

Penerapan Media Pembelajaran Berbentuk Game Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD

by Ririn Febriyanti

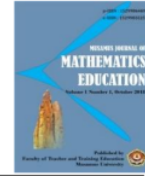
Submission date: 27-Apr-2022 06:48PM (UTC+0530)

Submission ID: 1821839220

File name: revisi_artikel_MJME_ke_II.docx (599.2K)

Word count: 2678

Character count: 16990



28
Penerapan Media Pembelajaran Berbentuk Game Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD

Ririn Febriyanti¹, Ama Noor Fikrati², Slamet Boediono³

¹Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Jombang
ririnfebriyanti280282@gmail.com

Received: xxxxxx 20xx; Revised: xxxxxx 20xx; Accepted: xxxxxx 20xx

16
Abstrak: Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di MI Badang Jombang Propinsi Jawa Timur kelas IV yang berjumlah 19 siswa yang terdiri dari 2 siklus. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode observasi dan metode tes. Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi dan lembar tes materi pecahan. Berdasarkan hasil pada siklus I memperoleh aktivitas guru sebesar 68% dengan kriteria cukup baik, ketuntasan hasil belajar siklus I sebesar 63,15% dengan rata-rata 67,10 dan aktivitas siswa dalam siklus I sebesar 61% dengan kriteria cukup baik. Sedangkan data pada siklus II diperoleh aktivitas guru meningkat menjadi 90% dengan kriteria sangat baik, aktivitas siswa menjadi 86% dengan kriteria sangat baik dan ketuntasan belajar menjadi sebesar 89,47% dengan rata-rata 82,89. Pada siklus II telah tercapai kriteria keberhasilan yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa > 75% secara klasikal. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa media berbentuk Game dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

8
Kata Kunci:Media Berbentuk Game, Hasil Belajar Matematika.

Abstract:This research is a Classroom Action Research (CAR). The implementation of this research was carried out at Badang Jombang, East Java Province, class IV, totaling 19 students consisting of 2 cycles. The method used in data collection is the method of observation and test method. The research instrument is an observation sheet and a test sheet for fractional materials. Based on the results in the first cycle, the teacher activity was 68% with quite good criteria, the completeness of the first cycle learning outcomes was 63.15% with an average of 67.10 and student activity in the first cycle was 61% with good enough criteria. While the data in the second cycle obtained teacher activity increased to 90% with very good criteria, student activity became 86% with very good criteria, and learning completeness is 89.47% with an average of 82.89. in the second cycle the success criteria have been achieved, namely teacher activities, student activities and student learning outcomes > 75% classically. Based on the results of the study, it was found that the media in the form of games could improve students' mathematics learning outcomes.

Keywords:Game Shaped Media, Mathematics Learning Outcomes.

How to Cite: Febriyanti, R., Fikrati, A.N., Boediono, S.(2022). Penerapan Media Berbentuk Game Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Musamus Journal of Mathematics Education*, Volume (Nomor), halaman.

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut G. Thomson (dalam Taufik, 2010:2) menuliskan bahwa pendidikan adalah lingkungan dapat mempengaruhi setiap individu untuk menghasilkan perubahan-perubahan dalam bentuk perilaku, dan sebagainya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Aktivitas Siswa dan Hasil Belajar Matematika Siswa SD khususnya Siswa MI Badang Jombang. Berdasarkan informasi yang diperoleh pada saat observasi di MI Badang Jombang tersebut, guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian kuis atau tugas, aktivitas siswa masih terbilang kurang aktif (hanya duduk dan mendengarkan penjelasan dari guru). Peneliti juga memperoleh data bahwa menurut narasumber selanjutnya proses pembelajaran di kelas, guru sudah menggunakan media pembelajaran tetapi masih menggunakan media pembelajaran secara manual. Sedangkan materi yang kurang dipahami siswa yaitu materi pecahan. Hal ini dibuktikan dengan dari 19 siswa yang tuntas mencapai KKM hanya 8 siswa dengan presentase 42.10%. Sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 11 siswa dengan presentase 57,89%.

