

SCRAPBOOK

by Noer Afidah

Submission date: 12-Nov-2022 05:03PM (UTC+0800)

Submission ID: 1951794805

File name: ARTIKEL_JURNAL_SCRAPBOOK.pdf (586.87K)

Word count: 2663

Character count: 16618

PENGEMBANGAN MEDIA *SCRAPBOOK* DALAM PEMBELAJARAN IPA KELAS VII SMP AL-AMIN PAMIJAHAN BOGOR MATERI TATA SURYA

4
Euis Anita^{*1}, Noer Af'idah²
1,2Prodi Pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hasyim Asy'ari
Tebuireng, Jombang
Corresponding author email: anitaeuis98@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari pengembangan media *scrapbook* pada pembelajaran materi tata surya kelas VII SMP Al-Amin Pamijahan Kab. Bogor. Metode penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Hasil rata-rata validasi media *scrapbook* memperoleh skor sebesar 4 dengan menggunakan skala likert dan hasil rata-rata respon peserta didik sebesar 92%. Dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* pada pembelajaran IPA materi tata surya valid dan praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Keyword: Media pembelajaran; pengembangan; *scrapbook*; tata surya

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses belajar dan mengajar yang terjadi disekolah antara guru dan peserta didik yang memiliki tujuan untuk mencerdaskan siswa sebagai penerus bangsa. Sebagaimana tertuang dalam UU No. 20 tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana yang bertujuan untuk mewujudkan dan melahirkan manusia dalam suasana pembelajaran dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, sehingga mampu memiliki kekuatan

spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian, dan lain-lain yang nantinya akan berguna dalam berbangsa dan bernegara.

Sarana pendidikan sangat berpengaruh dalam pemilihan strategi pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran. Keberhasilan pengajaran bergantung pada keefektifan dan ketepatan media belajar yang digunakan oleh pelaksana kegiatan belajar mengajar yang kreatif, aktif, inovatif dan juga menyenangkan. Media belajar yang unik dan

inovatif mampu membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. (Noelaka & Noelaka, 2017, p. 18)

Pembelajaran yang sering dilakukan pada umumnya seperti buku, *powerpoint* yang biasanya berisi tulisan panjang yang akan membuat peserta didik bosan dan kurang konsentrasi. Pembelajaran seperti itu cenderung monoton dan media pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa. Peserta didik menjadi kurang memahami materi yang diajarkan ketika materi yang disampaikan guru sifatnya sulit dan kurang menarik, akibatnya tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai.

Dalam proses pembelajaran, seorang pendidik sebaiknya mampu menggunakan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga dengan adanya media belajar yang baik mampu mencapai tujuan belajar siswa. ada beberapa syarat media yang baik, yakni kebiasaan, demonstrasi, memperjelas pembelajaran yang akan disampaikan. (Arif & Sadiman, 2011) Dengan adanya media pembelajaran yang baik mampu menarik perhatian siswa, sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Al-Amin Pamijahan, Kab. Bogor terdapat

beberapa permasalahan yang terjadi. Diantaranya dalam proses pembelajaran guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal, sehingga siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran. Siswa akan lebih tertarik atau lebih senang jika dalam proses pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan wawancara tidak terstruktur yang peneliti lakukan dengan guru kelas VII, dalam pembelajaran guru hanya menggunakan media gambar dan hanya digunakan pada saat tertentu. Peneliti juga melakukan wawancara kepada beberapa siswa tentang pembelajaran yang berlangsung dan menemukan hasil bahwa siswa merasa bosan karena pembelajaran yang berlangsung secara monoton dan tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Berdasarkan hasil penyebaran angket peserta didik di SMP Al-Amin Pamijahan, Kab. Bogor, menunjukkan bahwa 90% peserta didik menyatakan media pembelajaran yang digunakan adalah papan tulis. Sedangkan mata pelajaran IPA salah satu mata pelajaran yang disukai peserta didik di sekolah, sebesar 70%. Pembelajaran IPA lebih mudah dipahami menggunakan media gambar dan tulis. Maka dari itu perlu

dikembangkan media pembelajaran yang unik bagi peserta didik.

