinta dan kasih, terima kasih atas dedikasimu selama ini kepadaku.

3. Terima kasih kepada saudara kandungku yang bernama Teri Marta Dinata dan Kurnia Tri Meliana yang selalu sabar untuk direpotkan dan menjadi tempat pulang setelah abah dan ibu. Aku selalu bersyukur terima kasih telah dianugerahi saudara yang sama sama mengerti dalam keadaan apapun, tak banyak yang ingin aku sampaikan, mari kita tumbuh bersama untuk membahagiakan kedua orang tua kita.
4. Terima kasih untuk sahabat ku yang bernama “Pablo” yang mana sahabat yang sudah bersama sedari MAN hingga saat sekarang ini, terima kasih atas semua dukungan kalian semua yang bernama azizah, erricia, lalak, ica, yola, balqis, sisil, citra, cute, nadia, faijah, dwik yang tak pernah berubah sampai sekarang, terima kasih kalian selalu menjaga kewarasan penulis hingga saat ini.
5. Terima kasih untuk member Ngeri Ngeri Sedap yang bernama Rere, Farizza, Pebi, Deva, dan Oos. Penulis mengucapkan banyak terima kasih selama masa perkuliahan selalu

membersamai dalam tugas, ujian dan hal bermain, kalian hal yang terpenting dalam proses perkuliahan ini.

6. Terima kasih penulis ucapkan kepada Sahabat penulis yaitu Utiya Innayatun Najah, yang menjadi satu satunya teman yang dihubungi pada saat penulis tidak tahu harus hubungi siapa saat merasa tidak baik baik saja selama perkuliahan ini.
7. Terima kasih kepada teman teman sekelas PAI C angkatan 2021, KKN Kelompok 62, PLP I Dan PLP II, terima kasih telah membersamai pada proses perkuliahan ini.
8. Terima kasih penulis ucapkan untuk podcast Youtube Podhub, Login, Titik Kumpul, Goyang Lidah, BBK. Terima kasih sudah Banyak menghibur Penulis pada saat Proses Skripsian Untuk tetap waras pada saat Proses Tersebut.
9. Omilia Contesa Hamdati, Ya! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang sudah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah, Terima kasih sudah Bertahan.

ABSTRAK

Omilia Contesa Hamdati, NIM: 2111210065, Judul Skripsi: “ Penerapan Game Method dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 18 Kota Bengkulu” Skripsi : Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Pembimbing 1. Prof. Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag, Pembimbing 2. Haryono, M.Pd

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah masih rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dan masih kurangnya penggunaan metode pembelajaran untuk guru pendidikan agama Islam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan dan Dampak *Game Method* dalam Meningkatkan Motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan agama Islam (PAI) di SMPN 18 Kota Bengkulu. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, wawancara, dan observasi. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan teknik kualitatif berupa penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang mengamati dan menganalisis fakta lapangan secara cermat dan sengaja, khususnya permasalahan tertentu. Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa pada penerapan *Game Method* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan perkembangan yang sangat baik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun beberapa tahapan pada pelaksanaan *Game Method* pada pembelajaran pendidikan Agama Islam ini melibatkan yang pertama adalah Perencanaan yang meliputi: Menentukan topik dan tujuan pembelajaran, Menyiapkan Alat Dan Bahan, dan yang kedua adalah Pelaksanaan Permainan, dan yang ketiga adalah Evaluasi Pembelajaran. kemudian adapun hal hal yang meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu pemberian perhatian dan pemberian kepuasan termasuk penghargaan. Dampak positif pada penerapan *Game Method* pada pembelajaran Pendidikan agama Islam ini adalah meningkatkan motivasi

belajar dan minat belajar, meningkatkan partisipasi aktif siswa, dan mempermudah pemahaman materi. Sedangkan Dampak Negatif dari Penerapan *Game Method* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Adalah adanya waktu yang terbatas, tidak semua materi bisa diterapkan *game method*, dan perbedaan kemampuan siswa.