Hernawan (2003:11) mengungkapkan dalam proses pembelajaran, manfaat media diantaranya yaitu mengatasi berbagai hambatan baik berupa proses komunikasi, terbatasnya kelas secara fisik dan membangun motivasi dan keinginan belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran ada berbagai jenis salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis komputer. Media pembelajaran yang berbasis komputer. Media pembelajaran

berbasis komputer merupakan teknologi berbasis komputer yang menyampaikan materi menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital (Suryani,dkk 2018:54).Sah satunya yaitu media berbasis *Game* yang bisa dimainkan di HP. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbentuk *Game* dan diberi nama *game mathventure*. *Game* ini dibuat dengan bantuan aplikasi *construct 2*. Media pembelajaran *Game Mathventure* dikembangkan dengan konsep *behaviour* dan *event attachment* sehingga logika dalam *game* dapat dibangun tanpa harus mengetikkan satu baris *coding* pun cukup *dragand drop*. Media *Game* ini berisikan materi pecahan, baik pecahan desimal, campuran, biasa beserta contoh-contohnya. Serta soal-soal materi pecahan yang berupa permainan. Fungsi media pembelajaran *Game* ini adalah sebagai alat bantu agar siswa dapat mudah memahami pada materi pecahan sekaligus siswa dapat bermain sambil belajar pada materi pecahan, serta dapat memfasilitasi bahwa proses belajar pembelajaran tidak hanya dilakukan dalam kelas.

Penerapan media pembelajaran berbasis *Game* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa terkait dengan penelitian yang sebelumnya yang menunjukkan hasil positif, diantaranya dilakukan oleh Ary Yulianti (2021) dengan judul *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar*. Penelitian yang dilakukan Ary Yulianti dengan menggunakan pencarian pustaka yaitu mengumpulkan 10 artikel tentang media *game* edukasi dengan aplikasi dalam android. Berdasarkan hasil analisis disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran

berbasis game edukasi dapat meningkatkan perhatian dan keahlian siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasar latar belakang di atas maka peneliti tertarik dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbentuk Game Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2010:58), penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Empat (4) tahap yang dilakukan dalam penelitian diantaranya adalah tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode observasi dan tes. Sedangkan instrumen penelitian menggunakan lembar observasi, dan lembar tes. Terdapat dua jenis lembar observasi yaitu lembar observasi untuk guru dan lembar observasi untuk siswa. Lembar ini digunakan untuk menilai aktivitas guru dan siswa. Sedangkan lembar tes berbentuk uraian yang diberikan kepada siswa kelas IV MI Badak Jombang yang dilaksanakan pada tiap akhir siklus dan dikerjakan oleh siswa secara individu. Instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Berdasarkan hal tersebut, terlebih dahulu diuji validitasnya sebelum digunakan. Uji validitas instrumen dilakukan oleh validator ahli yaitu dosen

matematika dan guru matematika kelas VIII.

Adapun untuk menganalisis hasil aktivitas guru dan aktivitas siswa digunakan rumus sebagai berikut:

a. Aktivitas Guru

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2006: 102)

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh guru

SM = skor maksimum aktivitas yang diamati

100% = bilangan tetap

b. Aktivitas Siswa

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2006: 102)

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum aktivitas yang diamati

100 = bilangan tetap

c. Ketuntasan Hasil Belajar

Untuk menghitung rata-rata belajar siswa, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

(Sudjana, 2014:109)

Keterangan:

M = nilai rata-rata peserta didik (mean)

$\sum X$ = nilai yang diperoleh individu
 N = banyaknya individu

$$\text{Presentase ketuntasan belajar klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Penelitian ini dianggap berhasil apabila telah terjadi peningkatan hasil belajar matematika dan mencapai kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dalam pelajaran matematika di MI Badang Kabupaten Jombang adalah minimal 75. Indikator keberhasilan dalam penelitian sebagai berikut 1). Aktivitas yang dilakukan guru dikatakan berhasil apabila mencapai > 75%; 2). Aktivitas yang dilakukan siswa dikatakan berhasil jika mencapai > 75% secara klasikal; sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa dikatakan berhasil jika telah mencapai > 75% secara klasikal.

HASIL PENELITIAN

Sebelum melakukan penelitian Tindakan Kelas, peneliti terlebih dahulu memvalidasi instrumen dan perangkat pembelajaran siklus I. Adapun hasil validasi sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Lembar Tes Siklus I

Soal	Sebelum Validasi	Sesudah Validasi
Kalimat soal	Kerjakan soal-soal dibawah ini dengan benar!	Tentukan bentuk paling sederhana dari pecahan di bawah ini !

Sedangkan instrumen siklus II tidak ada yang direvisi dari validator.

