

5. The Effect of Crossword Puzzle Media on Student Learning Outcomes

by Pgsd Unhasy

Submission date: 21-Nov-2022 07:54AM (UTC-0500)

Submission ID: 1960275795

File name: ffect_of_Crossword_Puzzle_Media_on_Student_Learning_Outcomes.pdf (68.03K)

Word count: 3006

Character count: 17964

The Effect of Crossword Puzzle Media on Student Learning Outcomes on The Theme of Events in The Life

Titik Diana Lutfi¹, Muhammad Nuruddin²
¹Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia
²Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

*email: titikkaswadi@gmail.com, rudin.moxer@gmail.com

ABSTRACT

Description of the Effect of Crossword Puzzle Media on Student Learning Outcomes. In this study using a pre-experimental research method Design. This research was conducted at SDIT Darul Falah Cukir which used a sample of 23 students. The instrument in this study was an initial test(Pretest) and a final test(posttest). Informasi analysis in this study used descriptive analysis and inferential statistical analysis with the help of a computer with of Statistiiical Packae For Social Sciences(SPSS) version 17. 0 program. From the results of this study, it can be interpreted or concludid this after using the Crossword Puzzle media for fifth grade students of SDIT Darul Falah Cukir there is a learning effect on the Sub- Theme of National Events Regarding the Proclamation of Independence for fifth grade students at SDIT Darul Falah Cukir, it shows that there is a significant difference of 0. 000 more less than 0. 05 signiificance (0. 000<math><math>0. 05), then the hypothesis(H1) in this case is declared accepted in this study. Namely, the effect of using scroswoord puzzle media on student learning outcomes, there is a significance between students ability to understand the material in the Sub- Theme of National Events Regarding the Proclamation of Independence before and after using scroswoord puzzle media for fifth grade students at SDIT Darul Falah Cukir.

Keyword : Crossword puzzle, Student learning outcomes

Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan

ABSTRAK

Pendeskrripsian dari Pengaruh Media Crossword Puzzle pada Hasil Belajar Siswa. Dalam penelitian ini memakai metode riset pre-eksperimen Design. Penelitian ini dilakukan di SDIT Darul Falah Cukir yang digunakan ialah ilustrasi yang berjumlah 23 siswa. Dalam hal ini Instrumen yang digunakan dalam riset ini berbentuk test awal (Pretestt) serta uji akhir (Posstets). Analisis informasi dalam penelitian ini memakai analisis deskriptif serta analisis statistika inferensial dengan dorongan computer dengan program (SPSS) tipe 17.0. Dari hasil penelitian ini bisa dimaksud ataupun simpulkan kalau Setelah memakai media Crossword Puzzle pada siswa kelas V SDIT Darul Falah Cukir terdapatnya Pengaruh pendidikan pada Sub Tema Kejadian Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan siswa kelas V di SDIT Darul Falah Cukir menampilkan kalau ada perbandingan yang signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 (0,000<math><math>0,05), hingga hipotesis (H1) dalam perihal ini dinyatakan diterima pada penelitian ini. Ialah terdapatnya pengaruh memakai media scroswoord puzzle mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa, ada signifikansi antara keahlian siswa dalam menguasai modul pada Sub Tema Kejadian Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan saat sebelum dengan setelah memakai media scroswoord puzzle pada siswa kelas V di SDIT Darul Falah Cukir.

Kata Kunci : Crossword puzzle, Hasil belajar siswa

PENDAHULUAN

Menurut Bangun (2017:74) “Pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu lembaga yang menyiapkan manusia agar mampu mandiri, menjadi anggota masyarakat yang berdaya guna untuk ikut dalam pengembangan bangsa. Pada era globalisasi seperti saat ini, pendidikan menghadapi tantangan yang sangat kompleks. Salah satu permasalahan yang dihadapi adalah usaha meningkatkan

mutu pendidikan dan meningkatkan kualitas manuisasi agar bisa bersaing dengan negara-negara maju”.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas V di SDIT Darul Falah bahwa beberapa penyebab nilai siswa yang rendah diantaranya akibat siswa sering izin pada saat jam pelajaran, beberapa siswa yang asik berbicara dan mengabaikan pada saat menerangkan materi saat pembelajaran berlangsung. Siswa mengabaikan guru dikarenakan metode ceramah yang terus menerus sehingga siswa menjadi tidak tertarik dengan pelajaran. Siswa terlihat kurang antusias dan aktif disaat pembelajaran serta menggambar abstrak dibuku saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran masih menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media dan hanya terpaut menggunakan buku pelajaran saja sehingga siswa menjadi bosan. Dan hal tersebut jika tidak ada inovasi dari guru akan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang menurun dikarenakan minat untuk belajar siswa pun berkurang. Agar pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dengan itu haruslah mengubah suatu metode dengan menggunakan media maupun inovasi dalam suatu pembelajaran agar dapat menjadikan perhatian siswa pada saat pembelajaran.