Peneliti menyimpulkan bahwasannya perlu adanya variasi ³⁰ media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, yang menyenangkan dan media yang dapat memfasilitasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Sehingga peneliti termotivasi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media *scrapbook*. Media *scrapbook* merupakan media yang diadaptasi dari album foto yang terbuat dari bahan bekas kemudian dihias agar lebih menarik. *Scrapbook* didesain dengan menggunakan gambar agar siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran. (E.N & W, 2014)

Hasil pengamatan menghasilkan suatu masalah yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* untuk menunjang kegiatan belajar siswa dan guru. ¹ Pemenuhan kebutuhan model yang interaktif pada pembelajaran IPA sangat mutlak diperlukan khususnya untuk siswa. ¹ Media interaktif hendaknya selain memunculkan konten yang interaktif,

³⁰ juga harus mengaitkan dengan konsep IPA yang terjadi di kehidupan sehari-hari siswa. Siswa dapat belajar konsep IPA melalui media interaktif yang dapat di gunakan sendiri oleh siswa di dalam kelas maupun di luar ruangan. Memunculkan konsep tata surya yang interaktif melalui *scrapbook* diharapkan membuat siswa termotivasi untuk belajar dan output pembelajaran akan jauh lebih bermakna.

Pengembangan media *scrapbook* ini diharapkan dapat membuat siswa ³⁴ lebih tertarik, aktif dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada pembelajaran materi tata surya kelas VII SMP Al-Amin Pamijahan Kab. Bogor.

METODE

³ Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pada ³ tahapan awal yakni analisis dilakukan dengan menganalisis peserta didik, ⁴¹ kurikulum, dan materi. Dalam ³ tahap desain dilakukan dengan mengumpulkan referensi terkait materi tata surya, menyusun perancangan pembuatan media *scrapbook* sesuai dengan indikator

yang tujuan pembelajaran yang telah dibuat, dan mengkonsultasikan desain tersebut. Dalam tahap pengembangan dilakukan dengan memvalidasi dan merevisi masukan dan saran yang diberikan oleh ahli-ahli bidangnya. Dalam tahap penerapan, media *scrapbook* diujikan kepada 10 orang peserta didik kelas VII. Dan dalam tahap terakhir yakni evaluasi dilakukan dengan evaluasi formatif

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis data yang dihasilkan yakni, data kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari pengembangan media *scrapbook* menjadi data kualitatif, dan data kuantitatif dihasilkan dari validasi media *scrapbook*.

Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket. Teknik analisis data pada lembar validasi ahli menggunakan skala likert dan pada penskoran respon peserta didik menggunakan skala guttama dan menghitung presentasi skor, yang kemudian menghitung rata-rata seluruh responden, dan yang terakhir mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif.

Tabel 2.1 pedoman penskoran skala likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3

Kurang	2
Sangat Kurang	1

Tabel 2.2 Pedoman penskoran angket siswa

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

Menghitung persentase skor dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Menghitung persentase rata-rata seluruh responden dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = rata-rata akhir

x_i = nilai kelayakan angket tiap aspek

n = banyaknya pernyataan

Media *scrapbook* yang dikembangkan dilihat dari kevalidan suatu media harus melalui penilaian atau validasi dengan beberapa ahli yaitu Ibu Lina Arifah Fitriyah, M.Pd sebagai ahli materi, Ibu Nindha Ayu Berlianti, S.Si sebagai ahli media dan Muhammad Iqbal, S.Pd selaku guru IPA SMP Al-Amin. Kualitas media *scrapbook* ditentukan dari ahli media dan ahli materi. Penilaian dilakukan dengan mengisi angket validasi ahli media dan ahli materi yang sudah disediakan oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis pengembangan media *scrapbook* pembelajaran IPA pada materi sistem tata surya dan kondisi bumi kelas VII untuk SMP. Pengembangan media *scrapbook* ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan langkah-langkah meliputi Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick and Carey (1996)

