

14

by Lk Nurdyansyah

Submission date: 26-Oct-2023 12:20PM (UTC+0700)

Submission ID: 2207707968

File name: 14._Development.pdf (313.92K)

Word count: 3675

Character count: 22838

Sehubungan dengan itu Gerlac¹⁰ Ely juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran mempunyai cakupan yang luas, mencakup semua sumber yang dibutuhkan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga media pembelajaran dapat berupa perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras tersebut. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang digunakan untuk mempermudah penyampaian ide gagasan atau materi pokok pembelajaran berupa perangkat keras maupun perangkat lunak.

Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru maupun siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Sebuah media digunakan dalam pembelajaran dalam penyampaian pesan atau informasi dalam proses kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan inovatif. Pembelajaran inovatif akan menciptakan suasana belajar yang dinamis dengan melibatkan keaktifan Peserta didik dalam setiap proses pembelajaran Sehingga dalam menyampaikan¹¹ pesan atau informasi oleh guru perhatian dan minat belajar siswa dapat terangsang dengan baik menggunakan media pembelajaran. Selain memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran juga dapat membangun suasana belajar yang interaktif. Suasana belajar yang interaktif siswa akan cenderung termotivasi untuk mengetahui materi yang akan dipelajari. Sehingga dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa.

Pembelajaran pada mata pelajaran SKI di MI ada beberapa media yang dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran yang efektif dan interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran SKI di MI adalah media *Storyboard telling*. *Storyboard telling* merupakan salah satu media yang tepat untuk menyampaikan materi sejarah secara kronologis atau berurutan karena kronologis termasuk karakteristik sejarah. Media ini adalah penggabungan antara peta konsep, *timeline* dan narasi (bercerita) yang fungsinya adalah untuk membantu pemaparan pengetahuan sejarah.

Penggunaannya media *storyboard telling* memiliki beberapa kelebihan seperti, dapat menarik perhatian siswa untuk focus pada materi yang di ajarkan. Selain itu dengan media *storyboard telling* guru dapat meletakkan ide pokok atau gagasan sehingga siswa dapat memahami pokok informasi yang disajikan dalam media tersebut. Penggunaan media tersebut, tujuan pembelajaran juga dapat tersampaikan dengan baik. Melihat dari situasi pembelajaran¹² saat ini yang masih terdampak pandemi *Covid-19* mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara online menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial tanpa melakukan tatap muka akan tetapi melalui platform yang tersedia. Dengan demikian peneliti menggunakan model *hybrid learning* dalam penerapan media pembelajaran tersebut.

Hybrid learning merupakan model pembelajaran yang memudahkan pembelajaran dengan menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. *Hybrid learning* juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran online, akan tetapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial. Sehingga dalam model pembelajaran ini dimana siswa dapat berpartisipasi secara online maupun secara langsung.

Penerapan model *Hybrid learning* pada media *storyboard telling* dalam kondisi *new normal* pasca *pandemic* saat ini diharapkan dapat Menyediakan peluang yang praktis realistis bagi guru¹³ dan pendidik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang. Juga dapat membantu siswa untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pernyataan diatas, focus penelitian ini berisikan Pengembangan Media *Storyboard Telling* Berbasis *Hybrid Learning* Pada Mata Pelajaran SKI Kelas III MI Muhammadiyah 01 Payaman. Penelitian ini sangat penting karena dengan adanya media *storyboard learning* sebagai

kajian penelitian yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran SKI materi "Peristiwa yang mengiringi malam kelaahiran Muhammad SAW". Maka dari itu pada penelitian ini peneliti ingin mengembangkan media belajar yang menarik dan efisien di er *new normal* berbasis *hybrid learnig* agar siswa memiliki motifasi belajar dan pemahaman yang baik dalam menerima materi.

16

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Brog and Gall mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan prosesa atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Penelitian yang dilakukan pada kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Jumlah peserta didik kelas III sebanyak 20 peserta didik subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli bahasa dan ahli konten serat kelompok kecil dengan jumlah 5 siswa, kelompok besar dengan jumlah 20 siswa. uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dilaakukan di MI Muhammadiyah 04 Moropelang.

