

Plagiasi pipin

by Ratih Asmarani

Submission date: 08-Nov-2022 11:12AM (UTC+0800)

Submission ID: 1947818854

File name: 9._Pipin_Nur_Anggraini_Terbit.pdf (252.1K)

Word count: 3098

Character count: 19862

8

Development of Media Fun Thinkers Book Material for The Diversity of Living Things for Class IV Elementary School

Pipin Nur Anggraini¹, Ratih Asmarani²

¹Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

²Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

*email : pipinanggraini90@gmail.com, ratihasmalani004@gmail.com

ABSTRACT

In the implementation of learning activities that occur at SD Plus Pesantren Al-Anwar, problem when implementing learning activities, among others, are the media used are not supportive, teachers use learning resources in the form of books and have not used certain learning media. This is the cause of students tend to be passive in learning activities. When learning theme 3 sub-theme 2 learning 2 in class IV the teacher uses image media in teaching and learning activities, making students less understanding of the material. As a result, students are less interested in teaching and learning activities. This research was conducted in class IV, which consisted of 20 students. In the development research that has been carried out, it is expected to be able to provide a good influence for students, the Fun Thinkers book media is to foster student learning activities and achievements and must use media that can foster student interest in learning so that they are enthusiastic in undergoing the learning process. Research using the ADDIE model which passes through 5 stages.

Keywords: ADDIE Model Development, Fun Thinkers Book, Diversity of Living Things

Pengembangan Media Fun Thinkers Book Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup Kelas IV SD Plus Pesantren Al-Anwar

ABSTRAK

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang terjadi SD Plus Pesantren Al-Anwar, permasalahan ketika pelaksanaan kegiatan pembelajaran, antara lain ialah media yang digunakan kurang mendukung, guru menggunakan sumber belajar berupa buku dan belum menggunakan media pembelajaran tertentu. Hal ini sebagai penyebab siswa cenderung bersikap pasif dalam kegiatan pembelajaran. Ketika pembelajaran tema 3 subtema 2 pembelajaran 2 di kelas IV guru menggunakan media gambar pada kegiatan belajar mengajar, menjadikan siswa kurang memahami materi. Akibatnya siswa kurang tertarik pada kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV yang berjumlah 20 siswa. Pada penelitian pengembangan yang telah dilakukan diharapkan mampu untuk memberikan pengaruh yang baik untuk siswa, media *Fun Thinkers book* untuk menumbuhkan aktivitas dan prestasi belajar siswa dan harus dengan memakai media yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa agar antusias dalam menjalani proses pembelajaran. Penelitian dengan menggunakan model *ADDIE* yang melewati 5 tahapan.

Keywords: Pengembangan Model *ADDIE*, *Fun Thinkers Book*, Keanekaragaman Makhluk Hidup

PENDAHULUAN

Dalam kegiatan pembelajaran yang memakai kurikulum 2013 pada kegiatan belajar guru harus mampu menghubungkan pembelajaran tematik kedalam kehidupan nyata siswa pada kegiatan belajar mengajar. Kemudian dapat mudah siswa ketika guru menyampaikan pemahaman materi untuk mendapatkan pengetahuan. Media sebagai penyampai pesan pada saat kegiatan pembelajaran sangat perlu untuk menumbuhkan kegiatan pembelajaran.

Dengan adanya interaksi dengan guru dengan media pembelajaran adalah wujud nyata dari tindakan pembelajaran. Pentingnya media pembelajaran yakni supaya kegiatan belajar diadakan mampu dengan efektif dan efisien, dengan begitu diperlukan pengetahuan, kemampuan, dan

keterampilan yang di punya untuk memenuhi kegiatan belajar, sebab ilmu guru ketika memakai media pada kegiatan belajar lebih dibutuhkan. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002:2), menerangkan manfaat ketika kegiatan belajar ialah: Pembelajaran jadi membangkitkan siswa bisa menguatkan motivasi ketika di kelas, bahan belajar menjadi transparan maknanya kemudian dapat dengan mudah dipahami siswa kemudian dapat penguasaan serta pencapaian tujuan belajar. Bahwa kita tahu peran media sangat dibutuhkan ketika kegiatan belajar dan bisa membantu memperlancar kegiatan pembelajaran.