Langkah awal yang dilakukan penelitian pengembangan media *scrapbook* yaitu tahap analisis melakukan observasi di SMP Al-Amin Pamijahan Kab. Bogor bertujuan untuk menganalisis permasalahan yang ada pada pembelajaran tersebut. Hasil observasi tersebut merujuk pada peserta didik, kurikulum dan materi dalam pengembangan *scrapbook*. Media *scrapbook* yang dibuat tidak mencantumkan semua materi oleh karena itu adanya pemilahan materi yang sesuai dengan materi kompetensi dasar dan kompetensi inti kelas 7 semester 2.

Tabel 3.1 Kompetensi Dasar (KD), Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	tujuan pembelajaran
KI-3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan	KD-3.11 Memahami sistem tata surya, rotasi dan revolusi bumi serta dampaknya	3.11.1 Mendeksripsikan sistem tata surya	3.11.1.1 Peserta didik mampu memahami lapisan penyusunan matahari dengan benar

rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	bagi kehidupan di bumi	3.11.1 Mendeksripsikan rotasi dan revolusi bumi serta dampaknya	3.11.1.1 Peserta didik mampu mendeskripsikan gerakan rotasi dan revolusi bumi
--	------------------------	---	---

Tahap kedua pembuatan desain *scrapbook* menggunakan *software Corel Draw* kemudian dicetak menggunakan kertas *ivory* 260 gr dengan ukuran (19 x 23 cm). Selanjutnya dicetak dan dipotong sesuai dengan teknik yang ditentukan. setelah itu membuat cover berupa *hard paper*/lapisan karton agar *scrapbook* tidak mudah rusak dan lebih kuat. Selanjutnya membuat seluruh halaman dan gambar yang sudah dicetak, dipotong direkatkan menggunakan *double side tape*. Setelah selesai maka diperoleh draf I pengembangan media *scrapbook*.

Tahap ketiga adalah pengembangan media *scrapbook* didesain menggunakan kertas *ivory* 260 gr dengan ukuran (19 x 23 cm). Setelah media *scrapbook* direvisi sesuai masukan dan saran pembimbing maka menghasilkan draf II media *scrapbook*. Draf II media *scrapbook* yang telah disetujui pembimbing, selanjutnya media *scrapbook* divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil dari masukan dan saranperbaiki dari validator. Media *scrapbook* akan menjadikan produk lebih jelas pada penyampaian materi dan menarik. Hasil revisi setelah validasi maka menghasilkan draf III media pembelajaran berupa *scrapbook*. teknik lipat kertas yang disajikan diharapkan agar dapat menarik dan mendorong peserta didik mempelajarinya.

Media pembelajaran *scrapbook* dengan tampilan depan cover. Halaman romawi satu dilengkapi dengan kompetensi, indikator, dan petunjuk pengguna. Kompetensi dan indikator memudahkan pembaca untuk mengetahui tujuan, perencanaan, dan pelaksanaan pembelajaran yang akan disampaikan pada media. Petunjuk pengguna memudahkan pembaca mengetahui penggunaan dalam menggunakan media *scrapbook*. Halaman selanjutnya yaitu halaman ii terdapat daftar isi. Peserta didik dapat mencari halaman materi yang akan dipelajari melalui daftar isi yang ada. Pada halaman iii terdapat peta konsep yang dilengkapi dengan gambar teknik lipat kertas. Peta konsep bertujuan untuk membuat struktur pemahaman konsep. Gambar teknik lipat kertas memuat gambar gambar planet pada tata surya.

