

10-2021 LKS Renita

by Ipa Unhasy

Submission date: 10-Nov-2022 10:02PM (UTC+0800)

Submission ID: 1950167334

File name: 10-2021_LKS_Renita.pdf (335.43K)

Word count: 2626

Character count: 17098

1
**PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
 (RPP) BERBASIS KOOPERATIF TIPE TGT
 MATERI GETARAN DAN GELOMBANG**

Renita Aprilia¹, Nur Kuswanti², Oktaffi Arinamanasikana³

^{1,3}Program Studi Pendidikan IPA, FIP, Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

²Program Studi Pendidikan Biologi, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya

¹nita.renita13@gmail.com

²nurkuswanti@unesu.ac.id

³changemaker.salatiga@gmail.com

Abstract This research is initialized by the teacher-centered science learning process, the limited use of learning tools in the form of lesson plans, the less varied use of learning models and games making students understand easily. The objectives are describing: the process of developing TGT cooperative-based RPP on vibration and wave material and the feasibility of TGT-based cooperative learning plans on material vibrations and waves. The development model used was ADDIE model consisting of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation but the Implementation stage was not implemented. The validity data used RPP validation sheet. This development research resulted in a TGT-based cooperative learning plan (RPP) product. The results indicated that the process of developing a lesson plan refers to the ADDIE development model. Analysis consisted of 3 steps covering needs analysis, curriculum analysis and material analysis. Design was carried out by collecting references and compiling a cooperative RPP based on the TGT type. Development was assessed by experts consisting of 3 validators, namely 2 lecturers of natural science education courses and 1 junior high school teacher. From the results of the assessment obtained validity assessments as well as input and suggestions from the validator used to produce the final RPP product. The Evaluation step was carried out at each stage. The quality of the TGT cooperative learning based learning plan on vibration and wave material developed based on validity was declared feasible to use because the validation results obtained a score of 4.78 with a very valid category. **Keywords:** Development of lesson plan, Cooperative Learning, TGT (Teams Games Tournament), ADDIE development model.

Keywords: Development of lesson plan, Cooperative Learning, TGT (Teams Games Tournament), ADDIE development model.

Abstrak: Yang melatarbelakangi penelitian yang dilaksanakan yaitu proses KBM yang dilaksanakan guru masih menerapkan pendekatan lama yaitu dominan menjelaskan materi, peserta didik di kelas banyak yang diam jadi kelas terkesan pasif serta pembuatan perangkat pembelajaran oleh guru belum terlaksana secara optimal. Guru hanya menyalin perangkat dari tahun ke tahun. Tujuan yang ingin dicapai yaitu (1) mengembangkan RPP berbasis TGT materi getaran dan gelombang berdasarkan validitas, (2) mendeskripsikan proses pengembangan RPP berbasis TGT pada materi getaran dan gelombang berdasarkan prosedur pengembangan ADDIE, (3) mendeskripsikan kelayakan RPP berbasis TGT yang dikembangkan berdasarkan validitas. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model yang akan digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu Analisis, desain, penerapan, pengembangan dan penilaian namun tahap penerapan tidak dilaksanakan. Pengambilan data validitas menggunakan lembar validasi RPP. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis kooperatif tipe TGT. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan (RPP) mengacu pada model pengembangan ADDIE. Tahap pertama yaitu Analisis terdapat 3 langkah meliputi analisis kurikulum, materi serta kebutuhan. Tahap kedua yaitu Desain kegiatannya pengumpulan referensi dan penyusunan rancangan (RPP) berbasis TGT. Tahap

ketiga yaitu Development aktivitasnya menyusun RPP sesuai rancangan yang kemudian divalidasi oleh validator. Dari hasil validasi diperoleh penilaian kevalidan serta masukan dan saran dari validator yang digunakan untuk menghasilkan produk akhir RPP. Tahap keempat yaitu Evaluation yang dilakukan pada masing-masing tahap. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis kooperatif tipe TGT pada materi gelombang dan gelombang yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan karena berdasarkan hasil validasi memperoleh skor 4,78 dengan kategori sangat valid.