Media adalah alat yang dipakai ketika kegiatan belajar mengajar pembelajaran untuk meneruskan informasi yang diperlukan siswa. Media yang dipakai guru ketika kegiatan belajar mengajar dengan bertujuan sebagai perantara menyampaikan informasi kemudian siswa dapat memahaminya. Tetapi pemakaian media pada waktu sekarang masih tidak luas. Menurut Asyhar (2011:28) media pembelajaran adalah suatu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari rangkaian pembelajaran, penggunaan media pembelajaran membuat kreatif siswa dan runtut untuk menjadikan pengalaman belajar siswa sehingga dapat menghasilkan siswa yang berkualitas.

Media *Fun Thinkers Book* dapat menjadikan dampak baik untuk siswa, dengan media *Fun Thinkers Book* bisa mampu mengembangkan kegiatan belajar yang lebih menyenangkan serta menggunakan media. Pemanfaatan media *Fun Thinkers Book* pada kegiatan pembelajaran akan membuat pembelajaran yang membosankan menjadi menyenangkan. Kelebihan dari media *Fun Thinkers Book* yaitu mudah dibawa kemana saja karena ukuran medianya sesuai keadaan siswa, dapat dipakai untuk kegiatan belajar dan mata pelajaran yang lain, dapat menumbuhkan keefektifan siswa dan membangkitkan semangat siswa ketika kegiatan pembelajaran.

Pada umumnya dalam kegiatan pembelajaran tematik disekolah guru berbantu bahan ajar buku siswa, buku guru dan LKS. Dengan begitu tentunya akan mengakibatkan pembelajaran menjadi membosankan. Sebab media pembelajaran kurang mendukung karakteristik anak sekolah dasar dan kurangnya media yang dipakai oleh guru ketika kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran sering tidak digunakan dengan baik karena berbagai alasan. Menurut masalah tersebut maka ketika kegiatan pembelajaran memerlukan media pembelajaran yang menarik di sekolah, dengan media siswa bisa membangkitkan semangat siswa ketika kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Plus Pesantren Al-Anwar, didapatkan permasalahan ketika pelaksanaan kegiatan pembelajaran, antara lain ialah media yang digunakan kurang mendukung, guru tetap memakai buku sebagai sumber belajar dan masih memakai media yang seadanya sebagai media pembelajaran. Hal ini sebagai penyebab siswa cenderung bersikap pasif dalam kegiatan pembelajaran pembelajaran, kemudian memperoleh informasi dari guru pada saat kegiatan pembelajaran. Ketika pembelajaran tema 3 subtema 2 pembelajaran 2 di kelas IV guru menggunakan metode belajar umum pada kegiatan belajar mengajar, menjadikan siswa kurang memahami materi. Akibatnya siswa kurang tertarik pada kegiatan belajar mengajar.

KAJIAN TEORI

Media adalah perantara atau pengantar materi dari pembelajaran. Menurut Arsyad (2009) media ialah perantara dari pengirim pesan ke penerima pesan. Menurut Asyhar (2012) media mempunyai kedudukan yang perlu sebagai sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam komunikasi antara komunikator dan komunikan. Kemudian menurut Asyhar (2012) pembelajaran merupakan materi yang dapat disampaikan berupa informasi dan pengetahuan saat pembelajaran yang berlangsung antara guru dan siswa. Manfaat media pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002), yaitu: 1) Pembelajaran jadi lebih menarik perhatian siswa bisa menguatkan motivasi belajar, 2) Bahan belajar menjadi transparan maknanya kemudian dapat dengan mudah dipahami oleh siswa sehingga dapat menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran Dibagi menjadi beberapa macam menurut Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1991) sebagai berikut : Media audio, Media visual, Media audio visual, Media serbaneka.

