

Pengembangan Media Poop Up Book Berbasis Problem Based Learning Kelas 1 Tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku

by Dahlyyatun Asmy Dalimunte

Submission date: 09-May-2024 10:03PM (UTC-0500)

Submission ID: 2375651700

File name: Guruku_vol_2_no_2_mei_2024_hal_205-211.pdf (690.63K)

Word count: 2767

Character count: 16458



Pengembangan Media Poop Up Book Berbasis Problem Based Learning Kelas 1 Tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku

⁴ **Dahlyyatun Asmy Dalimunte**
Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia
Email: dahlyyatunasmydalimunte@umnaw.ac.id

⁴ **Nurmairina Nurmairina**
Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia
Email: nurmairina@umnaw.ac.id

Korespondensi Penulis : dahlyyatunasmydalimunte@umnaw.ac.id²⁹

²⁶
Abstract. This development research aims to (1) Develop poop up book media based on problem based learning on the theme of 7 objects, animals and plants around me (2) Find out the feasibility of poop up book learning media (3) Find out the teacher's response to poop up book learning media. The type of research model used in this research is the Research and Development (R&D) model. ADDIE development is a model that involves model development stages with five steps or five phases including: Analysis, Design, Develop, Implement and Evaluate. The subjects in this research were grade 1 students at SD IT Al-Furqon Lubuk Rotan, validators (media experts and material experts). The instrument used to collect data was a questionnaire. The data analysis technique used in this research is the Likert scale. Based on analysis of data obtained through validity tests of media experts, material experts, teacher responses and student responses. The validation results by media experts were 88.3%, including the Very Eligible category. The validation results by material experts were 83% in the Very Eligible category. The validation results from teacher responses were 93.1% in the Very Appropriate category, while student responses were 90.8% in the Very Appropriate category. Based on the percentage results from media experts, material experts, teacher responses and student responses, it can be concluded that the development of poop up book media with a problem based learning model in thematic learning on the theme of 7 objects, animals and plants around me which was developed by researchers at SD IT Al-Furqin for class 1 elementary school is included in the Very Suitable category to be applied or used as learning media in class 1 elementary school.

Keywords: Poop Up Book, Problem Based Learning, Thematic

³¹
Abstrak. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan media poop up book berbasis problem based learning tema 7 benda, hewan, dan tanaman di sekitarku (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran poop up book dengan model problem based learning (3) Untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran poop up book. jenis model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah model Research and Development (R&D) Pengembangan ADDIE adalah model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah atau lima fase meliputi: Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD IT Al-Furqon Lubuk Rotan, validator (ahli media dan ahli materi). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likkert. Berdasarkan analisis data yang diperoleh melalui uji validitas media, ahli materi, respon guru, dan respon siswa. Hasil validasi oleh ahli media yaitu 88,3% termasuk kategori Sangat Layak. Hasil validasi oleh ahli materi yaitu 83% termasuk kategori Sangat Layak. Hasil validasi dari respon guru yaitu 93,1% termasuk kategori Sangat Layak, sedangkan untuk respon siswa yaitu 90,8% termasuk kategori sangat Layak. Berdasarkan hasil presentase dari ahli media, ahli materi, respon guru, dan respon siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media poop up book dengan model problem based learning pada pembelajaran tematik tema 7 benda, hewan, dan tanaman disekitarku yang dikembangkan oleh peneliti di SD IT Al-Furqin kelas I SD termasuk dalam kategori Sangat Layak diterapkan atau digunakan sebagai media pembelajaran dikelas I SD.

Kata kunci: Poop Up Book, Problem Based Learning, Tematik

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah peroses pengubahan sikap, tingkah laku atau usaha pendewasaan, dalam pendidikan peserta didik akan mendapat ilmu-ilmu baru yang didapatkan dari sebuah pembelajaran. Tenaga pendidik merupakan subjek primer guna mentrasper ilmu dikegiatan belajar mengajar. Namun, kegiatan tersebut akan lebih efektif jika ditambahkan subjek atau alat bantu lainnya. Faktor penting dalam pembelajaran salah satunya adalah media, ³³ karena dengan adanya media maka kegiatan belajar mengajar yang dilakukan akan lebih mudah, sehingga tujuan efektifnya suatu komunikasi antara pengajar dan peserta didik akan berjalan sepadan dengan yang diharapkan.

