

4._kelayakan.pdf

by

Submission date: 22-Oct-2022 09:21AM (UTC+0800)

Submission ID: 1932012431

File name: 4._kelayakan.pdf (177.63K)

Word count: 2598

Character count: 16325

5 Kelayakan Teoritis Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis *Experiential Learning* pada Materi Bangun Datar di Kelas IV

Iesyah Rodliyah¹, Sari Saraswati², Nihayatus Sa'adah³
Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng
Iesyahrodliyah90@gmail.com

18
Abstrak—Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan [24] pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) pada submateri [2] bangun datar di kelas IV. Artikel ini merupakan bagian dari penelitian besar yang berjudul pengembangan perangkat pembelajaran dengan strategi *experiential learning* berbasis *game* pembelajaran untuk membangun karakter dan mindset cinta matematika siswa SD/MI melalui soal-soal cerita. Fokus penelitian ini pada submateri bangun datar yaitu segitiga dan jajargenjang. Peneliti [6] ini menggunakan metode pengembangan dengan model 4D yang meliputi tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Teknik pengumpulan data menggunakan angket dalam rangka uji validasi LKS. Metode analisis data melalui dua validator ahli dan [25] uji coba LKS. Selanjutnya, data hasil validasi dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan [10] skala likert. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai 4,756 dan dinyatakan bahwa LKS berbasis *experiential learning* yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: Lembar Kerja Siswa (LKS), *Experiential Learning*, Bangun Datar

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam UU Sisdiknas tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan pendidikan berfungsi membangun kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, salah satu upaya pemerintah untuk mencapai tujuan pendidikan nasional adalah dengan menyempurnakan kurikulum yang digunakan di Indonesia yaitu kurikulum 2013.

Pendidikan yang berkualitas pada praktiknya berpusat pada siswa. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan BSNP (2014) bahwa strategi pembelajaran pada kurikulum 2013 berorientasi pada siswa sebagai pembelajar bukan pada guru, sehingga dapat disebut dengan strategi *Student Centered-Learning*. Pembelajaran kurikulum 2013 tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep (kognitif), namun pada aspek lain yaitu aspek sikap (afektif) dan ketrampilan (psikomotorik).

Salah satu model pembelajaran yang mengakomodasikan pengalaman belajar siswa sesuai dengan kurikulum 2013 adalah *experiential learning*. Pengalaman belajar merujuk pada interaksi yang terjadi antara siswa dengan segala sesuatu yang berada diluar siswa atau di lingkungan. Hal ini diharapkan membentuk suatu pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Menurut Kolb (2013) dalam Karinasari & Purnomo (2017), model pembelajaran *experiential learning* adalah model pembelajaran melalui pengalaman atau belajar dengan mengalami sendiri apa yang ingin dipelajari. Hasil belajar menurut Indrastoeti & Mahfud (2015) merupakan hal-hal yang diperoleh dari pengalaman sendiri yang biasa dikenal dengan "pengetahuan dari pengalaman". Menurut Kolb (1984) dalam Rodliyah, Saraswati & Sa'adah (2018) memaparkan bahwa prosedur pembelajaran model *experiential learning* terdiri dari 4 tahapan yaitu; 1) tahapan nyata (*concreate experience*), 2) tahap observasi refleksi (*reflection observation*), 3) tahap konseptualisasi (*abstract conceptualization*) dan 4) tahap implementasi (*active implementation*).

Pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 pada pratiknya melibatkan kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengomunikasikan (Wigati, 2018). Kegiatan-kegiatan itu merupakan serangkaian aktivitas yang harus dilalui siswa dalam proses pembelajaran agar mereka mampu menguasai semua aspek yang ada yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, guru perlu membuat rencana pembelajaran salah satunya lembar kerja siswa (LKS) yang optimal, efektif dan efisien. Menurut Saidah, Parmin & Dewi (2014), LKS pada pembelajaran matematika dapat berisi aktivitas siswa serta soal-soal latihan yang berfungsi sebagai pedoman tercapainya materi yang disajikan.