Media pembelajaran *Fun Thinkers* menurut Gordon (2013) adalah sepaket buku yang dijadikan satu untuk mengadakan pembelajaran menjadikan menyenangkan. Media *Fun Thinkers* merupakan suatu permainan buku serta bingkai peraga untuk kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih menyenangkan. Kelebihan Penggunaan *Media Fun Thinkers Book*: dapat mempercepat waktu pada kegiatan belajar mengajar. Media *Fun Thinkers Book* membuat kegiatan belajar mengajar lebih

bermacam-macam dan tidak membosankan. Media *Fun Thinkers Book* membuat siswa saling percaya ke teman pada kelompok, Media *Fun Thinkers Book* bisa menjadikan siswa menjadi aktif sebab belajar sambil memeragakan. Kelemahan *Media Fun Thinkers Book* adalah *Media Fun Thinkers Book* bisa di pergunakan untuk materi yang sama.

Menurut Majid (2014:87) Pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang menyatukan konsep ketika bidang studi yang tidak sama dengan harapan siswa agar pembelajaran lebih baik dan signifikan. Karakteristik pembelajaran tematik menurut Kadir dan Hanun (2014:22) antara lain: 1) Siswa menjadi pusat belajar segala arah serta tujuan pendidikan menyamakan keperluan siswa, 2) sementara itu guru sebagai penyedia yang diperlukan siswa ketika pengembangan diri yang setara dengan minat dan tekadnya, 3) Siswa diharapkan mendapat pengalaman langsung ketika kegiatan pembelajaran.

METODE

Menurut pada rumusan masalah yang sudah dipaparkan pada bagian atas penelitian ini melakukan penelitian pengembangan agar menghasilkan barang berbentuk media pembelajaran. Pada metode penelitian dan pengembangan ada sejumlah jenis model pengembangan. Salah satunya model yang dipakai ialah pengembangan model ADDIE merupakan model pengembangan media pembelajaran.

Jenis penelitian yang peneliti pakai adalah penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2015:28) metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* ialah metode penelitian yang di pakai agar mendapatkan media yang spesifik, serta menguji keefektifan media *Fun Thinkers Book*. Metode penelitian dan pengembangan ini di pergunakan karena dalam penelitian mengembangkan media *Fun Thinker Book* kelak bisa mempermudah dalam kegiatan belajar pada materi keanekaragaman makhluk hidup. Model pengembangan yang dipakai ialah model pengembangan ADDIE.

Pada tahap pengembangan media *fun thinkers book* dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, evaluasi.). Alasan pemilihan model ADDIE dalam mengembangkan produk media pembelajaran menurut Tegeh (2014:41) Model ADDIE di pakai untuk menyelesaikan masalah ketika kegiatan belajar mengajar yang bertautan melalui media pembelajaran yang dipakai dan diserasikan dengan ciri siswa. Alasan lainnya ialah ketika memilih model ADDIE bisa dengan mudah untuk mendapatkan suatu pengembangan dapat menghasilkan produk media pembelajaran.

Tabel 1 Interpretasi Skor Validasi

Tingkatan Pencapaian	Keterangan
87,5 – 100 %	Sangat valid atau digunakan tidak revisi
75 – 87,5 %	Cukup valid dan digunakan perlu revisi
62,5 – 75 %	Kurang valid, tidak digunakan dan perlu banyak revisi
50 – 62,5 %	Tidak valid, tidak bisa digunakan

(Sumber: modifikasi dari Akbar, 2016: 155)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Fun Thinkers Book adalah pengembangan media pembelajaran materi keanekaragaman makhluk hidup, *Media Fun Thinkers Book* berisi materi berdasarkan pembelajaran keanekaragaman makhluk hidup

Hasil

Hasil penelitian dari Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup Kelas IV SD Plus Pesantren Al-Anwar sebagai berikut :

1. Proses Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup Kelas IV SD Plus Pesantren Al-Anwar

Rangkaian pengembangan pada penelitian dimulai pada bulan februari sampai bulan mei. Dengan waktu pelaksanaan tersebut ada 5 rangkaian pengembangan yang telah dilakukan pada tahapan *analyze* (analisis) yang mencakup analisis masalah, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan analisis perumusan tujuan belajar. *Design* (perancangan) yang mencakup pemilihan

materi, pemilihan media, merancang media, konsep media. *Development* (pengembangan) yang mencakup validasi para ahli serta uji coba lapangan. Pada *Implementation* (Implementasi) untuk mengetahui hasil dari media yang telah dikembangkan sesuai revisi. Kelima *Evaluation* (Evaluasi) tahap mengevaluasi media belajar melalui validasi para validator, revisi serta uji coba produk kemudian menghasilkan media belajar yang valid, praktis digunakan dan efektif.