Kata Kunci: Game Method, Motivasi belajar, PAI



ABSTRACT

Omilia Contesa Hamdati, NIM: 2111210065, Thesis Title: "Application of Game Methods in Increasing Students' Learning Motivation in Islamic Religious Education Learning at SMPN 18 Bengkulu City" Thesis: Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Tadris, Fatmawati Sukarno State Islamic University Bengkulu, Supervisor 1. Prof. Dr. H. Zulkarnain S, M.Ag, Supervisor 2. Haryono, M.Pd

The problems raised in this study are the low motivation of students to learn Islamic Religious Education, and the lack of use of learning methods for Islamic Religious Education teachers. This study aims to determine how the application and Impact of the Game Method in Increasing Student Motivation to Learn Islamic Religious Education (PAI) at SMPN 18 Bengkulu City. Data collection techniques used in this study are documentation, interviews, and observations. The collected data are then analyzed using qualitative techniques in the form of descriptive research, namely research that observes and analyzes field facts carefully and deliberately, especially certain problems. The results of this study indicate that the application of the Game Method in Islamic Religious Education learning shows very good development in increasing student learning motivation. There are several stages in the implementation of the Game Method in Islamic Religious Education learning, the first is Planning which includes: Determining the topic and objectives of learning, Preparing Tools and Materials, and the second is Implementing the Game, and the third is Learning Evaluation. then there are things that increase student learning motivation, namely giving attention and giving satisfaction including awards. The positive impact of implementing the Game Method in Islamic Religious Education learning is increasing learning motivation and interest in learning, increasing active student participation, and facilitating understanding of the material. While the Negative Impact of Implementing the Game Method in Islamic Religious

Education Learning is the limited time, not all materials can be applied to the game method, and differences in student abilities.

Keywords: Game Method, Learning Motivation, PAI



KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah diucapkan ke hadirat Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Penerapan *Game Method* Dalam meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMPN 18 Kota Bengkulu” tepat pada waktunya.

Selanjutnya shalawat beserta salam diucapkan kepada Nabi Muhammad Saw yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan sebagai seorang intelektual muslim. Skripsi ini disusun untuk memenuhi tugas akhir untuk mendapatkan gelar sarjana pada program studi Pendidikan Agama Islam.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak yang telah membimbing, dan membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini terutama dosen pembimbing, semoga semua bantuan menjadi amal baik dan mendapatkan imbalan pahala dari Allah SWT.

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd selaku Rektor UIN Bengkulu yang telah memberikan kesempatan dan memfasilitasi untuk menimba ilmu kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Mus Mulyadi, M.Pd, Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Tadris UIN Bengkulu Beserta Staf yang menyediakan

fasilitas dan administrasi yang menunjang proses perkuliahan.

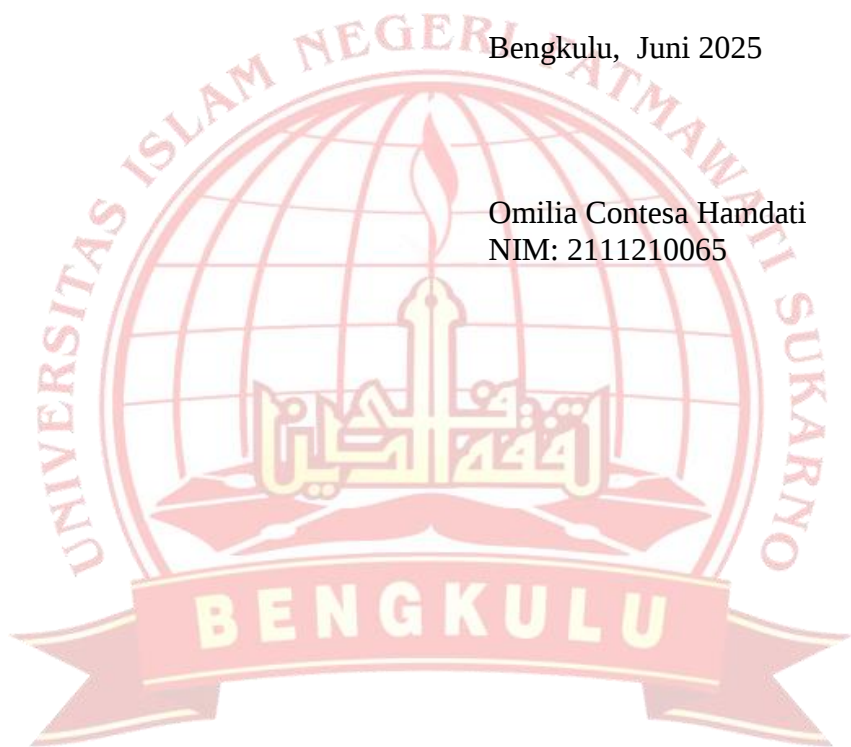
3. Ibu Azizah Aryati, M.Pd, selaku kepala jurusan Tarbuyah dan Tadris yang telah memberikan dukungan dalam belajar dan menyelesaikan studi.
4. Bapak Hengki Satrisno, M.Pd.I, selaku Koordinator Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) UIN Bengkulu yang telah menyediakan fasilitas dan memberikan arahan serta motivasi bagi mahasiswa PAI.
5. Bapak Prof. Zulkarnain S, M.Ag selaku dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu bimbingan, arahan, motivasi, dan koreksi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Bapak Haryono, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu bimbingan, arahan, motivasi, dan koreksi kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Kepada SMPN 18 Kota Bengkulu, terima kasih atas kontribusi yang luar biasa dalam proses penyelesaian skripsi ini. Penulis sangat bersyukur karena selama proses penelitian dan penulisan skripsi ini, SMPN 18 Kota Bengkulu telah memberikan banyak bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Demikianlah skripsi ini dibuat dengan sebaik baiknya, penuliss menyadari bahwa skripsi ini memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang

membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini berguna baginpara pembaca dan pihak pihak yang berkepentingan

Bengkulu, Juni 2025

Omilia Contesa Hamdati
NIM: 2111210065



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
PENGESAHAN PEMBIMBING	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	v
NOTA PEMBIMBING	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR IS	xviii
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR BAGAN.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Batasan masalah	13
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Penelitian	14
F. Manfaat Penelitian	14
G. Definisi Istilah	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	19
A. Deskripsi Teori Dasar	19
1. Game Method.....	19
2. Motivasi	36
3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.....	43
B. Penelitian Yang Relevan	51
C. Kerangka Berpikir	62
BAB III METODE PENELITIAN	65
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	65

B. Kehadiran peneliti	66
C. Lokasi Peneliti.....	67
D. Sumber Data.....	68
E. Prosedur Pengumpulan Data	69
F. Analisis Data	72
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	75
H. Tahap Tahap Penelitian.....	76
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	81
A. Gambaran Hasil Penelitian.....	81
1. Paparan Data Penelitian	81
2. Penerapan Game Method dalam meningkatkan motivasi	101
3. Dampak Penerapan Game Method Pada Pembelajaran PAI	146
4. Temuan Penelitian.....	158
B. Pembahasan Penelitian.....	163
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	179
A. Kesimpulan	179
B. Saran.....	181
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan Dan Perbedaan dari penelitian Terdahulu	52
Tabel 4.1 Daftar nama guru dan mata pelajaran	90
Tabel 4.2 Daftar Jumlah siswa dan Wali kelas	96



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir	63
Bagan 3.1 Analisis data kualitatif menurut miles dan huberman	73
Bagan 4.1 Struktur SMPN 18 kota Bengkulu	89



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Pedoman wawancara
- Lampiran 2. Validasi Instrumen Wawancara
- Lampiran 3. Pedoman Observasi
- Lampiran 4. Pedoman Dokumentasi
- Lampiran 5. Surat persetujuan Judul Proposal Skripsi
- Lampiran 6. SK Seminar Proposal Skripsi
- Lampiran 7. Berita acara/ Lembar seminar Proposal
- Lampiran 8. Nota Penyeminar
- Lampiran 9. Pengesahan Penyeminar
- Lampiran 10. Surat Penunjukan Pembimbing
- Lampiran 11. Pengesahan pembimbing melakukan Penelitian
- Lampiran 12. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 13. Surat balasan Izin penelitian
- Lampiran 14. Surat keterangan Selesai penelitian
- Lampiran 15. SK Ujian Komprehensif
- Lampiran 16. Berita Acara Ujian Komprehensif
- Lampiran 17. Kartu Bimbingan skripsi
- Lampiran 18. Surat Pernyataan Verifikasi Plagiasi
- Lampiran 19. ATP
- Lampiran 20. Modul Ajar
- Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 22. Daftar Riwayat Hidup