Salah satu fungsi media adalah memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Ketika memilih suatu media pembelajaran, guru harus mempunyai pertimbangan yang baik. ⁵⁰ hal ini harus sinkron dengan materi yang diajarkan, sarana dan prasarana yang ada di sekolah serta sesuai dengan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. peroses berpikir konvergen dan divergen pada dasarnya selalu berkaitan dengan kreativitas yang ada pada manusia. Konvergen merupakan berpikir yang menghasilkan satu jawaban yang sangat benar, sedangkan divergen merupakan berpikir yang menghasilkan rangkayan cadangan jawaban bervariasi.

Selain menekankan pada aspek kognitif, dalam proses pembelajaran peserta didik juga ditekankan pada aspek psikomotorik yaitu keterampilan-keterampilan yang lebih seperti keterampilan berpikir kreatif karena dengan berpikir kreatif maka seseorang dapat menyatukan yang sudah ada dan dapat menemukan gagasan baru, dengan hal tersebut peserta didik dapat menciptakan benda atau gagasan yang berguna untuk semua orang. Akan tetapi, disekolah guru menggunakan media yang kurang kreatif dan guru cenderung kurang inovatif dalam mengembangkan media yang akan digunakan, guru juga menggunakan metode yang didominasi dengan ceramah dan diselingi dengan mencatat sehingga peran peserta didik di dalam kelas masih terlihat pasif.

⁴⁰ Hal ini sesuai dengan hasil opservasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran diketahui guru masih belum maksimal dalam menggunakan metode pembelajaran yang seharusnya dipakai dalam K13. Pendidik memakai teknik ceramah yang diselingi mencatat, sehingga kegiatan belajar masih sangat didominasi oleh guru dan peserta didik terlihat sangat pasif. Selain itu hasil wawancara guru kelas 1 (satu) di ekolah SD IT Al – Furqon Lubuk Rotan dengan Ibu Musilawati (30) juga menyatakan ⁵² bahwa dalam kegiatan belajar mengajar, pengajar memakai alat pembelajaran seperti buku paket dari pemerintah, lembar kerja peserta didik, dan gambar 2 dimensi, yang menurutnya media tersebut masih belum maksimal untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dapat dikatakan rendah, hal ini

diperkuat dengan hasil angket pra penilaian peserta didik. Hasil angket lainnya juga menyatakan bahwa ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran tematik tema 7 benda, hewan, dan tanaman disekitarku yaitu 100% dan ketertarikan pelajar jika belajar memakai alat belajar sangat tinggi yaitu 100%. Namun 40% dari peserta didik menyatakan bahwa guru minim menggunakan media yang menarik, berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa guru sangat terbatas mengembangkan media membuat pelajar tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Salah satu ide yang dapat menyelesaikan permasalahan diatas adalah dikembangkannya media yang lebih kreatif, inovatif, dan dapat memikat minat pelajar agar terbujuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik sesuai yang sudah direncanakan seperti media poop up book. Poop Up Book adalah media berbentuk 3D dan memiliki gambar timbul jika halaman buku dibuka. Hal ini didukung dengan teori Taylor dan Blumel (2003) yang menyatakan bahwa Poop up books encompasses formats of mechanical, movable books, that unfold and rise from the page to our surprise and delight. Poop up book meliputi konstruksi, pergerakan buku yang muncul dari halaman yang membuat kita terkejut dan menyenangkan.

Berdasarkan pernyataan tersebut tidak dipungkiri bahwa media poop up book dapat membuat kegiatan belajar mengajar lebih seru dan perhatian pelajar terfokuskan, sehingga akan tercapai tujuan dari proses pembelajaran itu sendiri. Keunggulan media ini, pelajar mendapatkan kesan tersendiri karena dengan media poop up book peserta didik dapat terlibat dalam cerita yang dibuat dengan membuka dan menggeser poop up book sehingga memberikan kesan khusus dan lebih mudah untuk diingat oleh peserta didik ketika menggunakannya.

Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Stephan Van Dyk (2010) yang menyatakan bahwa: "poop up book have been delight and engaging readers and non readers, young and old alike, for nearly 800 years. Using inventive ways to fold paper and create movement, pop up artists and paper engineers transform the printed page from two-dimensional forms to three-dimensional experiences". Selama hampir 800 tahun, pop up book telah menarik perhatian pembaca maupun non pembaca, baik muda ataupun tua. poop up book dibuat menggunakan cara-cara kreatif untuk melipat kertas dan membuat gerakan.