Tabel 2 Hasil Temuan Awal

No	Hasil Temuan
1.	Pembelajaran keanekaragaman makhluk hidup belum pernah menggunakan media jenis <i>Fun Thinkers Book</i> dan hanya menggunakan buku tematik
2.	Kurangnya daya tarik siswa dalam kegiatan pembelajaran keanekaragaman makhluk hidup karena hanya berpatok pada buku tematik.
3.	Kurangnya inovasi guru dalam kegiatan pembelajaran
4.	Perlu adanya strategi media belajar untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang lebih menarik

2. Kualitas Media *Fun Thinkers Book* Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup Kelas IV SD Plus Pesantren Al-Anwar

Untuk mengetahui kualitas media dilakukan pengolahan data yang didapatkan dari validator media, validator materi, serta subjek uji coba media *Fun Thinkers Book* materi keanekaragaman makhluk hidup.

Pada tahap kualitas media ini dilakukan analisis kevalidan media pembelajaran. Kegiatan yang pertama dilakukan yaitu menyiapkan instrument analisis kevalidan media pembelajaran berupa angket dengan menggunakan penilaian pedoman pada skala *likert*. Peneliti membuat tiga instrumen penelitian yaitu untuk validator media, validator materi dan tanggapan siswa. Setelah mendapatkan hasil dari validator, peneliti menghitung penilaian yang telah diberikan dengan menggunakan rumus rata-rata.

Menurut hasil analisis data, didapatkan data yang sudah dipaparkan pada bab diatas pada bagian analisis data, didapatkan hasil analisis dari para validator serta subjek uji coba sebagai berikut. Kevalidan media *fun thinkers book* materi keanekaragaman makhluk hidup. Dibawah ini ialah tahapan untuk analisis kevalidan media: hal pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah menyiapkan instrumen analisis kevalidan, selanjutnya instrumen dinilai oleh validator yaitu validator media dan validator materi. Sesudah validator media dan validator materi menilai sesuai dengan penilaian terhadap media, ketiga peneliti melakukan penghitungan nilai akhir dengan menggunakan rumus yang telah dipaparkan, Kegiatan selanjutnya adalah menentukan nilai akhir berdasarkan indikator kevalidan yang telah ditentukan. Kevalidan media pada tahap penilaian ini dilaksanakan oleh seorang validator media. Validator tersebut adalah dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Univeritas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang. Media dikatakan berkualitas apabila memenuhi beberapa kriteria yang tertera dibawah ini:

Tabel 3 kualitas media yang dikembangkan

No	Kriteria
1.	Bentuk dan ukuran dapat disesuaikan dengan keadaan siswa dan mudah untuk dibawa
2.	Materi pembelajaran sesuai
3.	Bahan yang digunakan tidak membahayakan pengguna
4.	Tampilan media yang menarik
5.	Warna yang digunakan sesuai

Berikut hasil rekapitulasi yang didapatkan dari validator ahli media dan ahli materi:

Tabel 4 rekapitulasi nilai dari para ahli

Penilaian	Skor		Persentase	Kriteria
	Perolehan	Maksimal		
Media	63	80	78,75 %	Cukup valid
Materi	78	80	97,5%	Sangat valid
Total	141	160	88,125%	
Rata-rata	70,5	80	88,125 %	Sangat valid

Dari tabel 3. diatas dilihat bahwa peneliti mendapatkan nilai total 141 rata-rata 70,5 dan mendapatkan nilai presentase 88,125 % Nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat valid, berarti *Fun Thinkers Book* bisa dipergunakan pada siswa.