Pengembangan media *scrapbook* dilakukan dengan pengembangan model ADDIE. Media *scrapbook* divalidasi untuk mengetahui nilai validitas media yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli media (V1) yaitu dosen pendidikan IPA Universitas Hayim Asy'ari, sedangkan ahli materi (V2) yaitu dosen pendidikan IPA Universitas Hayim Asy'ari, dan satu guru IPA dari SMP Al- Amin (V3). Masukan yang diberikan adalah kurangnya keserasian backgorund gambar dengan materi yang ditampilkan dan kurangnya ketepatan gambar pada cover dan ukuran *scrapbook* yang masih membatasi materi di dalamnya .

Tabel 3.2 Hasil validasi media *scrapbook*

No	Aspek yang ditelaah	Skor		
		V1	V2	V3
Aspek Media				
1	Desain	1	5	5
2	Ukuran dan bentuk <i>scrapbook</i>	2	4	4
3	Letak Teks dan Gambar Sesuai	4	5	5
4	Penggunaan Jenis Font/Tulisan, Ukuran Font/Tulisan dan Ukuran spasi	5	5	5
5	Ilustrasi yang digunakan Sesuai dengan Materi	4	4	4
6	Komposisi Warna Sesuai dengan Tulisan dan Karakteristik Peserta Didik	5	5	5
7	Kejelasan Ilustrasi dengan Materi	1	3	4
8	Lustrasi dan Letak Teks	5	4	3
9	Tampilan Layout Menarik dan Efesien	5	4	5
Aspek Materi				
10	Kejelasan Informasi pada Judul <i>Scrapbook</i> Materi Sistem Tata Surya dan Kondisi Bumi	5	2	5
11	Isi/ Konten	1	5	5
12	Ketercapaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	5	5
13	Kesesuaian materi dengan kemampuan berpikir peserta didik	4	5	4
14	Bahasa	5	5	4
15	Keruntutan konsep	3	5	4
16	Keefektifan dalam penggunaan	5	5	3
Jumlah		58	71	70
Rata-rata		3,62	4,43	4,37

Setelah mengetahui hasil dari semua validator maka hasil penilaian kelayakan *scrapbook* oleh ahli materi, dan ahli media secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 4 dengan kriteria baik valid dalam semua aspek pada lembar validasi. Proses validasi materi dan media terdapat masukan dan saran untuk diperbaiki agar lebih baik dan layak untuk digunakan ke peserta didik. Dalam hasil penelitian memperoleh hasil rata-rata validasi media 84% dan PA 96% dan materi 84 & dan PA 86%.(Wardhani, 2018) hasil validasi media sebesar 90,38%. (Veronica et al., 2018) dan hasil validasi

media sebesar 91,26%. (Susliana & Wahyuni, 2019)

Setelah media *scrapbook* melalui validasi ahli media dan ahli media, kemudian media *scrapbook* dilakukannya uji coba kepada peserta didik yang berjumlah 10 orang kelas VII SMP Al-Amin Pamijahan, Kab. Bogor. Uji coba media *scrapbook* ini ditentukan melalui angket respon peserta didik..

Tabel 3.3 Hasil respon peserta didik

No	Item Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Media ini menarik	10	0
2	Materi dalam media disajikan dengan menarik	9	1
3	Materi yang disajikan menggunakan Bahasa yang mudah dipahami	7	3
4	Gambar yang disajikan pada media menarik	10	0
5	Gambar yang disajikan pada media jelas	10	0
6	Media mudah saya gunakan	8	2
7	Media mudah dibawa kemana saja	10	0
8	Media dapat saya gunakan secara mandiri maupun berkelompok	10	0
9	Media yang membuat saya tertarik belajar	9	1
10	Media membuat saya lebih semangat belajar	9	1
Total		92	8
Rata-Rata		92%	Sangat baik

Hasil uji coba media *scrapbook* kepada peserta didik memperoleh sebanyak 92% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik membuktikan bahwa dengan adanya media *scrapbook* peserta didik lebih tertarik dengan adanya media pembelajaran. Dalam hasil penelitian lain menunjukkan rata-rata

