

2018_Jurnal UIM

by Ratih A

Submission date: 02-Nov-2022 09:55PM (UTC-0400)

Submission ID: 1942977327

File name: 1a._2018_Jurnal_UIM.pdf (411.89K)

Word count: 2906

Character count: 17457

PENERAPAN MEDIA *CARD DANCE* DALAM PEMBELAJARAN SENI TARI MAHASISWA PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR UNIVERSITAS HASYIM ASY'ARI TEBUIRENG JOMBANG

Ratih Asmarani¹, Emy Yunita Rahma Pratiwi²

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

Jl. Irian Jaya Nomor 55 Jombang

¹ratihasmalani004@gmail.com

²emyyunita88@gmail.com

Abstract: This study examines card dance as one of the alternative media for learning dance to be applied to the level of higher education in Indonesia, especially in the Primary School Teacher Education study program as the main user. The purpose of this study was to explain the process of implementing media card dance in learning dance in PGSD 5th semester students. This study used descriptive qualitative research methods, because this research describes the process of applying media card dance in dance learning. Data was collected by using participatory observation methods and field trials that were used to determine the usefulness of the product. The results of data from observations and interviews were analyzed descriptively qualitatively and from student questionnaires were analyzed quantitatively. The results, total score of first trial was 1297 by average and percentage 81.8%. The second trial was 1430 by average 79.4 and percentage 90.2%. It can be concluded that the second trial data shows a significant result rather than the results on the first trial, after repairs or revision were made. Based on the previous research, it can be concluded that the media is appropriate to help students in the process of cultural introduction that would be applied in the process of learning art in elementary schools.

Keywords: card dance, learning media, application, students

Abstrak: Penelitian ini mengkaji tentang card dance sebagai salah satu alternatif media pembelajaran seni tari untuk diterapkan pada jenjang pendidikan tinggi di Indonesia terutama pada prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sebagai pengguna utama. Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan proses implementasi media card dance dalam pembelajaran seni tari pada mahasiswa prodi PGSD semester 5. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, karena penelitian ini mendeskripsikan proses penerapan media card dance dalam pembelajaran seni tari. Untuk pemerolehan data penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode observasi partisipatif dan uji coba lapangan yang digunakan untuk mengetahui kebermanfaatan dari produk. Hasil data dari observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil data dari angket mahasiswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Total skor perolehan pada uji coba I sebesar 1297 dengan rata-rata 72 dan prosentase 81.8% sedangkan uji coba II sebesar 1430 dengan rata-rata 79.4 dan prosentase 90.2%. Dapat disimpulkan bahwa data uji coba kedua ini menunjukkan hasil yang tinggi/signifikan dari pada hasil di uji coba pertama, setelah dilakukan perbaikan atau revisi. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan jika media ini tepat untuk membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran budaya untuk nantinya dijadikan bekal dan diterapkan dalam proses pembelajaran seni di sekolah dasar.

© 2018 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Madura

Kata kunci: card dance, media pembelajaran, penerapan, mahasiswa

Diterima: 03 Desember 2018 Disetujui: 26 Desember 2018 Diterbitkan: 28 Desember 2018

DOI : <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.6.02.207-215>

***Correspondence Address:**

E-mail : ratihasmalani004@gmail.com
Jl. Irian Jaya Nomor 55 Jombang

How to cited:

Asmarani, R., & Pratiwi, E. Y. R. (2018). Penerapan Media Card Dance dalam Pembelajaran Seni Tari Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang. *Wacana Didaktika*, 6(02), 207-215.
<https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.6.02.207-215>

PENDAHULUAN

Keanekaragaman budaya Indonesia sangat dikenal oleh masyarakat dunia karena memiliki keunikan tersendiri dari setiap masing-masing daerah. Setiap provinsi memiliki suku dan budaya yang berbeda. Setiap masyarakat memiliki nilai budaya dan sosial yang tinggi. Budaya merupakan identitas suatu bangsa yang harus dihormati dan dijaga serta perlu dilestarikan. Agar anak cucu kelak tahu akan warisan budayanya, hal ini menjadi tanggung jawab kita semua.

Pengenalan budaya daerah di lingkungan pendidikan utamanya adalah generasi muda dalam hal ini mahasiswa merupakan bagian dari pengembangan seni. Pengembangan seni perlu diberikan mengingat kebutuhan seni adalah kebutuhan manusia yang universal, bagi anak didik akan membantu mengembangkan otak belahan kanan yang berkaitan dengan kecerdasan emosional (Armita, 2017).