3. Implementasi Media *Fun Thinkers Book* Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup Kelas IV SD Plus Pesantren Al-Anwar

Uji coba penerapan produk media *fun thinkers book* materi keanekaragaman makhluk hidup dilaksanakan pada hari Kamis 6 Mei 2021. Uji coba produk media *fun thinkers book* materi keanekaragaman makhluk hidup diuji cobakan pada siswa kelas IV SD Plus Pesantren Al-Anwar yang berjumlah 20 siswa. Tujuan dilakukan dari uji coba penerapan produk media pembelajaran *fun thinkers book* adalah untuk menilai produk media pembelajaran *fun thinkers book* materi keanekaragaman makhluk hidup berdasarkan aspek pengguna.

Pembahasan

Penelitian dari Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup Kelas IV SD Plus Pesantren Al-Anwar sebagai berikut:

1. Proses Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup Kelas IV SD Plus Pesantren Al-Anwar

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini memiliki 3 tujuan yaitu untuk mengetahui proses pengembangan media *Fun Thinkers Book* Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup Kelas IV SD Plus Pesantren Al-Anwar. Tujuan yang kedua adalah untuk mengetahui kualitas media *Fun Thinkers Book* Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup Kelas IV SD Plus Pesantren Al-Anwar. Tujuan yang ketiga implementasi media *Fun Thinkers Book* Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup Kelas IV SD Plus Pesantren Al-Anwar. Peneliti memakai prosedur penelitian dan pengembangan *Research and Development*, untuk mengadakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan prosedur pengembangan model *ADDIE*. Penelitian dilakukan mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Tahap pertama adalah analisis meliputi (1) analisis masalah, (2) analisis siswa, (3) analisis tugas, (4) analisis konsep, (5) analisis perumusan tujuan pembelajaran. Hasil dari analisis tersebut dapat dijadikan sasaran pengembangan.

Tahap kedua adalah perancangan yang meliputi pemilihan materi, pemilihan media, merancang media, konsep media, Alur penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

Tahap ketiga tahap pengembangan adalah tahapan membuat serta pengembangan media dari seluruh bagian yang sudah dipersiapkan menjadikan suatu yang utuh sesuai dengan *Fun Thinkers Book* yang telah dirancang. *Fun Thinkers Book* dilakukan validasi oleh validator media dan validator materi untuk mendapatkan saran mengenai pengembangan menggunakan instrumnt evaluasi kelayakan media *Fun Thinkers Book*.

Tahap keempat tahap implementasi, pada tahap ini media *Fun Thinkers Book* yang telah selesai dikembangkan diimplementasikan pada siswa kelas IV. Implementasi bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai *Fun Thinkers Book*. Siswa mengisi angket respon untuk memberikan tanggapan mengenai media *Fun Thinkers Book*.

Tahap kelima tahap evaluasi yang meliputi evaluasi pengembangan dan evaluasi pada kelayakan media *Fun Thinkers Book*. Evaluasi pengembangan produk media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang sudah divalidasi oleh validator media dan validator materi untuk mengukur kesesuaian media *Fun Thinkers Book* dari hasil pengembangan. Dari evaluasi yang telah dilakukan diperoleh data kualitas media pembelajaran *Fun Thinkers Book* tersebut.

2. Kualitas Media *Fun Thinkers Book* Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup Kelas IV SD Plus Pesantren Al-Anwar

Menurut hasil validasi media *Fun Thinkers Book* yang telah dilaksanakan oleh validator media dan validator materi didapatkan nilai total 141 rata-rata 70,5 dan nilai presentase 88,125 % dan dikategorikan sangat valid.



Gambar 1. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book*

3. Implementasi Media *Fun Thinkers Book* Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup Kelas IV SD Plus Pesantren Al-Anwar



Gambar 2. Kegiatan implementasi

Berdasarkan hasil implementasi dari 20 siswa sebagai responden uji coba pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* memperoleh skor sebesar 720 sedangkan hasil skor maksimal 800 setelah dilakukan analisis dan dipersentase nilai tersebut mendapatkan hasil 90% dengan kategori sangat menarik dengan definisi siswa dapat menerima media pembelajaran *fun thinkers book* dengan baik.