Kata kunci: Pengembangan RPP, Pembelajaran Kooperatif, TGT (Teams Games Tournament), Model pengembangan ADDIE.

Pendahuluan

Manusia merupakan salah satu makhluk yang membutuhkan pendidikan dikarenakan melalui pendidikan manusia bisa berkembang dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki (Wulandari, 2017: 1). Dengan adanya pendidikan manusia bisa mengasah kemampuan berpikirnya sehingga membutuhkan pendidikan yang berkualitas. Pendidikan berkualitas itu sendiri yaitu pendidikan yang dilaksanakan dengan mengutamakan hubungan yang baik antara peserta didik dengan gurunya sehingga menjadikan KBM itu menjadi efektif dan efisien. Untuk mendukung kualitas pendidikan tersebut perlu adanya kurikulum yang sesuai. ²⁴

Kurikulum yang saat ini digunakan yaitu kurikulum 2013 dimana pada kurikulum ini menekankan kepada peserta didik supaya selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran. Artinya peserta didik itu mencari tahu sendiri tentang pengetahuan yang akan didapat tanpa adanya penjelasan terlebih dahulu dari guru. Pencarian sendiri pengetahuan tersebut bisa dengan cara observasi atau berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Kenyataannya disebagian besar lembaga pendidikan peserta didik merasa kesulitan jika dituntut untuk selalu aktif. Menurut Situmorang dan Marbun (2014:119) guru sebagian besar tidak pernah melatih kemampuan berpikir untuk menyalurkan antara materi dengan kehidupan yang pernah dialami, peserta didik hanya diminta untuk selalu menghafal teori yang ada sehingga menyebabkan kemampuan berpikirnya kurang bisa berkembang dengan baik dan menjadikan peserta didik itu pasif atau menggantungkan kepada temannya.

¹²² menurut Muakhirin (2014:53) IPA adalah ilmu pengetahuan yang

mempelajari tentang kehidupan alam baik berupa makhluk hidup ataupun tak hidup. Mata pelajaran IPA merupakan ²⁶ta pelajaran yang sebagian besar dianggap sulit oleh peserta didik. Hal ini karena mata pelajaran IPA selalu menghubungkan dengan alam sekitar serta terdapat beberapa materi yang membutuhkan perhitungan khusus.

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 9 September 2019 mendapatkan beberapa informasi tentang pembelajaran IPA disekolah. Informasi ³² tersebut antara lain : (1) motivasi ²⁹n hasil belajar peserta didik rendah. Hal ini dapat diketahui pada saat proses pembelajaran diskusi kelompok banyak peserta didik yang hanya diam saja dan menggantungkan kepada teman yang dianggap lebih pandai darinya. Selain itu, hasil belajarnya juga rendah diketahui dari nilai hasil ulangan yang menunjukkan bahwa 48,5% masih dibawah KKM dan perlu perbaikan.

Berdasarkan a²¹ket yang disebarkan kepada peserta didik menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa sulit untuk mengerjakan IPA materi getaran dan gelombang. Hal ini karena materi getaran ²⁷n gelombang berisi rumus-rumus. Selain itu, peserta didik juga lebih paham jika penyampaian materi dengan adanya permainan akademik. Untuk mengatasi beberapa permasalahan tersebut peneliti akan menggunakan model pembelajaran ⁷ yang lebih beragam yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang dilaksanakan dengan mengutamakan permainan akademik. Pada model ini akan dibentuk kelompok-kelompok kecil dilaksanakan permainan turnamen. Kelompok kecil tersebut peserta didik akan diberi soal-

soal kuis dan berlomba untuk menjawabnya. Kelompok yang bisa menjawab dengan benar akan memperoleh skor dan diakhir pembelajaran akan diberi penghargaan. Hal ini menjadikan peserta didik akan lebih mudah memahami materi terutama materi yang berisi hitungan atau rumus-rumus. Pemilihan model TGT ini karena dalam pembelajarannya tidak ada perbedaan. Semua peserta didik dikumpulkan baik yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang ataupun rendah. Selain itu peserta didik juga bisa lebih rileks dalam menerima pelajaran karena adanya unsur permainan tersebut (Fathurrahman, 2015: 55).

