

Ela Narsiti S1 PGSD Jurnal-1 (2).docx *by*

Submission date: 09-Feb-2022 02:17PM (UTC+0700)

Submission ID: 1758363105

File name: Ela Narsiti S1 PGSD Jurnal-1 (2).docx (43.11K)

Word count: 2438

Character count: 16894

The Effect Of An Animated Videos in Social Studies Learning Toward Creative Thinking of Fourth Grader Elementary Students

⁹ Ela Narsiti¹, Hawwin Fitra Raharja²
¹ Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia
² Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

*e-mail: elanarsiti@gmail.com, hawwinfitra@gmail.com

ABSTRACT

Education is a permanent thing in everyone's life. Through human education for the better, it is undeniable that education has colored human life from beginning to end. As well as helping students to think creatively. This study aims to determine the effect of animated videos in social studies learning on the creative thinking of fourth grade elementary school students on the diversity of traditional houses in Indonesia. This research uses quantitative experimental research with one group pre test post test design. The population of this study were all 21 grade fourth grade students consisting of 11 boys and 10 girls. Based on the results of data analysis shows that the results of the pre test before being given treatment the lowest value is 40 and the highest value is 80 with an average value of 57,14. While for the post test after being given treatment the lowest value is 70 and the highest value is 96 with an average value of 81,04. So, there is an improvement after learning to use animated videos. In these results indicate that there is an influence on the creative thinking of fourth grade elementary school students.

Keywords: Animated videos, Creative thinking.

Pengaruh Video Animasi dalam Pembelajaran IPS Terhadap Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SD

ABSTRAK

Pendidikan ialah suatu hal permanen pada kehidupan semua orang. Sebab adanya pendidikan manusia berperan makin baik, hal ini tidak bisa dipungkiri lagi bahwa Pendidikan telah mewarnai kehidupan manusia dari awal hingga akhir. Sama halnya dengan membantu siswa agar bisa berpikir kreatif. Penelitian ini berobjek untuk memahami pengaruh video animasi dalam pembelajaran IPS terhadap berpikir kreatif siswa kelas IV SD pada materi keragaman rumah adat di Indonesia. Penelitian ini memakai jenis penelitian eksperimen kuantitatif dengan desain "one group pre test post test". Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV sebanyak 21 yang terdiri dari "11 laki-laki dan 10 perempuan". Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil "pre test" sebelum diberikan perlakuan nilai paling rendah yaitu 40 dan nilai tertinggi yaitu 80 dengan nilai rata-rata 57,14 sedangkan untuk "post test" setelah diberikan perlakuan nilai paling rendah yaitu 70 dan nilai tertinggi yaitu 96 dengan nilai rata-rata 81,04. Jadi, terdapat peningkatan setelah belajar menggunakan video animasi. Dalam hasil tersebut menyatakan bahwa ada pengaruh terhadap berpikir kreatif siswa kelas IV tingkat SD.

Kata Kunci: Animasi, Berpikir kreatif

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah hal penting dalam sebuah kehidupan, karena sejak adanya pendidikan manusia bisa lebih terdidik, berpikir kreatif, berpikir kritis, mempunyai kepribadian baik, dan mempunyai pemahaman semakin banyak. Pendidikan di era globalisasi & modern ini menjadi sebuah intikad untuk guru dalam memerankan kemajuan teknologi yang telah berkembang pesat, pada dunia Pendidikan. Akan tetapi kegiatan belajar mengajar (KBM) saat ini sangat berbeda dengan kegiatan belajar mengajar (KBM) sebelumnya. Karena adanya suatu pandemi di beberapa negara termasuk negara Indonesia. Adanya pandemi virus corona atau biasa disebut dengan covid-19. Oleh karena itu, saat ini sekolah masih menerapkan pembelajaran yang dilakukan secara Daring melalui sebuah Aplikasi yaitu *WhatsApp grup*, *Zoom*, *Google meet* dan sebagainya untuk penyampaian materi.

Supaya kita semua bisa berpikir kreatif, "Kreativitas diartikan sebagai semua usaha produktif

yang unik dari individu”. Jadi pada dunia pendidikan kreativitas ialah suatu hal penting untuk mengerti suatu pelajaran atau memakna pada semua kegiatan yang dilakukan. Oleh sebab itu peningkatan inspirasi hendaknya dilaksanakan mulai umur awal atau dari “Sekolah Dasar (SD)”. Kreativitas/Inspirasi ialah pengalaman pribadi, individualitas, yang mendasar, sebuah potensi yang ada pada segala manusia ketika dilahirkan. ”(Maslow,1968:dalam Munandar, 2004:18)”.