Media crossword puzzle adalah media yang berisikan pertanyaan-pertanyaan bersilang berbentuk kotak-kotak kecil yang mana harus dijawab oleh peserta didik dan harus sesuai dengan jawaban. Adapun kelebihan dari media ini sendiri yakni untuk meningkatkan rasa keingintahuan siswa serta menjadikan siswa untuk dapat tertarik perhatian disaat mengerjakan pertanyaan-pertanyaan yang sudah dibuat oleh guru serta meningkatkan kefokusannya siswa disamping itu siswa terlihat menjadi lebih semangat lagi dalam proses pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat melibatkan peserta didik saat didalam kelas dan media yang diterapkan yakni berupa media pembelajaran crossword puzzle banyak juga yang menyebutnya dengan teka-teki silang. Yang mana media ini menjadikan media yang menarik dan tidak mengganggu dalam pembelajaran dan membantu pembelajaran menjadi lebih baik. Dalam pemilihan media pembelajaran dilihat juga dari karakteristik dari materi pelajaran materi yang sesuai, adapun bahan ajar yang diterapkan berbentuk teori sehingga media pembelajaran crossword puzzle cukup efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Adapun penggunaan Media berbentuk Crossword Puzzle pada pembelajaran ini berbasis manual. Diharapkan setelah menggunakan media crossword puzzle yang peneliti terapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berkaitan dengan hal tersebut tersebut peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Kelas V SDIT Darul Falah Cukir 2020/2021”.

KAJIAN TEORI

Kajian Teoritis yang digunakan penelitian yakni sebagai berikut : (1) Media Pembelajaran (2) Tematik, (3) Hasil Belajar.

Media merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan ataupun informasi yang dapat dipermudah untuk membantu pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran”. Menurut Arsyad (2014: 4).

Menurut Kunandar (2017: 49),“ tema merupakan sesuatu rancangan yang menjadi perantara tempat kepada partisipan peserta didik secara maksimal. Dalam pendidikan tematik mengelola serta memahami pada seluruh bahan ajar pendidikan yang jadi terpusat pendidikan pada peserta didik, tema pula ditetapkan dengan keahlian peserta didik dalam pengaplikasiannya”.

Menurut wahidmurni (2017: 34),“ pendidikan tematik dimaksud sebagai kutip tata cara pendidikan ataupun ajaran yang memfokuskan pada suatu tema yang sudah ditetapkan untuk upaya menginovasi bermacam data serta memakainya dalam sesuatu wujud topik. Pedagogi pembelajaran tematik didasarkan pada eksplorasi daerah yang luas dalam satu tema”.

Pendidikan tematik ada sebagian ciri antara lain pendidikan menjadi lebih berbekas pada peserta didik lebih berkesan kepada siswa, sanggup meningkatkan kemampuan kecakapan serta sosialisasi pada teman. (1) berpusat pada partisipan peserta didik Pada dikala pendidikan yang menjadi pusat kefokusannya yakni peserta didik serta pusat atensi yang mana menimbulkan partisipan didik lebih kritis dalam pendidikan. (2) Mempersentasikan kejadian yang menjadi berkesan secara langsung, (3) Ketidakjelasan dari modul buku panduan, (4) Terdapatnya rancangan yang menjadi satu

mapel, (5) Fleksibel, (6) Memiliki rancangan bahan ajar dengan ditambahkannya suatu permainan. (Kurniawan, 2014: 97).

Menurut Wirasana (2014:4) pencapaian peserta didik dapat dilihat hasilnya dengan batasan waktu yang ditentukan dan untuk pencapaian hasil belajar dengan baik maka ada pula faktor- faktor dalam tingkatkan hasil belajar ada sebagian aspek yang berasal dari dalam diri sendiri serta area.