Bangun datar merupakan salah satu materi yang diajarkan di SD. Materi ini penting diajarkan kepada siswa karena banyak ditemukan modelnya dalam kehidupan nyata, salah satunya bangun segitiga dan jajargenjang. Namun faktanya menunjukkan bahwa penguasaan matematika di SD masih lemah (Indrawati & Suardiman, 2013). Dijelaskan pula bahwa hal ini disebabkan karena siswa kesulitan dalam memahami konsep matematika, tidak tersedianya alat peraga matematika, dan tidak adanya media yang mendukung pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Rodliyah dkk (2018) bahwa masih banyak siswa yang belum memahami konsep matematika secara baik dan mendalam.

LKS merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan Saidah dkk (2014) menjelaskan bahwa keunggulan media LKS antara lain dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikir, meningkatkan kemampuan intelektual, dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan. LKS yang berbasis *experiential learning* secara tidak langsung dapat mengajak siswa untuk aktif belajar dan mencari konsep sendiri (Karinasari & Purnomo, 2017).

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu dikembangkan suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan LKS berbasis *experiential learning* pada submateri bangun datar di kelas IV SD.

17 METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Metode penelitian ini adalah pengembangan oleh Thiagarajan (1974) yang dikenal dengan model 4-D. Model ini terdiri dari 4 tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Adapun tahap-tahap penelitian, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data disajikan sebagai berikut:

D. Tahap-tahap Penelitian

Tahap-tahap penelitian ini mengacu pada tahap pengembangan model 4-D. Tahap pertama yaitu *define* (pendefinisian) bertujuan menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan pembelajaran, menganalisis tujuan serta batasan materi. Pada tahap kedua yaitu *design* (perancangan) bertujuan merancang LKS berbasis *experiential learning* pada submateri segitiga dan jajargenjang. Tahap ketiga ini bertujuan untuk menghasilkan draf perangkat pembelajaran, dalam artikel ini yang dibahas adalah draf LKS yang telah direvisi berdasarkan masukan para ahli dan data yang diperoleh diujicoba. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini antara lain; 1) validasi ahli, 2) uji keterbacaan, dan 3) uji coba. Sedangkan pada tahap keempat dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan. Namun fokus tahap penelitian pada artikel ini ada pada tahap ketiga yaitu *develop* (pengembangan).

E. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Al Asy'ari Keras Jombang pada bulan April-Mei 2018. Subjek penelitian pada tahap uji coba melibatkan 28 siswa dan 3 orang siswa pada sekolah lain untuk uji keterbacaan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode angket untuk memperoleh uji validasi LKS, uji keterbacaan, dan hasil uji coba. Lembar validasi LKS terdiri dari tiga aspek penilaian kelayakan yaitu aspek kelayakan format, kelayakan isi dan kelayakan bahasa. Data penelitian yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif kualitatif. LKS berbasis *experiential learning* yang dikembangkan dinyatakan valid/layak/baik apabila skor rata-rata dari tiap kriteria dari ketiga validator mencapai 3,00 – 5,00.

G. Teknik Analisis Data

Validator menuliskan penilaian pada setiap lembar validasi LKS. Data hasil validasi LKS dianalisis menggunakan skala Likert (Sugiyono, 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dikembangkan dinilai kelayakan secara teoritis dan empiris. Penilaian kelayakan secara teoritis berdasarkan validasi oleh para

validator yang berkompeten sesuai bidangnya, uji keterbacaan yang diperkuat secara empiris dengan observasi aktivitas siswa dan angket respon siswa. Lembar validasi yang digunakan dalam proses validasi LKS 1 dan LKS 2 merupakan lembar validasi yang memiliki aspek penilaian sama. Berikut merupakan hasil validasi oleh 2 validator, disajikan dalam Tabel 1 dan gambar 1. sebagai berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Data Hasil Validasi Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Experiential Learning Submateri Bangun Datar