Menurut Synthia (Anas, 2014). Dinamakan media pembelajaran, karena seluruh sesuatu membawakan pesan untuk sebuah pembelajaran. Sedangkan menurut Menurut Gagne yang dikutip oleh “Sadiman (2003: 6)” menjelaskan bahwasanya media ialah beragam bagian pada lingkungan siswa yang bisa merangsang untuk bisa belajar dengan alat bantu yang bisa dijadikan sebagai penyalur pesan agar mencapai tujuan pembelajaran. Jadi, media bisa dikatakan sebuah alat perantara pada saat pembelajaran. seperti media video, audio, audio visual, gambar dll.

“Menurut Sardiman (2002:6)” Media video animasi ialah seluruh sesuatu yang bisa dipakai untuk menyampaikan pesan dari pengirim pada penerima hingga bisa digunakan untuk merangsang “pikiran, perasaan, minat, dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Apalagi media animasi ini dibuat dengan cara di jadikan sebuah video yang membahas tentang materi pembelajaran IPS. Adapun penelitian ini yang dilakukan oleh Rochimah (2019:1) dengan judul Pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi yang bermaksud untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembahasan keliling dan segitiga di “kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang”. Diketahui media video animasi dapat menumbuhkan berpikir kreatif siswa & menambah perolehan belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas menjelaskan bahwa berpikir kreatif yang baik bisa diperoleh saat pembelajaran video animasi yang dilakukan oleh guru pada pembelajarannya. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh Video Animasi dalam Pembelajaran IPS Terhadap Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SD”.

Tujuan penelitian ini ialah mengetahui berpikir kreatif siswa dengan memakai video animasi pada kelas IV Sekolah Dasar. Sebelum menggunakan video animasi terhadap berpikir kreatif siswa pada materi “Keragaman rumah adat di Indonesia”. Supaya mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan video animasi terhadap berpikir kreatif siswa pada materi “Keragaman rumah adat di Indonesia”. Kemudian untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Keragaman rumah adat di Indonesia Kelas IV SD.

KAJIAN TEORI ²

Pengertian Video Animasi

Kata animasi berasal dari Bahasa latin, *Anima* yang berarti “hidup” *Animare* yang berarti meniupkan hidup ke dalam. Lalu kata tersebut di alih bahasakan ke dalam Bahasa Inggris menjadi “*Animate*” yang berarti memberi hidup”(to go life to)”, atau *animation* yang berarti ilusi dari gerakan, atau hidup. Kata *Animation* ialah membuat film kartun”(the making of kartun)”. “Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak”.(Synthia, 2014 dalam Ranang A.S dkk 2010:9).

Media pembelajaran video animasi ini bukan hanya sekedar sebagai media pembelajar yang bisa menarik kemauan atau respon siswa saja, tapi bisa meningkatkan pemahaman siswa pada materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS Kelas IV SD pada materi keragaman rumah adat di Indonesia. Karena pada video animasi ini akan di kemas menjadi video animasi yang menyenangkan & memberikan informasi materi pelajaran yang gampang dimengerti oleh siswa. sehingga siswa tidak merasakan kesulitan saat memahami suatu materi pembelajaran yang di sampaikan atau di sajikan oleh

guru ketika pembelajaran berlangsung. Jadi, dari penjelasan di atas bisa disimpulkan bahwa animasi ialah proses dari sebuah gambar yang semula diam yang kemudian di ubah jadi gambar bergerak sehingga gambar tersebut jadi hidup atau seperti ilusi.

Pengertian Berpikir Kreatif

Utomo (2020:7) “Kreativitas ialah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk “*aptitude*” (bakat) maupun non *aptitude*, baik dalam karya yang baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya”. Kreativitas adalah salah satu potensi yang ada dalam diri anak yang penting dan perlu dikembangkan, kreativitas diperlukan untuk menghadapi permasalahan agar terselesaikan secara cepat tanpa menimbulkan permasalahan lain, kreativitas siswa bisa muncul sewaktu-waktu. Berfikir kreatif ialah keniscayaan mutlak yang dikuasai oleh masyarakat sebab dengan keterampilan berfikir kreatif inilah bangsa yang adil dan beradab bisa terwujud. Masyarakat mampu dengan stabil & cerdas bersikap kritis pada lingkungannya, tidak mudah terpengaruh ataupun provokasi dari bagian yang berebut kepentingan.