Menurut Irawati (2017:6) penggunaan perangkat pembelajaran terutama RPP sangat mempengaruhi proses kegiatan belajar mengajar sehingga sangat menentukan tingkat kualitas pendidikan. Kenyataannya banyak pendidik yang sering mengabaikan dalam pembuatan perangkat pembelajaran. Hal ini karena pembuatan perangkat berupa RPP dirasa ribet dan membutuhkan waktu yang lama sehingga sebagian besar pendidik membuat RPP hanya untuk arsip penilaian pada akhir semester. Sehingga penggunaan perangkat pembelajaran yang berupa RPP perlu dikembangkan lagi supaya pembelajaran lebih terstruktur. Pengembangan RPP ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Pemilihan model ADDIE karena model ini sederhana dan mempunyai struktur yang sistematis.

Metode

J Penelitian ini dilaksanakan di kampus C Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang dan di SMP Negeri 1 Jorogoto. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan dengan desain mengacu

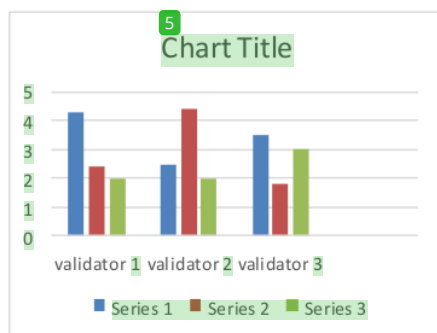
pada model pengembangan ADDIE yang mempunyai lima tahapan yaitu Analisis, pengembangan, penerapan, perancangan, dan evaluasi. Instrument yang digunakan yaitu berupa lembar validasi. Pada lembar validasi ini berisi beberapa aspek yang berguna untuk acuan penilaian. Lembar validasi akan diberikan kepada 3 orang validator. Setelah RPP divalidasi kemudian data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Untuk analisis deskriptif kualitatif digunakan pada data yang berupa masukan, saran atau komentar. Sedangkan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk mengatur suatu data yang berupa angka yaitu hasil validasi RPP. Hasil validasi dikemas dalam bentuk skor yang kemudian skor tersebut dimasukkan dalam kategori kevalidan. Berikut tabel kategori validasi RPP :

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Kriteria Skala	Kualifikasi
$4 \leq V_a \leq 5$	Sangat valid
$3 \leq V_a < 4$	Valid
$2 \leq V_a < 3$	Cukup valid
$1 \leq V_a < 2$	Kurang valid
$0 \leq V_a < 1$	Tidak valid

(Sumber: modifikasi Ja'far, dkk (2014:31)).

Hasil Dan Pembahasan



Gambar 1. Grafik Frekuensi Hasil Validitas

Data di atas menunjukkan hasil ¹³ nilai validator terhadap kualitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis kooperatif tip¹⁸ TGT yang dikembangkan. Validasi menggunakan lembar validasi yang terdiri atas 10 aspek penilaian. (1) Identitas RPP me²⁰peroleh skor 5 dengan kategori sangat valid. (2) Perumusan indikator dan tujuan pembelajaran terdiri atas tiga butir pernyataan, dua pernyataan mendapat skor 4,34 dan satu pernyataan mendapat skor 4,67. (3) Pemilihan dan pengorganisasian materi ajar terdiri atas empat butir pernyataan. Pernyataan pertama adalah memuat fakta, konsep dan prinsip yang relevan memperoleh skor 4,34, pernyataan kedua adalah kesesuaian cakupan materi dengan indikator pencapaian kompetensi memperoleh skor 4,67, pernyataan ketiga adalah ketepatan pemberian materi remedial kepada peserta didik mendapat skor 5 dan pernyataan yang keempat adalah ketepatan pemberian materi pengayaan kepada peserta didik memperoleh skor 4,67. (4) Pemilihan metode / model pembelajaran terdiri atas 2 pernyataan. Pernyataan pertama adalah kesesuaian metode / model pembelajaran dengan karakteristik