Menurut Keke T (2018: 17) “aspek yang pengaruhi hasil belajar terdapat 3 ialah aspek dari dalam, aspek dari luar, serta aspek instrument. Aspek dari dalam ialah aspek yang berasal dari siswa nya tersebut yang lagi belajar, aspek dari luar ialah dari aspek yang pengaruhi siswa yang lagi belajar semacam area sekolah serta aspek instrument ialah aspek yang berhubungan dengan fitur pendidikan semacam kurikulum, fasilitas serta prasarana serta lain sebagainya”.

Media yang bisa dikatakan untuk mencapai suatu tujuan dari prmbrolajaran. Contohnya bisa melalui majalah, koran, televisi, serta berita melalui radio. Media adalah segala sesuatu ataupun objek yang dapat di gunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang pengirim dengan penerima sebagaimana dengan begitu dapat menarik pandangan dan suatu minat peserta didik dengan begitu proses belajar berjalan dengan tertib dan menyenangkan. (Sanjaya, 2018:5).

METODE

Pada hal ini peneliti menggunakan jenis penelitian PreExperimental Design, yakni desain yang menggunakan adalah *one-grup* Pretestt-posttest design. Dalam hal ini siswa difokuskan pada hasil belajar siswa terhadap sub tema peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan, khususnya pada mapel IPS dengan menggunakan media Crossword Puzzle. Pola design Eksperimen tipe Pre-Experimetal Design (Nondesign) dengan bentuk One Group Pretestt-Posttest Design. (Sugiyono, 2018:74). Desain yang digunakan pada penelitian ini yakni menggunakan penelitian kuantitatif, “ penelitian kuantitatif merupakan suatu cara untuk menguji suatu kajian teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Dan untuk laporan akhir untuk penelitian ini pada pada ha ini mempunyai urutan tatacara yang erat dan terus menerus dari langkah pendahuluan, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan: . (Creswell, 2014:5).

Ada beberapa langkah yang dilakukan pada penemuan ini adalah sebagai berikut: (1) Tahap pemberian tes awal yang disebut dengan pretest, (2) Tahap pemberian perlakuan dimana peneliti disini menggunakan media crossword puzzle, (3) Tahap pemberian tes akhir yang disebut dengan posstets dengan tujuan agar menjadi tahu ada atau tidak yang berpengaruh dalam menggunakan media crossword puzzle.

Instrumen pada penelitian ini menggunakan 3 tahap yakni : (1) Lembat test untuk peserta didik yang mana berupa soal pretest dan soal posstets, (2) Angket yang mana peserta didik mengisi pernyataan maupun pertanyaan yang sudah tersedia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui pemerolehan hasil dari penelitian ini yakni bagaimana pengaruh hasil belajar siswa kelas V SDIT Darul Falah pada materi sub tema peristiwa kebangsaan seputar proklamasi sebelum dan sesudah diajarkan menggunakan media crossword puzzle.

Hasil

Adanya pengaruh pemerolehan hasil belajar siswa sebelum menggunakan crossword puzzle dapat dilihat pada tabel dibawah ini. Peserta didik diberikan soal pretest yakni 20 soal pilihan ganda. Tentang materi sub tema peristiwa kebangsaan seputar proklamasi pada siswa kelas V SDIT Darul Falah Cukir.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media Crossword Puzzle

NO	Nilai Pretest	NO	Nilai Pretest
1	70	13	30
2	80	14	95
3	15	15	100
4	90	16	60

5	25	17	65
6	45	18	50
7	95	19	65
8	30	20	45
9	95	21	65
10	95	22	50
11	45	23	55
12	100		

Untuk melihat hasil nilai siswa ditunjukkan pada tabel diatas yakni value peserta didik saat pra menggunakan media Crossword Puzzle terdapat yang mendapatkan nilai diatas diatas KKM terdapat yang lumayan serta terdapat yang dibawah KKM, serta nilai rata-rata peserta didik dalam Pretestt untuk nilai banyak dibawah KKM, sehingga dalam perihal ini peneliti mau meyakinkan apakah terdapat peralihan maupun dampak dari hasil belajar siswa dengan memakai media Crossword Puzzle dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Se Menggunakan Media Crossword Puzzle

No	Nilai Sesudah	No	Nilai Sesudah
1	95	13	90
2	95	14	100
3	80	15	100
4	100	16	80
5	85	17	90
6	90	18	90
7	100	19	95
8	90	20	80
9	100	21	95
10	100	22	100
11	90	23	100
12	100		

Berlandaskan tabel yang tertera yaitu tabel 2. Dapat dilihat jika nilai siswa telah terdapat kenaikan sesudah digunakannya media Crossword Puzzle dilihat terdapat sebagian siswa yang memperoleh nilai 100 yang berarti nilai siswa terlampaui. sesudah digunakannya media Crossword Puzzle. Peneliti pula melaksanakan uji normalitas data dinyatakan informasi telah berdistribusi normal dengan syarat normal bila taraf sig 0. 05. Dan sebaliknya bila taraf signifikasinya 0, 05 atau dikatakan tidak berdistribusi normal.