Ciri-ciri kreativitas dapat ditinjau dari dua aspek yaitu:
Aspek Kognitif, “Ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif/divergen (ciri-ciri *aptitude*) yaitu: 1) Keterampilan berpikir lancar (*fluency*); 2) Keterampilan berpikir luwes/fleksibel (*flexibility*); 3) Keterampilan berpikir orisinal (*originality*); 4) Keterampilan memperinci (*elaboration*); dan 5) keterampilan menilai (*evaluation*). Makin kreatif seseorang, ciri-ciri tersebut makin dimiliki”. (Williams dalam Munandar, 1999: 88).
Aspek Afektif, “Ciri-ciri kreativitas yang lebih berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang (ciri-ciri non *aptitude*) yaitu: 1) Rasa ingin tahu; 2) Bersifat imajinatif/fantasi; 3) Merasa tertantang oleh kemajemukan; 4) Sifat berani mengambil resiko; 5) Sifat menghargai; 6) Percaya diri; 7) Keterbukaan terhadap pengalaman baru; dan 8) Menonjol dalam salah satu bidang seni” (Williams dalam Munandar, 1999)”

METODE

Metode/prosedur yang dipakai pada penelitian ini ialah “penelitian eksperimen kuantitatif atau pre-eksperimen”. Dengan desain “*One Group Pre test Post test*”, *pre test* dilakukan sebelum memakai media dan *post test* dilakukan sesudah memakai media. Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pada penelitian ini Teknik pengumpulan data yang dipakai antara lain: “1) Observasi 2) wawancara dan, 3) Tes”. Instrumen ini di gunakan untuk mengetahui pengaruh ketika memakai media video animasi pada berpikir kreatif siswa sebelum memakai media dan sesudah memakai media. Alat yang dipakai untuk penelitian ini ialah lembar wawancara dan pedoman observasi yang terdiri dari lembar RPP yang berisi daftar kegiatan pembelajaran. Kemudian analisis penelitian memakai “uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.”

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil penelitian sebelum penerapan penggunaan media video animasi, pada saat observasi ditemukan siswa yang tidak memperhatikan guru serta siswa mengobrol dengan teman sebangkunya. Ketika diberikan penjelasan dan siswa kurang semangat saat mengikuti pelajaran. Hal ini dikarenakan

guru pada pemberian pelajaran terlalu monoton pada saat pembelajaran berlangsung. Tidak hanya itu saja, guru juga tidak memakai media pembelajaran. Sehingga siswa kurang semangat dan mudah bosan. Ketika pembelajaran sedang berlangsung. Dalam hal ini siswa perlu cara berpikir kreatif, supaya selama pembelajaran berlangsung siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. Untuk menumbuhkan berpikir kreatif siswa, peneliti menggunakan media video animasi pada saat pembelajaran.

Untuk mengukur kemampuan kognitif siswa, siswa diberikan “pre test sebelum diberikan perlakuan”. Hasil pre test diperoleh nilai paling rendah 40, nilai paling tinggi 80, dengan rata-rata 57,14. Kemudian peserta diberikan perlakuan memakai media video animasi. Pada saat pembelajaran dengan menerapkan penggunaan media video animasi, siswa mengikuti pembelajaran dengan baik, antusias, serta semangat saat pembelajaran berlangsung. Lalu, di akhir pembelajaran siswa diberikan “post test setelah diberikan perlakuan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Untuk mengukur ada tidaknya “Pengaruh video animasi dalam pembelajaran IPS terhadap berpikir kreatif siswa kelas IV SD” yaitu hasil pre test & post test siswa. Hasil post test diperoleh nilai paling rendah 70, nilai paling 96 dengan rata-rata 81,04. Setelah memperoleh hasil “pre test post test”, peneliti dapat melakukan analisis data dengan menggunakan bantuan MS. Excel analisis data terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis(Uji T).