peserta didik mendapat skor 4,67, pernyataan kedua yaitu kesesuaian metode/ model pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi mendapat skor 4,67. (5) Pemilihan media pembelajaran terdiri atas satu pernyataan yaitu ketepatan penggunaan media pembelajaran untuk penyampaian materi mendapatkan skor 4,67. (6) Pemilihan sumber belajar terdiri atas tiga pernyataan. (7) Kegiatan pembelajaran yang terdiri atas tiga bagian yaitu pendahuluan kesesuaian kegiatan pendahuluan (motivasi/apersepsi/penyampaian tujuan) dengan materi yang akan disampaikan mendapat skor 4,67. Pada kegiatan inti terdapat tahapan model pembelajaran TGT. Tahap *class presentation* dan *teams* mendapat skor 5. Tahap *games tournament* terdiri atas dua pernyataan yaitu kesesuaian kegiatan penempatan peserta didik di meja turnamen mendapat skor 4,34 dan kesesuaian kegiatan turnamen mendapat skor 4. *Team Recognition* terdiri atas satu pernyataan yaitu kesesuaian kegiatan pemberian penghargaan mendapat skor 4,67. Kegiatan penutup terdiri atas satu pernyataan yaitu kesesuaian kegiatan menutup pembelajaran mendapat skor 5. (8) Penilaian belajar terdiri atas 2 pernyataan yaitu ketepatan pemilihan teknik penilaian mendapat skor 4,34 dan ketepatan pemilihan bentuk atau macam instrument penilaian mendapat skor 4. (9) Bahasa terdiri atas dua pernyataan yaitu kesesuaian penggunaan tata bahasa dengan EYD dan kejelasan kalimat yang sama-sama memperoleh skor 4,67. (10) Alokasi waktu terdiri atas satu pernyataan yaitu kesesuaian alokasi waktu yang digunakan dalam ¹¹ap pembelajaran mendapat skor 4,67. Skor rata-rata dari kesepuluh aspek tersebut sebesar 4,78 dengan kategori sangat valid.

Setelah kegiatan penyuntingan RPP yang menghasilkan *draft II* RPP kemudian dilanjutkan dengan kegiatan validasi. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 4.5 Pada lembar validasi terdapat beberapa aspek penilaian tentang RPP yang dikembangkan. Aspek pertama yaitu kejelasan identitas RPP mendapat skor 5 karena bagian identitas RPP yang dikembangkan sudah lengkap. Hal ini sejalan dengan pendapat Suciati & Astuti (2016:4) bahwa RPP yang baik adalah RPP yang sekurang-kurangnya memuat identitas dan tujuan. Aspek kedua yaitu perumusan indikator dan tujuan pembelajaran yang mendapat skor 4,67 dan 4,34. Pada aspek ini tidak mendapat skor maksimal karena ada kaitannya dengan komentar validator yaitu "indikator penjelasan tidak bisa diukur bisa diganti dengan mengidentifikasi pengertian getaran". Aspek ketiga yaitu pemilihan dan pengorganisasian materi ajar yang terdiri atas beberapa pernyataan. Pernyataan pertama memuat fakta, konsep dan prinsip yang relevan mendapat skor 4,34. Pernyataan kedua kesesuaian cakupan materi dengan indikator pencapaian kompetensi mendapat skor 4,67. Pernyataan ketiga ketepatan pemberian materi remedial kepada peserta didik mendapat skor 5. Pernyataan keempat ketepatan pemberian materi pengayaan kepada peserta didik mendapat skor 4,67. Pada aspek ini tidak mendapat skor sempurna karena ada kekurangan pada pemberian materi pengayaan kepada peserta didik. Aspek selanjutnya yaitu pemilihan metode / model pembelajaran yang mendapatkan skor 4,67. Pemilihan metode / model pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik dan indikator peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Budiningsih (2013:166) bahwa model pembelajaran yang dipilih