96%.(Veronica et al., 2018; Wardhani, 2018)

Berdasarkan hasil penelitian penyampaian materi tata surya pada kelas VII dengan menggunakan media *scrapbook* dapat memberikan respon yang baik terhadap materi yang telah disampaikan, dan mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dengan materi tersebut. sehingga dapat dinyatakan bahwa media *scrapbook* dalam materi tata surya efektif dan layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran pada kelas VII. Sebagaimana yang telah dijelaskan pada UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional yang memiliki tujuan untuk meningkatkan poensi siswa dalam pembelajaran secara optimal oleh karena itu proses belajar mengajar harus berlangsung seara efektif, sehingga peserta didik memperoleh pembelajaran yang bermanfaat. Dan tujuan pembelajaran mampu tercapai.

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media *scrapbook* yang berisi materi tentang system tata surya dan kondisi bumi yang ditujukan pada peserta didik kelas VII SMP. Pengembangan ini menggunakan metode ADDIE, dalam metode ini memiliki 5 tahapan, yaitu: (1) (Analysis) analisis, (2) (Design) desain, (3) (Development) pengembangan, (4) (Implementation) penerapan, dan (5) (Evaluation) evaluasi.

2. Hasil validasi media *scrapbook* dari validator menunjukkan bahwa media *scrapbook* yang dikembangkan dalam kategori baik dengan skor rata-rata 4. ketiga validator menyatakan media *scrapbook* layak digunakan.
3. Hasil respon peserta didik memperoleh jumlah skor 92 dengan rata-rata 92% dengan kategori sangat baik.

8 DAFTAR PUSTAKA

- Arif, S., & Sadiman. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- E.N, P., & W, S. (2014). Pengaruh Media Musik Instrumental Terhadap Keterampilan Menulis Puisi. *Jurnal PGSD*, 2(2).
- 15 Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 4(1), 104–117.
- Noelaka, A., & Noelaka, G. A. (2017). *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Kharisma Putra Utama.
- 16 Pane, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(02).
- Rahmawati, N., Mashuri, Mohan, T., & Nurjanah. (2019). Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(2).
- Susliana, D., & Wahyuni, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Struktur Bumi dan Dinamikanya. *JOURNAL Unnes*, 8(3), 0–7.
- 11 Veronica, I., Pusari, R. W., & Setiawardana, M. Y. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK PADA PEMBELAJARAN IPA. *JIPP*, 2(3), 258–266.
- 2 Wardhani, S. W. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK PADA MATERI PENGELOMPOKAN HEWAN UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Sekolah*, 2(3), 124–130.
- Winarni, & Widi, E. (2018). *Teori dan Praktek Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research and Development*. Bumi Aksara.

SCRAPBOOK

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- | | | |
|---|---|----|
| 1 | revisi.id
Internet Source | 1% |
| 2 | journal.iainnumetrolampung.ac.id
Internet Source | 1% |
| 3 | eprints.upgris.ac.id
Internet Source | 1% |
| 4 | Nur Hayati. "HUBUNGAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DENGAN KEMAMPUAN AKADEMIK MAHASISWA", Jurnal Biologi dan Pembelajarannya (JB&P), 2019
Publication | 1% |
| 5 | Yossa Arisanti, M Fachri Adnan. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021
Publication | 1% |
| 6 | smartlib.umri.ac.id
Internet Source | 1% |
-

7	Tiya Anjani, Nani Yuliantini, Abdul Muktadir. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN Gugus XIX Kota Bengkulu", JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 2021 Publication	1 %
8	journal.stikespemkabjombang.ac.id Internet Source	1 %
9	jurnal.ustjogja.ac.id Internet Source	1 %
10	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	1 %
11	www.e-repository.unsyiah.ac.id Internet Source	1 %
12	Lusi Englita. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Konstruktivisme Untuk Siswa SMA Kelas X Pada Materi Jarak Pada Bangun Ruang", Journal on Education, 2021 Publication	1 %
13	eprints.umk.ac.id Internet Source	1 %
14	riset.unisma.ac.id Internet Source	1 %