Pembuat poop up book mengubah halaman yang dicetak dari dua dimensi menjadi tiga dimensi. pemilihan poop up book berbasis problem based learning dikarenakan poop up book dapat membuat peserta didik lebih aktif, semangat, dapat mengingat materi yang sudah diajarkan dan pembelajaran yang sedang dilakukan akan lebih menyenangkan. Selain itu peserta didik juga akan lebih mandiri dan dapat mengembangkan keterampilan berpikir

kreatifnya dengan membuat media pop up book sendiri sesuai langkah-langkah yang telah disusun. Selain itu, banyak aktivitas menyenangkan dan meningkatkan ingatan yang diharapkan dapat dijadikan bahan pembuat peserta didik dalam berpikir, terutama tentang sebuah cerita yang sudah dibacakan gagasan tersebut sesuai dengan pernyataan Stephan Van Dky (2010) yang menyatakan bahwa : “Movable and pop up books teach in clever ways, making the learning experience more effective, interactive, and memorable” pop up book mengajarkan cara-cara cerdas dalam membuat pengalaman belajar yang lebih efektif, interaktif, dan mudah diingat.

Penelitian mengenai pop up book juga sudah pernah dilakukan oleh beberapa penelitian seperti Yulisna Hawarya dkk (2014) dengan judul “Pengembangan Pop Up Modul Pembelajaran Biologi Pada Pencemaran Dan Pelestarian Lingkungan untuk Siswa SMA Kelas X” data ini menandakan media yang dikembangkan mendapat nilai baik. Selanjutnya penelitian serupa dilakukan oleh Ikshania Nikmatul Jannah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Materi Virus Bagi Siswa Kelas X SMA” hasil penelitian ini menunjukkan hasil uji t-test terhadap N-gain menunjukkan bahwa adanya pengaruh signifikan terhadap penggunaan pop up book.

Meskipun telah banyak yang melakukan penelitian mengenai media tersebut tetapi terdapat perbedaan yang akan dikembangkan oleh peneliti, diantaranya, Menggunakan materi tema 7 benda, hewan, dan tanaman disekitarku, Pop-up book yang dikembangkan akan dikaitkan dengan model pembelajaran problem based learning, nantinya guru akan menjelaskan pembelajaran menggunakan model tersebut, pop up book yang dikembangkan tidak memuat satu sub tema saja, namun memuat 4 sub tema, 4 subtema yang ada didalam tema 7 benda, hewan, dan tanaman disekitarku akan ada didalam pop up book yang akan dikembangkan, pop up book yang di kembangkan dengan indikatif keterampilan berpikir kreatif sehingga diharapkan dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Pop up book juga dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran, terutama guru yang kurang faham menggunakan alat proyektor seperti infocus, maka dengan adanya pop up book akan memudahkan guru dalam penggunaannya, dan dapat menarik perhatian siswa terhadap buku. Sebagaimana yang kita tahu sebagian siswa sudah candu akan penggunaan gadget, sehingga siswa kurang dalam membaca buku dan kurang menghargai buku. Maka dari itu perlunya buku yang dapat menarik perhatian siswa yang dapat membuat siswa lebih tertarik dan dapat menghargai buku.

19

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah model **Research and Development (R&D)**. Menurut Sugiyono (2016) model penelitian R&D merupakan model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media **pop up book** berbasis **problem based learning** kelas 1 tema 7 **benda, hewan, dan tanaman disekitarku**.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan **ADDIE**. Pengembangan ADDIE adalah model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah atau lima fase meliputi: **Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate**. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada **pembelajaran individu**, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran.

45

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil penelitian

Penelitian ini mengembangkan media berupa **pop-up book** berbasis **Problem based learning** pada tema 7 kelas 1 **benda, hewan, dan tanaman di sekitarku**. Produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran **pop up book** yang dimana memenuhi kriteria layak. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan **R&D (Research and Development)**. Penelitian dan pengembangan produk ini sudah melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi

Hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor 53 dengan skor maksimal 60, dan mendapatkan presentase 88,3%, dapat dikatakan “Sangat Layak” digunakan tanpa adanya revisi. Hasil validasi oleh ahli materi diperoleh skor sebanyak 33 dari skor maksimal 40 dengan jumlah presentase 82% yang termasuk kedalam kategori “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran **pop up book** dengan model **problem based learning** tema 7 **benda, hewan, dan tanaman di sekitarku** kelas I ditetapkan layak diterapkan di kelas I SD.