untuk keperluan pembelajaran haruslah berdasarkan pada ciri dari individu atau kelompok yang belajar.. Aspek selanjutnya yaitu pemilihan media pembelajaran yang mendapat skor 4,67 karena menurut masukan dari validator belum dicantumkan cara kerjanya.

Aspek selanjutnya yaitu pemilihan sumber belajar yang mendapat skor 4,67. Hal ini karena ada kekurangan penulisan sumber belajar yang dicantumkan dalam RPP. Aspek selanjutnya yaitu kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan sintak model TGT (*Teams Games Tournament*). Pada kegiatan pendahuluan mendapatkan skor 4,67 karena menurut masukan dari validator apersepsi pada pertemuan ke-2 kurang dijelaskan secara detail. Pada kegiatan inti terdapat 5 tahapan. Tahap pertama yaitu *class presentation* mendapat skor 5. Hal ini karena pada tahap ini kegiatan penyampaian materi untuk mempersiapkan game tournament sangat sesuai. Pernyataan ini didukung dengan Priansa (2016:313) bahwa saat guru mengajar diharapkan peserta didik memperhatikan dengan seksama karena materi akan dimunculkan dalam *game*. Pada *game* tersebut masing-masing kelompok berlomba-lomba untuk mendapatkan skor tertinggi. Pada tahap *teams* mendapatkan skor 5 karena kegiatan kelompok sudah sesuai dengan pembelajaran kooperatif. Namun pada tahap *game tournament* mendapat skor 4,34 hal ini karena menurut validator pemaparan *game* kurang detail. Aspek selanjutnya yaitu penilaian belajar yang mendapatkan skor 4,67. Hal ini karena menurut masukan validator untuk instrument penilaiannya kurang lengkap. Aspek berikutnya yaitu Bahasa dan aspek alokasi waktu mendapat skor 4,67. Dari skor setiap aspek tersebut kemudian diperoleh rata-rata skor 4,78 yang menyatakan bahwa RPP berbasis kooperatif tim nbvpe TGT sangat valid.

Simpulan

Dari penelitian yang telah dilaksanakan bisa diambil kesimpulan bahwa :

1. Penelitian yang dilaksanakan ini menghasilkan¹ suatu produk yang berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berdasarkan keterampilan kooperatif TGT mengambil materi getaran dan gelombang. Proses pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengacu pada model pengembangan ADDIE. Tahap¹² utama yang dilaksanakan yaitu Analisis. Pada tahap ini terdapat 3 tahapan yaitu analisis materi, kurikulum dan analisis kebutuhan. Tahap kedua yang dilaksanakan yaitu Perancangan. Pada tahap perancangan ini dilaksanakan pengumpulan referensi dan penyusunan rancangan RPP berbasis TGT. Tahap ketiga yang dilaksanakan yaitu Pengembangan. Dalam tahap² ini dilakukan penilaian oleh 3 orang validator. Dari hasil penilaian tersebut diperoleh penilaian kevalidan serta masukan dan saran dari validator yang digunakan untuk menghasilkan produk akhir RPP. Tahap keempat yaitu Evaluasi yang dilakukan pada masing-masing tahap.¹
2. Kualitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis TGT materi getaran dan gelombang yang dikembangkan berdasarkan validitas dinyatakan layak digunakan karena berdasarkan hasil validasi memperoleh skor 4,78 dengan kriteria penilaian sangat valid.