Pengembangan seni bisa diintegrasikan dalam pengembangan kognitif, motorik, bahasa dan pembiasaan lain, agar bisa

berkembang optimal. Selain itu, untuk memotivasi mahasiswa dalam mengaplikasikan pengetahuan, bekerja secara kooperatif dan mempersepsikan keterkaitan antara berbagai ilmu lain. Lingkungan belajar dapat difungsikan menjadi lingkungan yang menyenangkan dan menarik bagi tenaga pengajar dan peserta didik sehingga memungkinkan untuk berpartisipasi aktif berdasarkan konteks budaya yang dipelajari. Selain itu mendorong terjadinya proses imajinatif, metaforik, berpikir kreatif dan sadar budaya (Armita, 2017).

Upaya memperkenalkan seni dan budaya Indonesia sejak dini bertujuan agar senantiasa tumbuh kesadaran dan kebanggaan untuk mencintai sepenuh hati seni budaya yang mencerminkan nilai-nilai moral bangsa dan identitas bangsa di tengah-tengah masyarakat dunia. Jika kita bangga dengan budaya sendiri, maka bangsa lain akan menghormatinya.

Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar mencetak calon pendidik profesional di sekolah dasar, dimana mereka dituntut untuk mampu menguasai bidang keilmuan yang diajarkan di sekolah dasar termasuk

juga pembelajaran seni budaya. Keanekaragaman budaya di Indonesia wajib hukumnya diperkenalkan pada anak sejak dini, oleh karenanya mahasiswa sebagai calon pendidik harus lebih dahulu menguasai materi tersebut sebelum nantinya terjun ke sekolah.

Mengingat bahwa mahasiswa tidak memiliki *basic* atau kemampuan dalam berkesenian tentunya terdapat kesulitan tersendiri dalam memahami dan menguasai materi. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu para pendidik di lingkungan sekolah untuk pengenalan budaya sejak dini. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mahasiswa dalam memahami bahan ajar dan memfasilitasi mahasiswa melakukan kegiatan pembelajaran, sehingga mahasiswa memperoleh pengalaman belajar dan hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai dengan baik (Sadiman, 2009). Oleh karena itu pula, guru perlu memberikan media sehingga media merupakan strategi yang sangat penting untuk menumbuhkan motivasi mahasiswa dan akan lebih mudah dalam mengenalkan budaya melalui pembelajaran seni tari.

Pembelajaran seni tari yang hanya berpusat pada guru harus diusahakan dikembangkan agar pembelajaran dapat menarik bagi mahasiswa untuk ikut terlibat di dalamnya, tidak hanya terlibat untuk melakukan gerak tetapi juga terdapat proses berpikir sehingga pendidikan seni menjadi benar-benar dapat membantu perkembangan kognitif mahasiswa. Guru wajib memberikan rangsangan pada mahasiswa yang belajar agar mereka dapat mencapai tingkat yang maksimal dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai penanda hasil belajar (Dahar, 1991). Rangsangan yang diberikan guru bisa berupa motivasi-motivasi positif dalam pembelajaran atau dengan rangsangan berupa penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian mahasiswa salah satu contohnya adalah *media card dance*.

Card dance memiliki spesifikasi berupa sebuah kartu yang di dalamnya memuat sebuah gambar tarian dari daerah provinsi di Indonesia tanpa ada keterangan nama tarian. Kartu ini bersifat tematik berdasarkan asal daerah provinsi yang sama, per tema

terdapat > dari 5 jenis tarian. Media *card dance* dianggap tepat untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran seni tari khususnya dalam pengenalan budaya tari-tari di Indonesia yang sangat beragam melalui proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan media *card dance* sehingga dapat mengetahui kebermanfaatan dari media tersebut.

Dalam proses penelitian ini, peneliti menggunakan referensi terdahulu yang relevan yaitu dari Andartika yang menjelaskan bahwa kartu bergambar layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran ornamen nusantara dalam proses pembelajaran (Andartika, 2017). Hasil penelitian yang lain juga menjelaskan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni tari (Aprinurani, 2013). Hasil penelitian yang relevan lainnya juga menjelaskan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran seni budaya dapat meningkatkan kemampuan siswa yang lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media (Ariyani, 2015). Relevansinya adalah dijadikan

sebagai rujukan dalam proses uji coba media yang dilakukan untuk mengetahui kebermanfaatan produk.

¹⁹ METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, karena penelitian ini mendeskripsikan proses penerapan media *card dance* dalam pembelajaran seni tari dan hasilnya akan dianalisis dengan dua cara (Cresswell, 2010). Hasil data dari observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif dan hasil data dari tim validator akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif (Cresswell, 2010). ¹¹ Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa prodi PGSD semester 5 yang menempuh mata kuliah Pendidikan Seni dan Drama yang berjumlah 18 orang.