**Tabel 3. Uji Normalitas Menggunakan SPSS 17.0 for windows
 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Pretestt	Posttest	
N		23	23	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	63.70	92.22	
	Std. Deviation	26.295	8.056	
	Most Extreme Differences	Absolute	.146	.224
		Positive	.090	.167
	Negative	-.146	-.224	
Kolmogorov-Smirnov Z		.699	1.076	
Asymp. Sig. (2-tailed)		.713	.198	

a. Test distribution is Normal.

Calculated from data.

Pada tabel 3 diatas dapat dilihat yakni dalam perhitungan kolmogrov-smirnov hasil belajar pretes 0,713 dan hasil belajar posttest 0,198 yang berarti data berdistribusi normal dengan ketentuan $\text{sig} > 0,05$. Dan siswa memperoleh nilai yang berrata-rata dari nilai Pretest 63,70 dan pada posttest adalah 92,22. Yakni data disimpulkan berdistribusi normal.

Tahap selanjutnya yakni analisis hipotesis guna untuk mengetahui pengaruh dari menggunakan media crossword puzzle sebelum dan sesudahnya. Peneliti memakai statistik parametric, yaitu paired sampel t-test.

Tabel 4. Hasil Pengujian Hipotesis menggunakan SPSS 17.0
 Paired Samples Test

	Paired Differences						t	df	Sig. (2tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1 - Pretest - Posttest	-28.52	21.411	4.465	-37.781	-19.263	-6.388	22	.000	

Hasil dari tabel diatas dapat dilihat yakni nilai signifikansi $0,000 \leq$ dari signifikansi $0,05$ sama dengan $(0,000 < 0,05)$, maka hipotesis H_1 dalam penelitian ini dapat disimpulkan dan dinyatakan diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikansi antara kemampuan siswa memahami materi sub tema peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan sebelum menggunakan media Crossword Puzzle dengan sesudah menggunakan media Crossword Puzzle siswa SDIT Darul Falah.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji-t Menggunakan Excel dengan perbandingan thitung > ttabel

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	POST TEST	PRE TEST
Mean	93,26086957	63,6956522
Variance	49,11067194	691,403162
Observations	23	23
Pearson Correlation	0,751820013	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	22	
t Stat	6,586411028	
P(T<=t) one-tail	6,33529E-07	
t Critical one-tail	1,717144374	
P(T<=t) two-tail	1,26706E-06	
t Critical two-tail	2,073873068	

Hasil yang di dapatkan dari perhitungan tabel diatas dapat dilihat yakni $t_{\text{hitung}} 6,586$ yang artinya sama dengan hasil perhitungan SPSS dan dapat diketahui juga yakni $t_{\text{tabel}} 2,073$ dikarenakan pad degree freedomnya 22, bahwa diterima jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $(6,586 > 2,073)$ maka dari itu terdapat pengaruh yang disebabkan adanya penggunaan media crossword

puzzle terhadap kemampuan siswa memahami materi sub tema peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan pada siswa kelas V di SDIT Darul Falah.

Pembahasan

Data yang diambil pada penelitian ini yakni menggunakan 1 kelas, kelas eksperimen saja yang berjumlah 23 siswa pada kelas V di SDIT Darul Falah Cukir. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh sebelum menggunakan media crossword puzzle menyentuh nilai sebesar 63,70 dan nilai rata-rata sesudah menggunakan media yakni menyentuh nilai 92,22. Nilai yang didapatkan sesudah menggunakan media semua nilai diatas KKM. Dan dari uraian diatas menyatakan bahwa nilai posttest lebih tinggi dari pada nilai pretest sebelum menggunakan media crossword puzzle.