Tabel 1. Uji Normalitas Data

Data	Pre test	Post test	Keterangan
N	21	21	Data berdistribusi Normal
x_{hitung}	7,7500	10,8333	
x_{tabel}	11,0704	11,0704	

Berdasarkan tabel tersebut bahwa x_{hitung} dari pre test yaitu 7,7500 dan x_{hitung} dari post test yaitu 10,8333 sedangkan x_{tabel} dengan tarafsignifikan $\alpha = 0,05$ yaitu 11,0705 untuk “pre test dan post test”. Dari perhitungan tersebut menunjukkan $x_{hitung} < x_{tabel}$ sehingga “data pre test dan post test kelas eksperimen bisa di simpulkan berdistribusi normal”.

Tabel 2. Uji Homogenitas

Data	Pre test	Post test	Keterangan
N	21	21	Homogen
Varians	147,4286	139,0476	
x_{hitung}	1,060274		
x_{tabel}	2,137009		

Berdasarkan tabel tersebut varians data pre test yaitu 147,4286 dan varians data post test yaitu 139,0476. Sehingga diperoleh hasil F_{hitung} yaitu 1,060274 sedangkan hasil F_{tabel} dengan tarafsignifikan $\alpha=0,05$ yaitu 2,137009. Pada perhitungan di atas menunjukkan $F_{hitung} < F_{tabel}$. Sehingga data “pre test dan post test” kelas eksperimen bisa disimpulkan homogen.

Uji hipotesis peneliti menggunakan bantuan Ms.Excel secara otomatis. Untuk menghitung uji hipotesis dalam Ms.Excel yaitu menggunakan menu data (data analysis). Penelitian ini dinyatakan ada pengaruh penggunaan video animasi jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan menggunakan “taraf signifikan ($\alpha=0,05$)”. Dari hasil perhitungan yang dilakukan didapat t_{hitung} -4,8340 dan diperoleh hasil t_{tabel} dengan tarafsignifikan ($\alpha=0,05$),dk n-1 (21-1=20) yaitu 2,0859. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (-4,08340 > 2,0859), sehingga dapat disimpulkan menerima hipotesis alternatif & menolak hipotesis nol yang berarti bahwa pengaruh penggunaan video animasi terhadap berpikir kreatif siswa pada pembelajarn IPS kelas IV SD bisa dikatakan berhasil dan dapat digunakan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dari uji T menjelaskan bahwa pembelajarn memakai “media video animasi” memberi pengaruh tentang Berpikir Kreatif siswa pada Pembelajaran IPS Kelas IV di SDN Kaliwungu 2 Jombang. Hal ini terlihat dari perubahan peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media video animasi. Sebelum menggunakan media video animasi dalam pembelajaran siswa ada yang memperhatikan penjelasan guru ada yang tidak karena siswa bosan dengan pembelajaran yang monoton saat pembelajaran berlangsung. Namun, setelah menggunakan media video animasi pada pembelajaran, proses pembelajaran lebih baik serta adanya perubahan dari sikap siswa yang semula kurang memperhatikan menjadi lebih memperhatikan, tidak bosan dan lebih semangat mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.

Dan tidak hanya itu saja, diketahui bahwa penggunaan video animasi dapat membantu siswa berpikir kreatif melalui materi Keragaman rumah adat di Indonesia. Hal ini dapat diketahui dari hasil “pre test dan post test” siswa kelas IV Sekolah Dasar. Selain itu hasil analisis data pada uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan menerima H_a dan menolak H_o yang berarti bahwa pengaruh penggunaan video animasi terhadap berpikir kreatif siswa pada materi “Keragaman rumah adat di Indonesia siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Bisa dikatakan berhasil dan bisa digunakan.

Dari hal tersebut diketahui bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan video animasi dalam membantu berpikir kreatif siswa. Sebelum melakukan pembelajaran peneliti mengarahkan kepada siswa untuk memperhatikan video animasi agar dapat membantu siswa dalam melaksanakan pembelajaran. “Utomo (2020:7) Kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk aptitude (bakat) maupun non aptitude, baik dalam karya yang baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Berfikir kreatif merupakan keniscayaan mutlak yang dikuasai oleh setiap warga negara karena hanya dengan keterampilan berfikir kreatif inilah bangsa yang adil dan beradab bisa terwujud”.