Model penelitian dan pengembangan pada penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Prosedur penelitian yang dilakukan pada penelitian ini sesuai dengan model yang digunakan yakni model ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki 5 langkah dalam proses pengembangan antara lain: 1) Analisis, 2) Pengembangan, 3) Implementasi, 4) Implementasi dan, 5) Evaluasi. Tahapan tersebut dapat dijabarkan sesuai prosedur penelitian berikut:

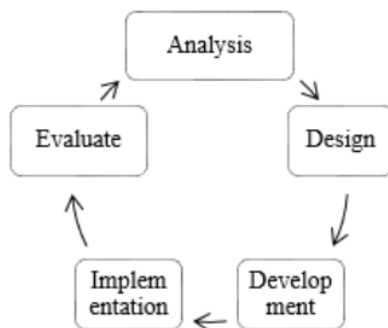


Figure 1. Prosedur Model Pengembangan ADDIE

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap pertama yang harus dilakukan dalam model pengembangan ADDIE. Dalam tahap ini analisis yang dilakukan yakni dengan melakukan wawancara kepada guru yang mengajar mata pelajaran SKI di MI Muhammadiyah 01 Payaman untuk mengetahui peroses pembelajaran yang dilakukan dan permasalahan siswa maupun guru saat pembelajaran. Serta untuk mengetahui potensi siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung.

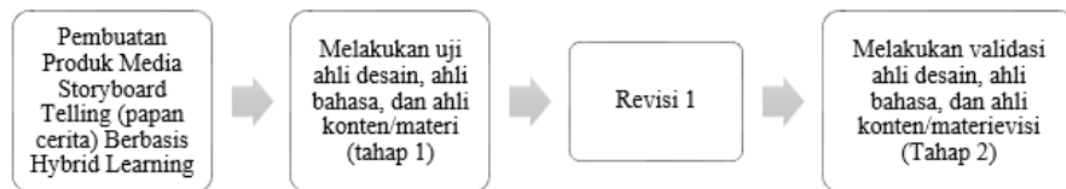
2. Tahap Desain (*Design*)

Setelah dilakukanya tahap analisis dengan mewawancarai guru dan observasi kepada siswa, kemudian peneliti mulai merancang model pembelajaran yang inovatif dan memudahkan siswa dalam memahami materi dengan baik namun dengan menggunakan cara penyampaian yang berbeda. Pada tahap ini peneliti menyesuaikan dengan kebutuhan siswa. pemelnti mulai

memberikan rancangan produk multimedia berupa Media *Storyboard Telling* (papan cerita) yang didesain sistematis dan semenarik mungkin untuk mengatasi siswa yang sulit memahami materi yang hanya menggunakan teks saja. Media ini diberikan peneliti untuk memberikan inovasi baru dalam pembelajaran SKI.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*Development*) ini merupakan rancangan dan produksi dari hasil yang ada pada tahap kedua. Pada tahap ini peneliti mulai merancang produk yang akan dijadikan media *Storyboard telling* untuk meningkatkan pemahaman siswa. tahap ini merupakan tahapan yang lebih panjang dari tahap sebelumnya. Tahap pengembangan ini peneliti melakukan validasi ahli dengan uji ahli desain, bahasa, dan ahli konten/materi yang dilakukan dengan dua tahap. Hal tersebut dijabarkan dalam gambar bagan berikut:



Gambar 2.2 Skema Tahap Pengembangan (*Development*) Model ADDIE

Figure 2. Skema Tahap Pengembangan (*Development*) Model ADDIE

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap keempat dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini peneliti menggunakan hasil dari tahap ketiga mengimplementasikannya. Implementasi yang dimaksud yakni mengaplikasikan produk yang telah diciptakan oleh peneliti untuk di uji cobakan kepada siswa dalam skala besar dan kecil. Proses yang dilakukan pada tahap ini akan dijalankan oleh peneliti dengan siswa kelas 3 di MI Muhammadiyah 01 secara langsung. Berdasarkan implementasi yang dilakukan oleh peneliti ini dapat melihat tanggapan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang baru dibuat oleh peneliti.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Tahap ini merupakan hasil dari tahap implementasi. Setelah melakukan penyampaian produk yang telah dibuat, pada tahap ini peneliti dapat melihat ada atau tidaknya peningkatan pemahaman terkait materi yang disampaikan melalui media *storyboard telling*. Pada tahap ini berlangsung saat pembelajaran serta penilaiannya yang sudah ada dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Proses pada tahap evaluasi ini dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan hasil yang diperoleh selama penelitian berlangsung sampai selesai.