Daftar Pustaka

- Aflah, M.N & Rahmani,E.F. (2018). Analisa Kebutuhan (Need Analysis) Mata Kuliah Bahasa Inggris Untuk Mahasiswa Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7(1), 79-80.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi 6*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiningsih, C. A. (2011). Karakteristik Siswa Sebagai Pijakan Dalam Penelitian Dan Metode Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hayati, M. (2014). *Desain Pembelajaran Berbasis Karakter*. Pekanbaru: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Hidayati, M. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Permainan Kartu Uno terhadap Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA* (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta).
- Irnowati. (2017). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Realistik Mathematics Education Setting Kooperatif tipe STAD Pokok Bahasan Persamaan Linear Dua Variabel pada Peserta Didik kelas VIII SMP Negeri 1 Sungguminasa* (Skripsi,

UIN Alauddin Makassar,
Makassar).

Ja'far, M. Sunardi. Arika, I.K. (2014).
Pengembangan Perangkat
Pembelajaran Berbasis Karakter
Konsisten dan Teliti
Menggunakan Pendekatan
Realistik Mathematic Education
(RME) pada Bab Kesebangunan
dan Kekongruenan Bangun Datar
kelas IX SMP. *Jurnal Edukasi
Unej* 1(3),29-35.

10-2021 LKS Renita

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	statik.unesa.ac.id Internet Source	2%
2	aritmatika.iain-jember.ac.id Internet Source	1%
3	jurnal.stitnualhikmah.ac.id Internet Source	1%
4	jurnal.unej.ac.id Internet Source	1%
5	dit.unsyiah.ac.id Internet Source	1%
6	ejournal.unp.ac.id Internet Source	1%
7	docplayer.info Internet Source	1%
8	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	1%
9	Cita Audia, Ika Yatri, Aslam, Sri Mawani, Zulherman. "Development of Smart Card	<1%

Media for Elementary Students", Journal of Physics: Conference Series, 2021

Publication

10 repository.upi.edu <1 %
Internet Source

11 Lucy Asri Purwasi, Nur Fitriyana.
"PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS HIGHER ORDER THINKING SKILL (HOTS)", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2020
Publication

12 digilib.uinkhas.ac.id <1 %
Internet Source

13 e-journal.metrouniv.ac.id <1 %
Internet Source

14 jes.ejournal.unri.ac.id <1 %
Internet Source

15 Arie Widya Murni, Fajar Nur Yasin.
"Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Proyek pada Materi Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021
Publication

16 Junitasari Junitasari, Yenita Roza, Putri Yuanita. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Model Core untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik

SMP", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021

Publication

17

erudio.ub.ac.id

Internet Source

<1 %

18

media.neliti.com

Internet Source

<1 %

19

Elyana Elyana. "Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 18 Rejang Lebong", AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar, 2017

Publication

<1 %

20

Ririn Amalia, Yalvema Miaz. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 DI KELAS IV SEKOLAH DASAR", Jurnal Basicedu, 2019

Publication

<1 %

21

adoc.tips

Internet Source

<1 %

22

attugaskuliah.wordpress.com

Internet Source

<1 %

23

journal.universitaspahlawan.ac.id

Internet Source

<1 %

24

news.koranbernas.id

Internet Source

<1 %

25

news.unair.ac.id

Internet Source

<1 %

26

radarsemarang.jawapos.com

Internet Source

<1 %

27

repo.uinsatu.ac.id

Internet Source

<1 %

28

repository.iainpalopo.ac.id

Internet Source

<1 %

29

text-id.123dok.com

Internet Source

<1 %

30

idoc.pub

Internet Source

<1 %

31

Drajat Friansah, Zulkardi Zulkardi, Somakim Somakim. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cabri 3D Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA", Jurnal Elemen, 2015

Publication

<1 %

32

Pendy Santoso. "Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model PBL Pada Materi Persamaan Garis Lurus", DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan, 2021

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On