Pembelajaran menggunakan media video animasi pada pembelajaran IPS materi Keragaman rumah adat di Indonesia di SDN Kaliwungu 2 Jombang. Sebelum diberikan perlakuan menggunakan video animasi, siswa diberikan pre test dahulu untuk mengukur pengetahuan siswa. Namun siswa belum memiliki pengetahuan secara luas mengenai materi keragaman rumah adat di Indonesia. Hal itu dapat dibuktikan dari perolehan rata-rata hasil belajar “pre test” yaitu 57,14 sedangkan perolehan rata-rata hasil “post test” setelah diberikan perlakuan yaitu 81,04 yang menunjukkan kenaikan hasil belajar sesudah diberikan perlakuan menggunakan media video animasi, serta dapat disimpulkan bahwa hasil belajar post test lebih baik dibandingkan hasil belajar pre test.

Uji T menunjukkan t_{hitung} -4,8340 lebih dari t_{tabel} dengan taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$), dk $n - 1$ ($21 - 1 = 20$) yaitu 2,0859. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($-4,8340 > 2,0859$). Maka dapat disimpulkan adanya “Pengaruh penggunaan video animasi terhadap berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Kaliwungu 2”.

KESIMPULAN

Berdasarkan perolehan studi data/bahan diketahui bahwa terdapat pengaruh pada berpikir kreatif siswa ketika menggunakan video animasi pada pembelajaran IPS, hal tersebut diketahui dari hasil “pre test, post test, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis” menunjukkan t_{hitung} -4,8340 lebih dari t_{tabel} dengan taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$), dk $n - 1$ ($21 - 1 = 20$) yaitu 2,0859. Saran sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran saat melakukan pembelajaran supaya bisa membantu siswa dalam berpikir kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, A. (2019). *Pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS tema berbagai pekerjaan sub tema jenis-jenis pekerjaan* (Skripsi Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Banten).
- Budiarti, Y (2015). Pengembangan Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran IPS. Volume 3 Nomor 1. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 61-27.
- Permatasari, I. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Konteks Lingkungan pada maple IPS. Volume 6 Nomor 1. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 34-48.
- Riyana, Cepi. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, kementrian Agama RI.
- Rochimah, S. (2019). *Pengembangan media pembelajran berbentuk video animasi pada pokok bahasan keliling dan segitiga untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang*. (Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim malang, Malang).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta. Prenadamedia Grup.
- Utomo, S, S. (2020). *Berfikir Kritis dan Kreatif dalam Pembelajaran Sejarah*. CV Amerta Media.
- Widyaningrum, Wahyu. Kadmijan. & Fitra Raharja, Hawwin.(2021). Pengaruh *Storytelling* Terhadap Berbicara Siswa Subtema 3 Bahasa Indonesia Kelas V SDI Al-Washoya Ngoro Jombang. *Jurnal IJPSE(Indonesia Journal of Primary Science Education . Vol.1 No.2.*

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	123dok.com Internet Source	2%
2	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
3	repository.upi.edu Internet Source	2%
4	docplayer.info Internet Source	1%
5	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	1%
6	ojs.fkip.ummetro.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Jember Student Paper	1%
8	Enny Susila Halawa. "PENERAPAN MODEL PROJECT-BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA KOMIK DI II SD NEGERI	1%

071057 HILIWETO GIDO", Jurnal Review

Pendidikan dan Pengajaran, 2021

Publication

9	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1 %
10	id.scribd.com Internet Source	1 %
11	Submitted to Universitas Sumatera Utara Student Paper	1 %
12	jurnal.uinsu.ac.id Internet Source	1 %
13	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
14	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
15	mathjournal.unram.ac.id Internet Source	<1 %
16	definakbarf27.blogspot.com Internet Source	<1 %
17	jptam.org Internet Source	<1 %
18	jupedasmn.com Internet Source	<1 %

19	jurnal.umpwr.ac.id Internet Source	<1 %
20	karya-ilmiah.um.ac.id Internet Source	<1 %
21	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
22	ejournal.upi.edu Internet Source	<1 %
23	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
24	S Siradjuddin, Haris Rosdianto, Emi Sulistri. "Penerapan model REACT untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa pada materi arus listrik", Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK), 2018 Publication	<1 %
25	Tria Wulandari, Nirwana Nirwana, M. Lutfi Firdaus. "Implementasi Model Discovery Learning Pada Materi Aplikasi Gelombang Elektromagnetik Analisis Pengotor Berbagai Minyak Goreng Sawit dengan Spektrofotometri UV-Vis", PENDIPA Journal of Science Education, 2019 Publication	<1 %
26	rolaangga.blogspot.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Ela Narsiti S1 PGSD Jurnal-1 (2).docx

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6