Data pretes yang menunjukkan ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai dibawah standar atau nilai yang terendah yakni dengan skor 15 dengan rata-rata 63,70. Data posttest nilai terendah 80 dan nilai rata-rata 92,22. Dapat diketahui juga dari hasil penguraian memakai microsoft excel bahwa dapat dibuktikan $t_{hitung} > t_{tabel}$ hasil analisis menggunakan excel juga membuktikan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ $6,586 > 2,073$ artinya dapat disimpulkan adanya suatu perubahan yang bersignifikansi yakni pengaruh pada penggunaan media crossword puzzle dalam pemahaman serta kemampuan pada sub tema peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan siswa kelas V di SDIT Darul Falah.

Untuk mengetahui berapa besar pengaruh media crossword puzzle terhadap materi sub tema peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan siswa kelas V di SDIT Darul Falah dapat diketahui sebagai berikut :

$$Y = \frac{9,2}{6,6} \times 100\% \\ \frac{2,5}{6,6} \times 100\% \\ = 46,41 \%$$

Dapat diketahui dari pemerolehan perhitungan yang sudah dilakukan bisa diambil kesimpulan yakni pada penggunaan media crossword puzzle berhubungan dengan pemahaman peserta didik dengan sub tema peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan pada pelajaran tematik peserta didik kelas V di SDIT Darul Falah adalah 46,41%.

Hal ini ditunjukkan juga dengan adanya perhitungan menggunakan SPSS yang menyatakan adanya pengaruh penggunaan media crossword puzzle pada siswa kelas V di SDIT Darul Falah Cukir pada materi sub tema peristiwa kebangsaan seputar proklamasi. Nilai dari pretes dan posttest dengan signifikansi 5% dan df 23 yaitu 0,000. Nilai ini berarti dapat ditunjukkan bahwa nilai \leq dari taraf signifikansi yakni 0,05. Yang artinya rata-rata nilai siswa dalam kemampuan sebelum dan setelah menggunakan media crossword puzzle pada materi sub tema peristiwa kebangsaan seputar proklamasi berpengaruh. Adanya perbedaan ini disebabkan adanya perlakuan yang dilakukan dari sebelum menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi sub tema peristiwa kebangsaan seputar proklamasi.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan dari uraian diatas yakni adanya perbedaan pretest dan posttest siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest lebih tinggi dari nilai rata-rata posttest maka dari itu adanya pengaruh sebelum dan setelah menggunakan media crossword puzzle pada materi sub tema peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kelas V di SDIT Darul Falah Cukir.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
Bangun, D. 2017. *Hubungan persepsi siswa tentang perhatian orang tua, kelengkapan fasilitas belajar, dan penggunaan waktu belajar di rumah dengan hasil belajar ekonomi*. *Jurnalekonomi dan pendidikan*, 5(1)
Cresweel, John W. 2014. *Research Design*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.

- Keke T, 2018, *Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, *Jurnal Pendidikan Penabur*. Vol 7, No 10. Hal 14 Kokom Komalasari. 2013. *Pembelajaran Kontekstual, konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Kunandar. 2017. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kurniawan, 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu (TEMATIK)*. Bandung: AlfabetaSusanto,
- Sanjaya, Wina. 2018: *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahidmurni, H. 2017. *Metodologi Pembelajaran IPS*. KR.Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wirasana I Made dkk, 2014, *Pengaruh Model Berbasis Proyek (Projek Based Learning) Terhadap Hasil Belajar Biologi Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa SMA*, e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Vol 4. Hal 1-13.ss

5. The Effect of Crossword Puzzle Media on Student Learning Outcomes

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.scribd.com Internet Source	2%
2	eprints.umg.ac.id Internet Source	2%
3	jbasic.org Internet Source	2%
4	Submitted to Bath Spa University College Student Paper	1%
5	repository.radenfatah.ac.id Internet Source	1%
6	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	1%
7	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
8	text-id.123dok.com Internet Source	1%
9	www.repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1%

10	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	1 %
11	id.scribd.com Internet Source	1 %
12	eprints.untirta.ac.id Internet Source	<1 %
13	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1 %
14	roar.uel.ac.uk Internet Source	<1 %
15	ejournal.unwmataram.ac.id Internet Source	<1 %
16	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
17	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
18	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
19	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
20	Herfina Herfina, Amiruddin B, La Ode Kaimudin. "PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA PERISTIWA	<1 %

DALAM KEHIDUPAN DI KELAS V SDN 17
KENDARI", Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah
Dasar, 2020
Publication

Exclude quotes On

Exclude matches < 10 words

Exclude bibliography On

5. The Effect of Crossword Puzzle Media on Student Learning Outcomes

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7