Data tentang implementasi media pembelajaran seni tari *card dance* adalah aktivitas peneliti berperan sebagai pendidik dan ⁷ mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang dalam hal ini sebagai subjek penelitian. Aktivitas implementasi ini dilakukan pada saat kegiatan uji coba produk media

pembelajaran dimana untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Selain untuk mengetahui tingkat kelayakan produk, kegiatan implementasi ini juga memiliki tujuan untuk mengetahui kritik, saran, dan masukan dari peserta didik untuk tercapainya media pembelajaran yang tepat sasaran. Tepat sasaran yang dimaksud adalah media yang mampu memudahkan tugas guru dalam proses pembelajaran sehingga tercipta tujuan kegiatan yang menyenangkan, edukatif dan bermakna. Seperti tujuan utama dari pembelajaran seni. Dengan demikian, sumber datanya adalah peneliti berperan sebagai pendidik dan mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang sebagai subjek penelitian.

Instrumen uji coba oleh mahasiswa mengacu pada indikator yang telah ditetapkan, meliputi; a) aspek kegunaan, b) aspek kelengkapan materi, dan c) tampilan media. Instrumen uji coba oleh mahasiswa menggunakan skala likert terdiri dari empat alternatif jawaban yaitu kurang setuju, ragu-ragu, setuju dan sangat setuju.

Di akhir pengisian angket, mahasiswa diminta untuk memberikan kesimpulan pada instrumen uji coba dengan menggunakan skala likert terdiri dari enam alternatif jawaban yaitu menarik, membosankan, dapat dipahami, tidak mudah dipahami, layak, dan tidak layak. Mahasiswa dapat memberikan masukan tertulis serta memilih lebih dari 1 alternatif jawaban yang dikehendaki.

Selanjutnya data tersebut secara deskriptif dijabarkan agar memberikan gambaran mengenai efektivitas media yang digunakan. Tanggapan mahasiswa atas alternatif jawaban diuraikan secara deskriptif dalam bentuk prosentase tanggapan mahasiswa dari masing-masing aspek yang harus diberikan penilaian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Media *Card Dance* dalam Pembelajaran Seni Tari Mahasiswa PGSD Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

Implementasi berupa aktivitas mahasiswa dan dosen pada waktu pelaksanaan pembelajaran seni tari dengan media *card dance*. Kegiatan ini diawali dengan diberikannya penjelasan mengenai nama tari yang

ada di gambar kemudian pelatih mengajukan tebakan kepada mahasiswa. Mahasiswa diharapkan mampu menyebutkan nama tari dengan melihat karakteristik dari masing-masing tari yang terdapat di dalam gambar. Kemudian dosen membentuk kelompok kecil masing-masing 3 orang, dosen kembali melontarkan pertanyaan kepada mahasiswa, bagi siapa yang dapat menjawab maka kelompok tersebut akan mendapatkan poin. Di akhir permainan dosen menentukan 2 kelompok yang mendapat poin terbesar. 2 kelompok ini kembali diadu untuk memperebutkan siapa sang juara. Aturan main untuk sesi yang terakhir ini tentu berbeda dengan yang sebelumnya. *Card dance* diletakkan di lantai kemudian diacak sedemikian rupa, untuk masing-masing kelompok dipilih salah satu untuk mendapatkan tugas sebagai pemain yang pertama. Dosen menyebutkan kata kunci misalnya menemukan tari berdasarkan asal daerah tari tersebut berkembang. Bagi kelompok yang mendapatkan poin terbesar ialah pemenangnya.



Gambar 1: Produk Media Pembelajaran *Card Dance* yang telah dikembangkan (Dokumentasi: Emy Yunita, 2018)



Gambar 2: kelas didesain menyerupai permainan sehingga terkesan tidak ada batas antara mahasiswa dan dosen (Dokumentasi: Emy Yunita, 2018)

a. Data Uji Coba Penerapan Media Pembelajaran (Pertama)

Uji coba penerapan media pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 17 Juli 2018. Uji coba dilakukan dalam bentuk demonstrasi dan debat publik selama \pm 100 menit. Uji coba luas ini dilakukan untuk mengetahui respons mahasiswa terhadap media *card dance*. Pada uji

coba pertama diperoleh data respon mahasiswa yang nampak pada Tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1 Rekapitulasi Data Uji Coba I