Hasil dan Pembahasan

Kelayakan Media Storyboard Telling Berbasis Hybrid Learning

Kelayakan produk pengembangan dapat dilihat dari hasil validasi para ahli. Berdasarkan prosedur penelitian pengembangan model ADDIE yang dijelaskan pada tahap pengembangan (*Development*) proses validasi ahli dilakukan dua tahap yakni tahap I dan II dengan satu kali revisi.

Skala	Prosentase	Kualifikasi	Keterangan
-------	------------	-------------	------------

5	81% - 100%	Sangat Layak	Tidak perlu revisi
4	61% - 80%	Layak	Tidak perlu revisi
3	41% - 60%	Cukup Layak	Perlu Revisi
2	21% - 40%	Kurang Layak	Perlu Revisi
1	0% - 20%	Tidak Layak	Perlu Revisi

Table 1. Kriteria Penilaian Interpretasi Kelayakan

1. Hasil Validasi Ahli Media

Uji ahli media pada penelitian ini dilakukan oleh seorang ahli yang mempunyai kualifikasi pengetahuan dibidang desain dan wawasan IT (*Information Tecnology*). Uji ahli media ini dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yakni Moch. Bahak Udin By Arifin sebagai validator. Validasi ahli media ini diakukan untuk mengetahui kelayakan media *Storyboard Telling* dari segi desain dan penyusunan komponen media yang ada pada media tersebut. Berdasarkan hasil tersebut dapat disajikan dalam analisis kuantitatif prosentase yang dijelaskan pada tabel berikut:

Pernyataan	X	Xi	P%	Tingkat kevalidan produk
Jumlah	31	45	88,57%	Sangat Layak

Table 2. Persentase Kevalidan Ahli Media

Berdasarkan data diatas dijelaskan bahwa x adalah jumlah skor jawaban dan xi merupakan jumlah skor ideal sedangkan P% yakni hasil dari x dan xi. x bisa dikatakan 31 berdasarkan jumlah nilai yang diperoleh dalam angket. Sedangkan 45 merupakan skor kelayakan yang dikalikan dengan jumlah pertanyaan. Sehingga tercapai nilai 88,57% dengan kualifikasi tingkat kevalidan produk "Sangat Layak".

2. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Uji ahli bahasa pada penelitian ini dilakukan oleh seorang ahli yang mempunyai kualifikasi pegetahuan dan pemahaman terkait tata cara berbahasa Indonesia ya⁴ baik dan benar. Validasi ahli bahasa dalam penelitian pengembangan ini divalidasikan ke pada Bapak Drs. Muflich Hasyim, M.Pd. sela⁴ dosen pengampu mata kuliah Bahasa Indonesia prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Validasi ahli bahasa dilakukan untuk mengntahui kelayakan media storyboard telling dari segi kebahasaan yang meliputi kata baku dan tidak baku, EYD dan lain-lain. Dari hasil tersebut dapat disajikan dalam analisis kuantitatif prosentase yang dijelaskan pada tabel berikut:

Pernyataan	X	Xi	P%	Tingkat kevalidan produk
Jumlah	36	40	90%	Sangat Layak

Table 3. Persentase Validasi Kelayakan Ahli Bahasa

Data tabel diatas menjelaskan bahwa x dengan jumlah skor jawaban 36 dan xi jumlah skor ideal 40sedangkan P% yakni hasil dari x dan xi Sehingga tercapai hasil 90% dengan kualifikasi tingkat kevalidan produk "Sangat Layak".