| No. | URAIAN | PENILAIAN | | | | |
|------------|--|-----------|----|--------|-----------|-------------|
| | | V1 | V2 | Jumlah | Rata-Rata | Ket. |
| I | FORMAT | | | | | |
| | 1. Sistem penomoran jelas. | 5 | 5 | 10 | 5 | Sangat Baik |
| | 2. Tampilan dan gambar dalam LKS memiliki daya tarik. | 5 | 5 | 10 | 5 | Sangat Baik |
| | Rata-Rata | | | | 5 | Sangat Baik |
| II | ISI | | | | | |
| | 1. Kebenaran isi/materi. | 4 | 5 | 9 | 4.5 | Baik |
| | 2. Kesesuaian LKS dengan pembelajaran <i>Experiential Learning</i> berbasis <i>Game</i> Pembelajaran | 5 | 5 | 10 | 5 | Sangat Baik |
| | 3. Kesesuaian tugas dengan urutan materi. | 4 | 5 | 9 | 4.5 | Baik |
| | 4. Pertanyaan atau perintah mudah dipahami siswa. | 5 | 4 | 9 | 4.5 | Baik |
| | Rata-Rata | | | | 4.625 | Baik |
| III | BAHASA | | | | | |
| | 1. Penggunaan tata bahasa sesuai dengan ejaan yang disempurnakan. | 5 | 5 | 10 | 5 | Sangat Baik |
| | 2. Kesesuaian kalimat dengan taraf berfikir dan kemampuan membaca sesuai usia siswa. | 5 | 5 | 10 | 5 | Sangat Baik |
| | 3. Mendorong minat belajar. | 5 | 5 | 10 | 5 | Sangat Baik |
| | 4. Kesederhanaan struktur kalimat. | 4 | 5 | 9 | 4.5 | Baik |
| | 5. Kalimat tidak mengandung arti ganda. | 5 | 4 | 9 | 4.5 | Baik |
| | 6. Kejelasan petunjuk dan arahan. | 4 | 4 | 8 | 4 | Baik |
| | 7. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan. | 5 | 4 | 9 | 4.5 | Baik |
| | Rata-Rata | | | | 4.643 | Baik |
| | TOTAL | | | | 4.756 | Baik |



Gambar 1. Grafik Data Hasil Validasi LKS berbasis *Experiential Learning* ditinjau dari beberapa aspek

Berdasarkan tabel 1 dan gambar 1 dapat dilihat bahwasanya nilai rata-rata pada setiap aspek berada pada kriteria baik dan sangat baik yaitu antara nilai 4 dan 5. Hal ini dikarenakan LKS yang telah dikembangkan disusun sesuai dengan persyaratan perangkat pembelajaran yang baik. Dalam penelitian perangkat pembelajaran yang dimaksud adalah Lembar Kerja Siswa pada materi bangun datar. Menurut Sudjana & Rivai (2009) LKS yang baik berupa media pembelajaran yang didalamnya memuat tujuan pembelajaran, kegiatan pengamatan dan tugas – tugas yang sesuai dengan kompetensi dasar dan konsep materi yang harus dikuasai siswa.

Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis *experiential learning* yang dikembangkan tersusun atas tujuan dan indikator pembelajaran yang jelas dan fase-fase pembelajaran yang sistematis sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Aspek kelayakan dalam penyusunan LKS berbasis *experiential learning* terdiri dari tiga aspek. Berdasarkan hasil validasi oleh dua ahli pendidikan matematika, aspek pertama kelayakan LKS yang dikembangkan yaitu aspek kelayakan format dengan memperoleh skor sebesar 5 dengan kategori sangat valid/baik. Sedangkan aspek kelayakan isi memperoleh skor sebesar 4,625 dengan kategori valid/baik, dan aspek kelayakan bahasa memperoleh skor 4,643 dengan kategori valid/baik. Rata-rata total pada semua aspek memperoleh skor 4,756 dengan kategori valid/baik. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa berdasarkan uji validasi ahli, LKS yang sudah dikembangkan berada pada kategori valid/baik untuk digunakan.