Data	Skor		Persentase (%) Mahasiswa Kategori
	Perolehan	Maks	
A	70	88	79.5% Sangat Baik
B	77	88	87.5% Sangat Baik
C	70	88	79.5% Sangat Baik
D	75	88	85.2% Sangat Baik
E	73	88	83% Sangat Baik
F	65	88	74% Sangat Baik
G	72	88	82% Sangat Baik
H	74	88	84% Sangat Baik
I	70	88	79.5% Sangat Baik
J	71	88	80.6% Sangat Baik
K	76	88	86.3% Sangat Baik
L	73	88	82.9% Sangat Baik
M	72	88	81.8% Sangat Baik
N	77	88	87.5% Sangat Baik
O	79	88	89.7% Sangat Baik
P	69	88	78.4% Sangat Baik
Q	70	88	80% Sangat Baik
R	64	88	72% Sangat Baik
Total	1297	1584	1473%
Rata-rata	72	88	81.8% Sangat Baik

Data uji coba luas tidak hanya berasal dari penilaian angket respon mahasiswa dan respon guru, tetapi juga saran dan masukan. Dari saran dan masukan uji coba secara luas, data disimpulkan sebagai berikut: (1)

beberapa gambar tari kurang jelas hendaknya gambar diperbesar dan diperjelas lagi; (2) terdapat beberapa kartu tarian yang belum ada asal daerahnya sebaiknya pada bagian materi dilengkapi asal daerahnya; (3) *background* terlalu mendominasi sehingga gambar kurang begitu mencolok.

b. Data Uji Coba Penerapan Media Pembelajaran (Kedua)

Uji coba penerapan media kedua ini dilaksanakan pada tanggal 27 Juli 2018. Uji coba ini dilakukan selama ± 100 menit. Uji coba luas ini dilakukan untuk mengetahui kemenarikan mahasiswa terhadap media *card dance* setelah mendapat perbaikan (revisi). Semua ini tidak lepas dari saran atau masukan validasi ahli dan mahasiswa. Subjek uji coba ini tetap, yaitu 18 mahasiswa. Data respon mahasiswa diperoleh pada uji coba luas yang dipaparkan pada Tabel 2.

Tabel 2 Rekapitulasi Data Uji Coba II

Data	Skor		Persentase (%) Mahasiswa Kategori
	Perolehan	Maks	
A	84	88	95.4% Sangat Baik
B	82	88	93.1% Sangat Baik
C	81	88	92% Sangat Baik
D	82	88	93.1% Sangat Baik
E	78	88	88.6% Sangat Baik

Data	Skor		Persentase (%) Mahasiswa	Kategori
	Perolehan	Maks		
F	86	88	97.7%	Sangat Baik
G	83	88	94.3%	Sangat Baik
H	75	88	85.2%	Sangat Baik
I	85	88	96.5%	Sangat Baik
J	83	88	94.3%	Sangat Baik
K	76	88	86.3%	Sangat Baik
L	75	88	85.2%	Sangat Baik
M	77	88	87.5%	Sangat Baik
N	74	88	84%	Sangat Baik
O	76	88	86.3%	Sangat Baik
P	77	88	87.5%	Sangat Baik
Q	79	88	89.7%	Sangat Baik
R	77	88	87.5%	Sangat Baik
Total	1430	1584	90.2%	
Rata-rata	79.4	88	90.2%	Sangat Baik

Hasil uji coba ini menunjukkan total skor perolehan sebesar 1430 dari total skor maksimal 1584. Setelah dianalisis dan dipersentasekan, nilai tersebut mendapatkan hasil sebesar 90.2%. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa data uji coba kedua ini menunjukkan hasil yang tinggi/ signifikan dari pada hasil di uji coba pertama, setelah dilakukan perbaikan atau revisi.

Penilaian mahasiswa yang berupa masukan dan saran secara tertulis dideskripsikan menyeluruh. Masukan

secara tertulis dideskripsikan secara menyeluruh dan disimpulkan berdasarkan kelebihan dan keunggulannya. Adapun keunggulan yang disampaikan adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *card dance* bisa membantu mahasiswa dalam belajar.
- b. Membuat pembelajaran lebih menyenangkan, bermakna dan pengetahuan mahasiswa lebih tahan lama.
- c. Menumbuhkan cinta akan budaya melalui pembelajaran seni tari.
- d. Materi yang disajikan tergambar melalui media.
- e. Materi yang disajikan mampu mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih jauh tentang budaya yang dimiliki khususnya bidang tari di Indonesia.
- f. Ukuran media yang relatif kecil sehingga lebih praktis dibawa dan digunakan kapan pun mahasiswa mau belajar.