3. Hasil Validasi Ahli Konten

Uji ahli konten pada penelitian ini dilakukan oleh seorang ahli yang mempunyai kualifikasi pegetahuan dibidang sejarah kebudayaan di madrasah ibtidaiyah. Validasi ahli konten dalam

penelitian pengembangan ini divalidasikan kepada Bapak M. Asro Ashabul Yamin selaku guru pengampu mata pelajaran SKI. Data tersebut diperoleh dari hasil penilaian angket ahli konten. Dari hasil tersebut dapat disajikan dalam analisis kuantitatif prosentase yang dijelaskan pada tabel berikut:

Pernyataan	X	Xi	P%	Tingkat kevalidan produk
Jumlah	44	50	88%	Sangat Layak

Table 4. Prosentase Validitas Kelayakan Ahli Konten

Data diatas dijelaskan bahwa x adalah jumlah skor jawaban dan xi merupakan jumlah skor ideal sedangkan P% yakni hasil dari x dan xi. x bisa dikatakan 44 berdasarkan jumlah nilai yang diperoleh dalam angket. Sedangkan 50 merupakan skor kelayakan yang dikalikan dengan jumlah pertanyaan. Sehingga tercapai nilai 88% dengan kualifikasi tingkat kevalidan produk "Sangat Layak".

Berdasarkan hasil validasi uji ahli yang telah dilakukan, secara umum dapat disimpulkan pada grafik sebagai berikut:

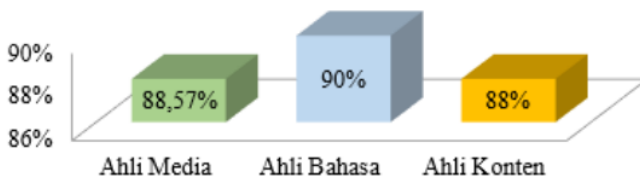


Figure 3. Grafik Kelayakan Hasil Validasi Ahli

Grafik diatas menunjukkan persentase kelayakan ahli media sebesar 88,57% dengan kualifikasi "sangat valid" tanpa revisi. Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan persentase sebesar 90% dengan kualifikasi "sangat valid" tanpa revisi. Sedangkan grafik ahli konten menunjukkan persentase sebesar 88% dengan kualifikasi "sangat layak" tanpa revisi. Berdasarkan persentase tersebut rata-rata yang didapat dari beberapa uji ahli tersebut yakni 89% dengan kualifikasi sangat layak.

Efektifitas Media Storyboard Telling Berbasis Hybrid Learning

Efektifitas produk yang digunakan terlihat dan dibuktikan melalui hasil test uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba yang dilakukan yakni menggunakan pretest dan posttest. Dengan adanya pretest dan posttest peningkatan pemahaman belajar siswa tidak menunjukkan secara drastis namun, peningkatan terjadi secara bertahap.

Efektifitas produk pengembangan ini dapat terlihat dari tingkat pemahaman siswa dalam menangkap penjelasan materi yang ada pada media storyboard telling. Beberapa siswa kelas 3 MI Muhammadiyah 04 Moropelang menunjukkan ketertarikan terhadap produk pengembangan yang dikembangkan oleh peneliti. Adanya pengembangan media storyboard telling ini diharapkan siswa dapat lebih memahami pembelajaran melalui apa yang mereka tangkap sendiri.

5 1. Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar

Uji coba kelompok kecil merupakan uji coba yang dilakukan oleh peneliti dengan melibatkan 5 siswa kelas 3 di MI Muhammadiyah 04 Moropelang sebagai subyek uji coba. Uji coba ini Berdasarkan hasil penelitian uji coba kelompok kecil telah didapatkan hasil sebagai berikut:

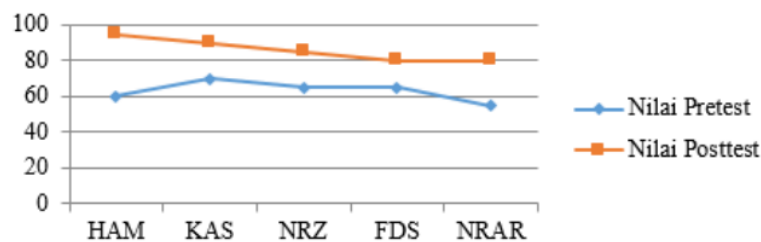


Figure 4. grafik peningkatan pemahaman belajar siswa uji kelompok kecil

Berdasarkan data hasil uji coba tersebut didapat saran dan masukan dari siswa antara lain: 1) dari segi desain warna yang ditampilkan pada media kurang menarik, 2) Audio atau suara pada media kurang maksimal sehingga siswa tidak dapat mendengar dengan jelas pembahasan pada materi tersebut. Sehubungan dengan itu perlu adanya perbaikan atau revisi terkait desain warna dan audio pada media *storyboard telling* sehingga siswa dapat memahami materi yang ada pada media tersebut.