Selain penilaian yang diberikan para validator ahli, terdapat juga beberapa saran yang diberikan para validator ahli untuk memperbaiki LKS yang sudah dikembangkan. Berikut beberapa saran yang diberikan :

Tabel 2. Hasil Revisi Lembar Kerja Siswa

| Sebelum Direvisi | Sesudah Direvisi | Alasan Merevisi |
|--|--|--|
| Belum ada ilustrasi gambar pada soal pertama | Sudah ada ilustrasi gambar pada soal pertama | Agar siswa lebih mudah untuk memahami maksud dan terlihat lebih menarik |
| Letak <i>Experiential Learning</i> berbasis <i>Game</i> belum jelas pada LKS siswa | Letak <i>Game</i> sudah dijelaskan pada LKS siswa pada kegiatan awal | Agar siswa lebih mudah untuk menggunakan LKS dengan strategi <i>experiential learning</i> berbasis <i>game</i> |
| Indikator | Indikator kesimpulan | Agar siswa mampu memberikan |

| | | |
|--|-----------------------------------|---|
| kesimpulan penilaian secara umum belum jelas | penilaian secara umum sudah jelas | penilaian sendiri pada LKS yang sudah dikerjakan berdasarkan indikator penilaian yang jelas |
|--|-----------------------------------|---|

Perangkat pembelajaran yang sudah direvisi setelah mendapat masukan dari para validator, selanjutnya dilakukan uji keterbacaan. Uji keterbacaan ini dilakukan dengan cara memberikan Draft II yaitu LKS kepada 3 siswa yang memiliki kemampuan akademik rendah, sedang, dan tinggi dengan masing-masing satu orang. Pada uji keterbacaan ini, para siswa diminta untuk menggarisbawahi kata-kata atau kalimat yang tidak dimengerti. Hasil dari uji keterbacaan, tampak bahwa siswa dari beberapa tingkatan tersebut tidak mengalami kesulitan yang serius dalam memahami LKS pada Draft II, namun ada beberapa kata yang kurang dipahami sehingga peneliti perlu untuk sedikit mengubah isi LKS. Berikut beberapa revisi yang dilakukan terhadap LKS berdasarkan uji keterbacaan oleh 3 siswa tersebut :

Tabel 3. Revisi LKS Berdasarkan Uji Keterbacaan

| Yang Direvisi | Sebelum Di Revisi | Sesudah Direvisi | Alasan Merevisi |
|-------------------------|--|--|---|
| LKS materi Bangun Datar | Tidak ada keterangan fungsi tanda bintang pada LKS | Sudah ada keterangan fungsi tanda bintang pada LKS | Agar siswa bisa memahami fungsi bintang pada setiap LKS |

Hasil revisi perangkat pembelajaran dari uji keterbacaan ini dinamakan Draft III yang akan digunakan untuk uji coba.



Gambar 2. Uji keterbacaan dilakukan oleh siswa kelas 4 dari sekolah lain yang bukan menjadi sampel penelitian

LKS yang sudah direvisi berdasarkan hasil validasi ahli dan uji keterbacaan (Draft III), selanjutnya diujicobakan pada kelas IV MI Al Asy'ari Keras Jombang tahun pelajaran 2017-2018 yang berjumlah 28 siswa. Uji coba ini bertujuan untuk melihat kejelasan dan kecocokan waktu yang direncanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran dengan pelaksanaannya. Dari hasil uji coba perangkat pembelajaran diperoleh data kemampuan guru mengelola pembelajaran, data aktivitas siswa, data tes hasil belajar, data respon siswa. Hasil uji coba dianalisis dan dijadikan dasar perbaikan perangkat Draft III untuk mendapatkan perangkat pembelajaran Draft IV.

Uji coba pada tahap pengembangan ini adalah uji coba perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti sendiri sebagai pelaksana penerapan perangkat pembelajaran Draft III serta melibatkan 2 orang pengamat dengan tugas yang berbeda. Pengamat pertama mengamati kemampuan guru mengelola pembelajaran, dan pengamat kedua mengamati aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Dari hasil uji coba perangkat pembelajaran, diperoleh (1) kemampuan guru mengelola pembelajaran memiliki skor setiap aspek di tiap butir RPP adalah 4 atau 5, yang artinya berkategori baik atau sangat baik. Sehingga memenuhi kriteria praktis. Dengan demikian, perangkat pembelajaran bisa dikatakan praktis dan tidak perlu lagi dilakukan revisi, (2) aktivitas siswa rata-rata setiap aspek yang direspon pada setiap RPP berada pada kriteria waktu ideal aktivitas siswa. Dengan demikian, ditinjau dari kriteria waktu ideal aktivitas siswa maka aktivitas siswa selama proses pembelajaran di kelas eksperimen memenuhi kriteria efektif, (3) data tes hasil belajar tergolong tuntas, karena ketuntasan belajar yang diperoleh lebih dari 85%, (4) data respon siswa terhadap komponen pembelajaran matematika khususnya pada LKS yang sudah dikembangkan berbasis *experiential learning* dapat disimpulkan berada pada nilai yang positif karena bernilai lebih dari 80%. Misalnya dalam segi perasaan siswa terhadap LKS dan pendapat siswa tentang penampilan LKS, pada dua segi itu nilai persentase siswa yang senang dan tertarik terhadap LKS berada pada persentase yang cukup tinggi yaitu > 80%. Adapun dalam segi pemahaman bahasa yang digunakan, lebih dari 85 % siswa bisa memahami isi LKS tersebut. Disamping itu 92,8 % siswa memiliki minat untuk mengikuti pembelajaran matematika berikutnya dengan menggunakan LKS yang berbasis *experiential learning*.