Media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan mampu menambah semangat belajar siswa dalam keanekaragaman makhluk hidup dan rasa keingintahuan siswa dalam materi ini. *Fun Thinkers Book* materi keanekaragaman makhluk hidup telah sesuai dengan tujuan pengembangan

media pembelajaran. Dan diharapkan juga materi lain dapat menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* agar menarik dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dimulai tahapan analisis, tahapan perancangan, tahapan pengembangan, tahapan implementasi, tahapan evaluasi. Media *Fun Thinkers Book* belajar dapat dikatakan valid karena telah melampaui hasil yang telah ditentukan yaitu 87,5 – 100 % dengan kategori Sangat valid atau digunakan tidak revisi. Dengan demikian media belajar *Fun Thinkers Book* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dan mendapatkan nilai total 141 rata-rata 70,5 mendapatkan nilai presentase 88,125 %.

Pada hasil uji coba pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* memperoleh skor sebesar 720 dari hasil maksimal 800 dan setelah dilakukan analisis dan dipersentase nilai tersebut mendapat hasil 90 % dengan mendapat kategori sangat menarik yang berarti siswa dapat menerima *fun thinkers book* dengan baik.

Dengan demikian disimpulkan bahwa berdasarkan uji coba pengembangan media *fun thinkers book* menyatakan hasil yang signifikan. Dan siswa kelas IV juga mampu menerima pembelajaran tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 menggunakan *Fun Thinkers Book* dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Akbar, Sa'dun. 2016. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja RosdaKarya
- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Asyhar, Rayanda. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. (1999). *Media Pengajaran*. Jakarta: Depdikbud
- Gordon. (2013). *Pengertian Media Fun Thinkers*. Diakses melalui <http://www.grolier-asia.com> pada 13 Februari 2021.
- Kadir, Abd dan Hanun Asrohah. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Raja Wali Pers
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung : Alfabeta
- Tegeh, Made Dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Plagiasi pipin

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejurnal.unisri.ac.id Internet Source	2%
2	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	1%
3	jurnal.uns.ac.id Internet Source	1%
4	journal.student.uny.ac.id Internet Source	1%
5	repository.unja.ac.id Internet Source	1%
6	jurnal.stmikelrahma.ac.id Internet Source	1%
7	media.neliti.com Internet Source	1%
8	journal.trunojoyo.ac.id Internet Source	<1%
9	journalfkipunipa.org Internet Source	<1%

10	123dok.com Internet Source	<1 %
11	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
12	repo.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
13	repository.uinbanten.ac.id Internet Source	<1 %
14	repository.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
15	docplayer.info Internet Source	<1 %
16	ejournal.itats.ac.id Internet Source	<1 %
17	journal3.um.ac.id Internet Source	<1 %
18	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
19	etd.unsyiah.ac.id Internet Source	<1 %
20	jurnal.univpgri-palembang.ac.id Internet Source	<1 %
21	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %

22

www.mpr.go.id

Internet Source

<1 %

23

Elsa Pertiwi, Dedy Irfan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X TKJ Di SMK Negeri 1 Painan", INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science, 2021

Publication

<1 %

24

Fitri Andayani, Sri Adi Widodo, Deniik Agustito. "Perancangan Media Pembelajaran Berbentuk Pop Up Book untuk Pencapaian Kemampuan Memecahkan Masalah Matematis pada Materi Aritmatika Sosial", PRISMA, 2021

Publication

<1 %

25

Muhammad Sofwan, Moch Bayu Eko Wibowo. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Unity Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di Kelas IV Sekolah Dasar", Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 2019

Publication

<1 %

26

S Saehana, U Wahyono, I W Darmadi, Y Kendek, W Widyawati. "Development of website for studying modern physics", Journal of Physics: Conference Series, 2018

Publication

<1 %

27

eprints.uad.ac.id

Internet Source

<1 %

28

mafiadoc.com

Internet Source

<1 %

29

repository.uinsu.ac.id

Internet Source

<1 %

30

id.scribd.com

Internet Source

<1 %

31

repository.uinjambi.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On