¹¹ Sudjana (2016: 24) menyebutkan ada tiga kategori pemahaman yang merujuk pada taksonomi Bloom, yakni: 1) tingkat rendah, 2) tingkat sedang, 3) tingkat tinggi. Siswa dapat dikatakan paham jika dapat memenuhi indikator pemahaman belajar meliputi, mengingat, menyebutkan kembali, dan menyimpulkan materi yang telah disampaikan.

⁵ Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil kemudian peneliti melakukan Uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar merupakan uji coba tahap akhir yang dilakukan oleh peneliti dengan melibatkan 20 siswa kelas 3 di MI Muhammadiyah 04 Moropelang sebagai subyek uji coba. Hasil uji coba kelompok besar didapat jumlah nilai pretest 1285 dengan rata-rata nilai 64,25 sedangkan jumlah nilai posttest yakni 1805 dengan rata-rata nilai 90,25 masing-masing dari 20 siswa. Perolehan data tersebut dapat disimpulkan bahwasanya terjadi peningkatan pemahaman belajar siswa menggunakan media *storyboard telling* yang digambar dalam diagram berikut:

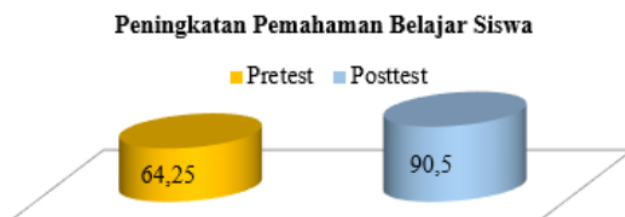


Figure 5. grafik peningkatan pemahaman belajar siswa uji kelompok besar

Berdasarkan gambar diagram diatas, terdapat peningkatan yang rata-rata nilai siswa terhadap pembelajaran SKI materi "Peristiwa yang mengiringi malam kelahiran Rasulullah" menggunakan media *Storyboard telling*, nilai rata-rata *pretest* 64,25 dan nilai rata-rata *posttest* 90,25. Sehingga terlihat kenaikan secara general sebesar 40,85%.

2. Uji Paired Sampel T-test Hasil Pretest dan Posttest

Berdasarkan data pretest dan posttest yang diperoleh, peneliti kemudian melakukan analisis data menggunakan Uji Paired T-test. Peneliti melakukan Uji Paired T-test dengan berbantu aplikasi IBM SPSS Statistic. Uji tersebut dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman belajar siswa melalui media *storyboard telling* berbasis hybrid learning. Hasil yang diperoleh yakni sebagai berikut:

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	64.2500	20	7.30447	1.63333
	Posttest	90.2500	20	8.65645	1.93564

Table 5. Paired Samples Statistics

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	20	.523	.018

Table 6. Paired Samples Correlations

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
			Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean				
						Lower		Upper	
Pair 1	Pretest - Posttest	-26.00000	7.88069	1.76218	-29.68828	-22.31172	-14.754	19	.000

Table 7. Paired Samples Test

Output yang diperoleh dari paired sampel test dapat dilihat melalui tabel sig. (2-tailed) dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Jila nilai probabilitas (kemungkinan) $< 0,05$ maka media storyboard telling berbasis hybrid learning berpengaruh signifikan terhadap pemahaman belajar siswa pada pembelajaran SKI materi "peristiwa yang mengiringi malam kelahiran Rasulullah".
2. Jila nilai probabilitas (kemungkinan) $> 0,05$ maka media storyboard telling berbasis hybrid learning tidak berpengaruh signifikan terhadap pemahaman belajar siswa pada pembelajaran SKI materi "peristiwa yang mengiringi malam kelahiran Rasulullah".

Berdasarkan tabel hasil uji paired sampel t-test diatas menunjukkan nilai probabilitas sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Sehingga $0,000 < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa media storyboard telling berbasis hybrid learning berpengaruh signifikan terhadap pemahaman belajar siswa pada pembelajaran SKI materi "peristiwa yang mengiringi malam kelahiran Rasulullah" di kelas 3 MI Muhammadiyah 04 Moroprlang.