Gambar 3. Halaman Depan Hasil LKS yang dikembangkan



Gambar 3. Salah satu Isi LKS yang dikembangkan pada materi bangun datar

13

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai penelitian pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis *experiential learning* dapat disimpulkan bahwa LKS yang dikembangkan tersebut valid dan baik secara teoritis dengan nilai sebesar 4,756. LKS berbasis *experiential learning* juga dinyatakan layak secara empiris berdasarkan keterlaksanaan LKS dan respon siswa yang masing-masing memperoleh persentase yang cukup tinggi yaitu lebih dari 85%.

Saran yang bisa diberikan dalam penelitian pengembangan LKS berbasis *experiential learning* yaitu para guru sebaiknya memberikan panduan dalam melaksanakan pembelajaran dengan jelas dan memperhatikan alokasi waktu pembelajaran dengan baik. Perlunya penelitian sejenis untuk mengembangkan LKS berbasis *experiential learning* dengan materi matematika yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). (2014). Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) Departemen Pendidikan Nasional.
- Indrastoeti, J. & Mahfud, H. (2015). Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan Experiential Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 143 -154.
- Indrawati, D., & Suardiman, S.P. (2013). Pengembangan Media Travel Game untuk Pembelajaran Perkalian dan Pembagian Bilangan Pecahan Matematika SD Kelas V. *Jurnal Prima Eduksia*, 1(2), 135 – 146.
- Karinasari, F. & Purnomo, T. (2017). Kelayakan Teoritis Lembar Kerja (LKS) Berbasis *Experiential Learning* Submateri Komponen Penyusun Ekosistem Kelas X SMA. *JurnalBioEdu*, 6(3), 329 – 336.
- Rodliyah, I., Saraswati, S., & Sa'adah, N. (2018). Implementasi Model Experiential Learning Pada Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil dan Faktor Persekutuan Terbesar kelas IV. *Jurnal Gantang*, 3(2), 143 – 151.
- Saidah, N., Parmin & Dewi, N.R. (2014). Pengembangan LKS IPA Terpadu Berbasis *Problem Based Learning* Melalui *Lesson Study* Tema Ekosistem dan Pelestarian Lingkungan. *Unnes Science Education Journal*, 3(2), 549 – 556.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC : National Center for Improvement Educational System
- Wigati, A.A. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Etnosains untuk Menumbuhkan Pemahaman Konsep dan Sikap Ilmiah Siswa. *Hasil Tesis Universitas Lampung*.

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

journal.ikopin.ac.id

Internet Source

1%

2

sinta3.ristekdikti.go.id

Internet Source

1%

3

Maria Dionesia Kofi, Oktovianus Mamoh.
"PENGEMBANGAN PERANGKAT
PEMBELAJARAN RPP DAN LKS MATERI
SEGIEMPAT DAN SEGITIGA PADA SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 1 MIOMAFFO BARAT
MENGUNAKAN PENDEKATAN
ETNOMATEMATIKA", MATH-EDU: Jurnal Ilmu
Pendidikan Matematika, 2020

Publication

1%

4

Sirajuddin Sirajuddin. "Pengembangan
Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan
Kombinasi Pendekatan Matematika Realistik
Dan Scientific Pada Siswa Kelas VII SMP",
JTAM | Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika,
2017