15	journal.unindra.ac.id Internet Source	<1 %
16	repository.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
17	anyflip.com Internet Source	<1 %
18	jurnal.fkip.uns.ac.id Internet Source	<1 %
19	ojs.fkip.ummetro.ac.id Internet Source	<1 %
20	journal.institutpendidikan.ac.id Internet Source	<1 %
21	makalah.id Internet Source	<1 %
22	Nanda Saputra, Miswar Saputra. "PEMANFAATAN MEDIA FOTO KARIKATUR UNTUK MENAIKKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS ANEKDOT PADA SISWA KELAS X MAN 1 PIDIE", JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2021 Publication	<1 %
23	a-research.upi.edu Internet Source	<1 %
24	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %

25

soal-soalsekolahku.blogspot.com

Internet Source

<1 %

26

Amie Supeni, I Nyoman Sudana Degeng, Sugito Sugito. "Pengaruh pembelajaran berbasis web dan pembelajaran langsung dan gaya belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran kearsipan kelas X SMK", Jurnal Pendidikan Edutama, 2020

Publication

<1 %

27

Cris Ayu Setyaningsih, Novia Rozanti, Galuh Andini, Taufik Hidayat. "KEEFEKTIVAN PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR", Jurnal Muara Pendidikan, 2019

Publication

<1 %

28

Diah Setiani, Putri Fathiya Artha Dewi, Savithri Maurizki Delya, Vera Rahmawati, Dasmu Dasmu. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Digital Berbasis Line Webtoon Pada Pokok Bahasan Tekanan", Jurnal Pendidikan Fisika, 2021

Publication

<1 %

29

Novaliyosi Novaliyosi, Yuyu Yuhana, Etika Khaerunnisa. "PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA INTERAKTIF UNTUK Mendukung Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Pembelajaran Daring", AKSIOMA:

<1 %

30

Tety Nur Cholifah, Winda Novy Fauziah.
"Pengembangan Media Scrapbook Pada
Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan
Minat Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar",
Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru
Sekolah Dasar, 2021

Publication

<1 %

31

Yasa Umami Setiawan, Indhira Asih Vivi
Yandari, Aan Subhan Pamungkas.
"PENGEMBANGAN KARTU DOMINO PECAHAN
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR",
Primary : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan
Dasar, 2020

Publication

<1 %

32

digilib.iain-palangkaraya.ac.id

Internet Source

<1 %

33

digilib.uinsgd.ac.id

Internet Source

<1 %

34

eprints.unm.ac.id

Internet Source

<1 %

35

es.scribd.com

Internet Source

<1 %

36

Internet Source

<1 %

37

mafiadoc.com

Internet Source

<1 %

38

Koderi Koderi, Cahniyo Wijaya Kuswanto, Sarah Nuryati. "Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pengembangan Media Cube Learning", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021

Publication

<1 %

39

Muhammad Fahmi Apriansyah, Heni Pujiastuti. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika berbasis Virtual Learning dengan Gnomio", Jurnal Pendidikan Matematika, 2020

Publication

<1 %

40

Tita Tanjung Sari, Anang Hadi Cahyono. "Pengembangan E-Learning Berbasis Android "Fun Math" Sebagai Alternatif Belajar Matematika di Tengah Pandemi", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2020

Publication

<1 %

41

Hafidzah Hafidzah, Nataria Wahyuning Subayani, Iqnatia Alfiansyah. JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), 2021

Publication

<1 %

42

Rahma Sarita, Yenni Kurniawati.

"Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Kimia Berbasis Keterampilan Generik Sains", Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry, 2020

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On