Simpulan

Persentase Hasil uji kelayakan pada penelitian tersebut, menyatakan sebagai berikut: ahli media 88,57%, ahli bahasa 90%, dan ahli konten 88% dengan rata-rata kelayakan 89%. Sehingga produk pengembangan media *Storyboard Telling* berbasis *Hybrid Learning* tersebut dikatakan sangat layak diimplementasikan pada siswa kelas 3 MI Muhammadiyah 04 Moropelang untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa.

Hasil uji kelompok kecil dan kelompok besar dilakukan oleh peneliti untuk melihat efektifitas media tersebut. Didapat hasil uji kelompok besar, rata-rata nilai pretest 64,25 dan posttest 90,25 Sehingga terlihat kenaikan secara general sebesar 40,85%. Data tersebut dianalisis menggunakan analisis uji paired sampel t-test. Jika nilai probabilitas $< 0,05$ maka media storyboard telling tersebut tedapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan belajar siswa. Sebaliknya jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman belajar siswa. Berdasarkan hasil uji diketahui bahwa nilai probabilitas sebesar 0,000 $< 0,05$ maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media storyboard telling berbasis hybrid learning dapat dikatakan efektif dilihat dari adanya pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas 3 MI Muhammadiyah 04 Moropelang.

References

1. N. Sundari, "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar," vol. 5, no. 1, 2016.
2. R. Abdullah, "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran," vol. 4, no. 1, 2016.
3. Nurdyansyah and A. Widodo, *Inovasi Teknologi Pembelajaran*, Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015.
4. M. Ramli, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012.
5. F. K. A. Hidayatullah, "Hybrid Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Dan Menengah Maupun Pendidikan Olahraga Perguruan Tinggi," *Prosiding Senopati*, 2020.
6. A. R. Riyanda and T. A. dkk, "Hybrid Learning: Alternatif Model Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19," *JURNAL BASICEDU (Jurnal of Elementary Education)*, 2022.
7. P. D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: ALFABETA, 2020.
8. B. K. Sari, "Desain Pembelajaran Model Addie," Sidoarjo, 2017.
9. Muchamad Fajrul Falah dkk, "Penilaian Belajar Menggunakan Pre Test Dan Post Test Guna Meningkatkan Pemahaman Pelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar Di Dusun Nepen Rt 02/ Rw 07 Desa Gunungpring Kecamatan Muntilan," *Kkn.unnes.ac.id*, p. 4, 2020.
10. E. & L. S. Septiani, "Penggunaan Media Pembelajaran Secara Daring Terhadap Pemahaman Belajar Mahasiswa," in *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta*, Jakarta, 2020.
11. M. & A. Arifin, *Buku Ajar Statistika Pendidikan*, Sidoarjo: Umsida Press, 2022.

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

edizionicafoscari.unive.it

Internet Source

4%

2

koranbekasi.id

Internet Source

1%

3

daftartugassekolah.blogspot.com

Internet Source

1%

4

Nurdyansah Nurdyansyah, Riska Sugiarto,
Pandi Rais. "Pengembangan Buku Ajar
Berbasis Majalah Anak Materi Wudlu Untuk
Meningkatkan Pemahaman Siswa", Halaqa:
Islamic Education Journal, 2018

Publication

1%

5

journal2.um.ac.id

Internet Source

1%

6

eprints.umm.ac.id

Internet Source

1%

7

journal.unimma.ac.id

Internet Source

1%

8

journal.publication-center.com

Internet Source

1 %

9

edoc.site

Internet Source

1 %

10

Heriwando Heriwando. "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LEMPAR LEMBING MELALUI MEDIA BAMBU DAN BALON SMP NEGERI 7 BINTAN", Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan, 2020

Publication

1 %

11

jurnal.ulb.ac.id

Internet Source

1 %

12

Nazla Elpina, Denny Haris. "Pengembangan Modul Pembelajaran Mobile Berbasis Microlearning dalam Flipbook pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel di Kelas X di SMAN 1 Sorkam", Journal on Education, 2023

Publication

1 %

13

Submitted to UIN Raden Intan Lampung

Student Paper

1 %

14

Uut Susiyanti. "Pengembangan Blog Sebagai Bahan Ajar Pengolahan dan Penyajian Makanan Kontinental untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk Program Studi Tata Boga", Joined Journal (Journal of Informatics Education), 2018

1 %

15

Submitted to International Islamic University
Malaysia

Student Paper

1 %

16

Submitted to Universitas PGRI Palembang

Student Paper

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On