Publication

1%

| | | |
|----|--|------|
| 5 | Internet Source | 1 % |
| 6 | ppjp.ulm.ac.id Internet Source | 1 % |
| 7 | ejournal.stkip-pgri-sumbar.ac.id Internet Source | 1 % |
| 8 | online-journal.unja.ac.id Internet Source | 1 % |
| 9 | kampusdesa.or.id Internet Source | <1 % |
| 10 | Dek Ngurah Laba Laksana, Yosefina Uge Lawe, Frumensia Ripo, Maria Oliva Bolo, Tarsisius Donbosko Dua. "Lembar Kerja Siswa Berbasis Budaya Lokal Ngada Untuk Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2020 Publication | <1 % |
| 11 | Dwi Erna Novianti, Anis Umi Khoirotunnisa. "PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS PENGAJUAN DAN PEMECAHAN MASALAH PADA MATAKULIAH PROGRAM LINEAR PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA IKIP PGRI BOJONEGORO", JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika), 2016 Publication | <1 % |

12

Evilia Hasibuan, Effie Efrida Muchlis, Nurul Astuty Yensi. "VALIDITAS LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) DENGAN PENDEKATAN PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK (PMR) PADA MATERI PRISMA DAN LIMAS KELAS VIII SMP NEGERI 3 KOTA BENGKULU", Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), 2019

Publication

<1 %

13

jurnal.untan.ac.id

Internet Source

<1 %

14

mafiadoc.com

Internet Source

<1 %

15

Sutaryanto Sutaryanto. "PENERAPAN MODEL VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE (VCT) BERBANTUAN FILM DOKUMENTER DALAM MENANAMKAN NILAI NASIONALISME DAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SISWA SEKOLAH DASAR", Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 2016

Publication

<1 %

16

e-campus.iainbukittinggi.ac.id

Internet Source

<1 %

17

e-journals.unmul.ac.id

Internet Source

<1 %

| | | |
|----|---|------|
| 18 | ejournal.unikama.ac.id Internet Source | <1 % |
| 19 | nataliapradata.blogspot.com Internet Source | <1 % |
| 20 | proceeding.uma.ac.id Internet Source | <1 % |
| 21 | unsri.portalgaruda.org Internet Source | <1 % |
| 22 | Retno Dewati. "Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS dengan Model Pembelajaran Tipe Think Pair Share pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Takeran Magetan", Gulawentah:Jurnal Studi Sosial, 2018 Publication | <1 % |
| 23 | edoc.pub Internet Source | <1 % |
| 24 | ejournal.undip.ac.id Internet Source | <1 % |
| 25 | repository.uma.ac.id Internet Source | <1 % |
| 26 | repository.umsu.ac.id Internet Source | <1 % |
| 27 | repository.unika.ac.id Internet Source | <1 % |

28

Baharuddin Baharuddin. "PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN IPA BERBASIS INKUIRI TERBIMBING DENGAN TUGAS PROYEK MATERI SISTEM EKSKRESI UNTUK MENUNTASKAN HASIL BELAJAR SISWA SMP", Biosel: Biology Science and Education, 2017
Publication

<1 %

29

aep2saepunajah.wordpress.com
Internet Source

<1 %

30

repo.bunghatta.ac.id
Internet Source

<1 %

31

repositori.umsu.ac.id
Internet Source

<1 %

32

riset.unisma.ac.id
Internet Source

<1 %

33

www.infodiknas.com
Internet Source

<1 %

34

Andista Mutia Candra, Theresia Sri Rahayu. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021
Publication

<1 %

35

Nurliza Fahmi Lubis, Bornok Sinaga, Mulyono Mulyono. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan

<1 %

Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi dan Kemandirian Belajar Siswa SMA Swasta Tunas Pelita Binjai", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2022

Publication

36

Rino Sardanto. "PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS PENGALAMAN PADA PROGRAM STUDI MANAJEMEN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI", JURNAL NUSANTARA APLIKASI MANAJEMEN BISNIS, 2017

Publication

<1 %

37

Panca Herlambang, Evi Palenewen, Susilo Susilo. "Problem Analysis on Teachers in the Development of Discovery Learning Model-based Worksheet and Student Problem on Cognitive Learning Achievement", BIODIK, 2018

Publication

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On