Adapun kekurangan penggunaan media *card dance*, sebagai berikut:

- a. Hanya indera penglihatan (mata) saja yang digunakan dalam media gambar/foto.
- b. Kegiatan pembelajaran kurang efektif karena gambar/foto yang digunakan terlalu kompleks.
- c. Terbatasnya penggunaan media untuk kelompok besar karena relatif kecilnya ukuran media.
- d. Beberapa dari kartu terdapat kurang adanya asal daerah tari.
- e. Kurang jelasnya gambar disebabkan oleh sistem pencahayaan.

6 **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan jika media ini tepat untuk membantu mahasiswa dalam proses pengenalan budaya untuk nantinya dijadikan bekal dan diterapkan dalam proses pembelajaran seni di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi atas dukungan yang diberikan

kepada peneliti berupa bantuan dana penelitian.

BIBLIOGRAPHY

- Andartika, S. D. (2017). *Pengembangan Kartu Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Ornamen Nusantara Bagi Kelas VII SMPN 2 Muntian. Skripsi Tidak Dipublikasikan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aprinurani, W. F. (2013). *Peningkatan Hasil Pembelajaran Seni Tari Melalui Media Gambar Dan Video Dalam Metode Examples Non Examples Pada Siswa Kelas VIII B di SMP Negeri 1 Manisrenggo Klaten. Skripsi Tidak dipublikasikan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ariyani, D. (2015). *Pembelajaran Seni Budaya Pada Materi Apresiasi Seni Tari Dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas VIII SMPN 11 Banda Aceh. Skripsi Dionlinekan*. Univerrrsitas Syiah Kuala.
- Arnita, A. (2017). Inovasi Metode dan Media dalam Pembelajaran Seni Di Sekolah. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 5(1), 44–51. <https://doi.org/10.29210/114800>
- Cresswell, J. W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dahar, R. W. (1991). *Teori-teori Belajar*. Bandung: Erlangga.
- Sadiman, A. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

2018_Jurnal UIM

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Kholilur Rahman. "Akomodasi Virus N Ach Terhadap Etos Kerja Islami Sebagai Motivasi Kerja", el-Jizya : Jurnal Ekonomi Islam, 2018 Publication	1%
2	ejurnal.binawakya.or.id Internet Source	1%
3	proceeding.senjuk.conference.unesa.ac.id Internet Source	1%
4	siedoo.com Internet Source	1%
5	pdfcoffee.com Internet Source	1%
6	www.coursehero.com Internet Source	1%
7	download.garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	1%
8	regiisalondon.blogspot.com Internet Source	1%

9	Idris H.M Noor. "Efektivitas Perubahan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK)/Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) menjadi Universitas", Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Publication	1 %
10	repo.undiksha.ac.id Internet Source	1 %
11	www.ust.ac.id Internet Source	<1 %
12	Riska Gustiarti, Rosliana Siregar, Isnaini Halimah Rambe. "PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS HOTS BERBANTUAN LIVEWORKSHEET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS", Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika, 2022 Publication	<1 %
13	eprints.undip.ac.id Internet Source	<1 %
14	ayokuliah.id Internet Source	<1 %
15	ejournal.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
16	fr.scribd.com Internet Source	<1 %

17	garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	<1 %
18	pembelajaranekonomikoperasi.blogspot.com Internet Source	<1 %
19	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
20	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
21	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
22	inovtech.ppj.unp.ac.id Internet Source	<1 %
23	ojs.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
24	www.pranataprinting.com Internet Source	<1 %
25	Patih Rinto Abadi, Muhammad Hanif. "Pengaruh Penggunaan Media Blog Terhadap Prestasi Belajar IPS-Sejarah Siswa Kelas VIII SMPN 1 Sukomoro Kabupaten Magetan", AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA, 2015 Publication	<1 %
26	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia	<1 %

27 explore.openaire.eu <1 %
Internet Source

28 issuu.com <1 %
Internet Source

29 journal.uinmataram.ac.id <1 %
Internet Source

30 justice94.wordpress.com <1 %
Internet Source

31 repository.ipb.ac.id <1 %
Internet Source

32 variyaka.wordpress.com <1 %
Internet Source

33 www.minings.asia <1 %
Internet Source

34 Ryane Manuho, Yaulie D.Y. Rindengan, Alicia A.E. Sinsuw. "Aplikasi Sistem Informasi E-Culture Kabupaten SITARO Berbasis Web", Jurnal Teknik Informatika, 2018
Publication

35 Siti Faizah, Toto Nusantara, Sudirman, Rustanto Rahardi. "The construction of explicit warrant derived from implicit warrant in mathematical proof", AIP Publishing, 2020
Publication

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On