Kemudian dari hasil respon siswa memperoleh suatu kelayakan dari 10 butir instrumen angket yang disebarakan kepada 14 orang peserta didik dikelas I SD IT Al-Furqon Lubuk Rotan, dengan memperoleh skor seluruh 494 dengan skor maksimal 560 dengan presentase kelayakan 88,2% yang dikategorikan dengan “Sangat Layak”. Hasil respon guru yang dilakukan oleh salah satu guru SD IT Al – Furqon Lubuk Rotan dengan Ibu Musilawati, S.Pd.

Pada media poop up book tema 7 benda, hewan, dan tanaman di sekitarku, mendapat skor 41 dari skor maksimal 44 dengan presentase 93,1% yang dapat dikategorikan “Sangat Layak”.⁴⁹ Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pada poop up book dengan model problem based learning praktis. Hasil post test yang diujikan kepada peserta didik dikelas I SD IT Al-Furqon Lubuk Rotan merekapitulasi hasil post test memenuhi KKM yaitu 75>. Adapun nilai yang didapatkan sebesar 90>.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran poop up book dengan model problem based learning yang ditampilkan berpengaruh terhadap pembelajaran peserta didik tepatnya dikelas I SD IT Al-Furqon dan dapat dikatakan efektif. Berdasarkan dari hasil data yang di validator oleh telaah ahli diatas mendapatkan presentase kelayakan dengan kategori “Sangat Layak” untuk diterapkan di kelas I SD.⁴⁴

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Media poop up book Setiap Tahapan

Validator	Jumlah	Persentase	Kategori
Ahli Media	53	88,3%	Sangat Layak
Ahli Materi	33	82%	Sangat Layak
Respon Guru	44	93,1%	Sangat Layak
Respon Siswa	494	88,2%	Sangat Layak
Post Test	1.271,2	90,8%	Sangat Layak



KESIMPULAN

Kajian produk berdasarkan hasil validasi media kepada validator, diperoleh presentase 88,3% dari validasi ahli media, 82% dari ahli materi, 93,1% dari respon guru, 88,2% dari urespon siswa dan 90,8% dari hasil post test. Berdasarkan hasil keseluruhan validasi yang diperoleh maka media ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Tematik pada tema 7 benda, hewan, dan tanaman di sekitarku.³⁴

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W., dkk. (2019). Development of Pop-Up Book Integrated with Quranic Verses Learning Media on Temperature and Changes in Matter. *Journal of Physics*, 1155(1), 1-8.
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353-361
- Hawarya, Y., dkk. (2014). Pengembangan Pop-up Module Pembelajaran Biologi Pada Materi Pencemaran dan Pelestarian Lingkungan untuk Siswa SMA Kelas X. *JUPEMASI-PBIO*. 1(1), 139-143.
- Rhonda Harris Taylor dan Nancy Larson Bluemel (2003). "Pop-up books: an introductory guide", *Jurnal Emerald*, Vol.22 No.1, 2003, h. 22-31.
- Sinta., Syofyan, H. (2020). Pengembangan media pop-up book pada pembelajaran IPA di SD. *JPD*, 11(2), 248- 265. DOI: <http://doi.org/10.21009/JPD.011.25>
- Sylvia, I. N. & Hariani, N. (2015). "Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2): 1196-1205
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efektivitas Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399-408. DOI: 10.24042/IJSME.V2I3.4366
- Stephan Van Dyk, *Paper Engineering*, (Washington DC: Smithsonian Institution Libraries, (2010). h. 4.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta, cv
- Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wati, E.R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Surabaya: Kata Pena
- Erica, Sukmawati. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran Pkn Di SD. *ABILITY*, 2(4), 110-122. DOI: <https://doi.org/10.51178/jesa.v2i4.321>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *JLW*, 1(4), 104- 117.
- Fitri, R., & Sujarwo, S. (2022). Pengembangan modul IPA berbasis CTL pada materi kalor dan perpindahannya kelas V SD. *JP2MIPA.6* (2), 58-64. DOI: <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.V6i2.1135>

Pengembangan Media Poop Up Book Berbasis Problem Based Learning Kelas 1 Tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ji.unbari.ac.id Internet Source	1%
2	mepalash.blogspot.com Internet Source	1%
3	repository.umj.ac.id Internet Source	1%
4	Andini Andini, Dian Ika Lestari, Cut Latifah Zahari. "ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS XI TKJ-3 DALAM MENYELESAIKAN SOAL RUTIN DITINJAU DARI PERBEDAAN GENDER", Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika, 2023 Publication	1%
5	Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung Student Paper	1%
6	journal.uny.ac.id Internet Source	1%

7	www.e-journal.poltekkesjogja.ac.id Internet Source	1 %
8	repository.fkip.unja.ac.id Internet Source	1 %
9	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	1 %
10	Submitted to University of Suffolk Student Paper	1 %
11	jurnal.ummi.ac.id Internet Source	1 %
12	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	1 %
13	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
14	Submitted to College of the Canyons Student Paper	<1 %
15	buuir.buu.ac.th Internet Source	<1 %
16	repository.umy.ac.id Internet Source	<1 %
17	bajangjournal.com Internet Source	<1 %
18	ejournal.45mataram.ac.id Internet Source	<1 %

19	eprints.perbanas.ac.id Internet Source	<1 %
20	jurnal.darmaagung.ac.id Internet Source	<1 %
21	jurnal.yudharta.ac.id Internet Source	<1 %
22	malaysianews13.blogspot.com Internet Source	<1 %
23	repository.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
24	Angga Ramadhany, Erlina Prihatnani. "Pengembangan Modul Aritmerika Sosial Berbasis Problem Based Learning untuk Siswa SMP", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2020 Publication	<1 %
25	E Rahmayani, I Irwandi, R Rajibussalim. "Developing worksheets through ISLE-based STEM approach and implementing them on senior high school students", Journal of Physics: Conference Series, 2018 Publication	<1 %
26	Fitria Devirita, Neviyarni Neviyarni, Daharnis Daharnis. "Pengembangan Buku Ajar Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	<1 %

27

Lutfi Azis, Triana Asih. "MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI BERBASIS ADOBE ANIMATED MENGGUNAKAN MODEL RADEC (READ, ANSWER, DISCUSS, EXPLAIN, CREATE) MATERI SISTEM RESPIRASI KELAS XI", BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi), 2022

Publication

<1 %

28

Tiara Rahmi, Suroso Mukti Leksono, Annisa Novianti Taufik. "Implementasi Penggunaan E-LKPD Berbasis Open ended Problem Tema Pemanasan Global untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Kelas VII", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2024

Publication

<1 %

29

e-journal.staima-alhikam.ac.id

Internet Source

<1 %

30

ejournal.stkippacitan.ac.id

Internet Source

<1 %

31

journal.iain-samarinda.ac.id

Internet Source

<1 %

32

ojs.unm.ac.id

Internet Source

<1 %

33

repository.syekhnurjati.ac.id

Internet Source

<1 %

34

repository.unj.ac.id

Internet Source

<1 %

35

Fauziah Wulansari, Ratnasari Dyah Utami. "Animasi Dido dan Mimo Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021

Publication

<1 %

36

Heru Erwinsyah, Mohammad Muhassin, Ardian Asyhari. "Pengembangan four-tier diagnostic test untuk mengetahui pemahaman konsep peserta didik pada materi gerak lurus", Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK), 2020

Publication

<1 %

37

Indi Zahrotul Hafidha, Nur Fauziyah, Sri Suryanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Self-Regulated Learning", UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 2022

Publication

<1 %

38

Lailatus Suroiha, Galuh Kartika Dewi, Satrio Wibowo. "Pengembangan Media Pop-Up Book terhadap Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021

Publication

<1 %

39

Tiur Febriyanti, Nasrul Hakim. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik

<1 %

(LKPD) Berbasis Project Based Learning (PjBL)
Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk
Kelas X SMA", BIODIK, 2023

Publication

40 conference.unikama.ac.id <1 %
Internet Source

41 dicariguru.com <1 %
Internet Source

42 ftuncen.com <1 %
Internet Source

43 irje.org <1 %
Internet Source

44 jurnal.radenfatah.ac.id <1 %
Internet Source

45 media.neliti.com <1 %
Internet Source

46 repository.ung.ac.id <1 %
Internet Source

47 repository.unp.ac.id <1 %
Internet Source

48 www.iaisyarifuddin.ac.id <1 %
Internet Source

49 www.jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id <1 %
Internet Source

50

www.scribd.com

Internet Source

<1 %

51

Kamid Kamid, Evita Anggereini, Muhtadin Muhtadin. "PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA DITINJAU DARI MULTIPLE INTELLIGENCES SISWA", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2018

Publication

<1 %

52

Ramadanti, Ewita Cahaya. "Peran Guru Dan Orang Tua Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi COVID-19 Di MI Muhammadiyah Krajan Kecamatan Pekuncen Kabupatenbanyumas Tahun Pelajaran 2020 / 2021", Institut Agama Islam Negeri Purwokerto (Indonesia), 2022

Publication

<1 %

53

Widya Nindia Sari, Mubarak Ahmad. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On