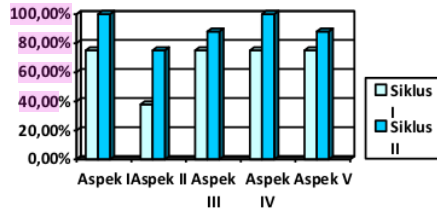
Setelah diadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diperoleh data aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru

Tabel 2. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I dan II

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II
1	Guru memperkenalkan media <i>game mathventure</i> kepada siswa.	75%	100%
2	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok diskusi yang terdiri dari 2-3 siswa setiap kelompoknya.	38%	75%
3	Guru menginstruksi siswa untuk mempelajari materi pecahan yang ada di dalam media <i>game mathventure</i> .	75%	88%
4	Guru menginstruksi siswa untuk bermain media <i>game mathventure</i>	75%	100%
5	Guru mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok.	75%	88%
	Persentase rata-rata	68%	90%
	Kriteria.	Cukup Baik	Sangat Baik

Adapun Hasil Observasi Aktivitas Guru pada siklus I dan Siklus II dipresentasikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



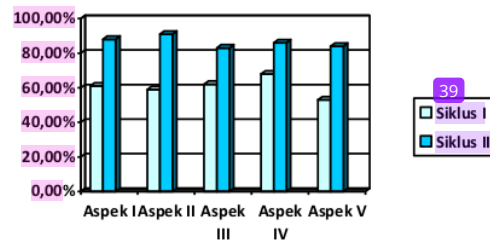
25
Gambar 1. Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh keterangan Pada Siklus II Aktivitas guru mengalami peningkatan selama pengamatan. Hal ini terbukti pada siklus I diperoleh Aspek I yaitu Guru mampu memperkenalkan media *game mathventure* kepada siswa memperoleh hasil 75 % dan pada siklus II memperoleh hasil 100%. Sedangkan pada aspek II yaitu Guru mampu membagi siswa dalam beberapa kelompok diskusi yang terdiri dari 2-3 siswa setiap kelompoknya juga mengalami peningkatan dari 38% ke 75%. Pada aspek ke III Guru mampu menginstruksi siswa untuk mempelajari materi pecahan yang ada di dalam media *game mathventure* juga mengalami peningkatan dari 75% ke 88%. Pada aspek IV yaitu Guru mampu menginstruksi siswa untuk bermain media *game mathventure* mengalami peningkatan dari 75% ke 100%, sedangkan pada aspek ke V Guru mampu mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok juga mengalami peningkatan dari 75% ke 88%..

2. Aktivitas siswa
Aktivitas Siswa pada siklus I dan Siklus II dapat ditabelkan sebagai berikut:

Tabel 3. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I dan II.

No	Aspek yang Diamati	Persentase %	
		Siklus I	Siklus II
1	Siswa mendengarkan tentang media <i>Game Mathventure</i> dari guru	64%	88%
2	Siswa berkelompok sesuai yang telah dibagikan oleh guru	59%	91%
3	Siswa mempelajari dan mendiskusikan materi pecahan yang ada di dalam media <i>Game Mathventure</i>	62%	83%
4	Siswa bermain media <i>Game Mathventure</i>	68%	86%
5	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok	53%	84%
Persentase rata-rata		61%	86%
Kriteria		Cukup Baik	Sangat Baik



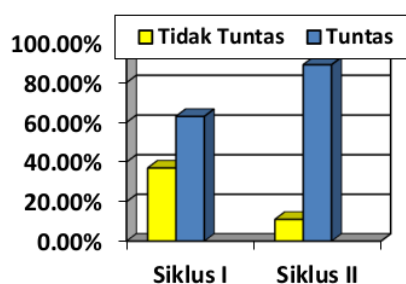
39
Gambar 2. Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II terlihat peningkatan aktivitas siswa pada siklus I sebesar 61% dengan kriteria Cukup Baik dan pada siklus II meningkat menjadi 86% dengan kriteria sangat Baik. Pada siklus II telah tercapai kriteria keberhasilan yaitu

aktivitas siswa dan hasil belajar siswa telah mencapai $\geq 75\%$ secara klasikal.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada siklus I dari 19 siswa terdapat 12 siswa yang tuntas dan 7 siswa yang tidak tuntas. Sedangkan pada siklus II diperoleh data dari 19 siswa terdapat 17 siswa yang tuntas dan 2 siswa yang tidak tuntas. Adapun hasil belajar dapat digambarkan sebagai berikut:



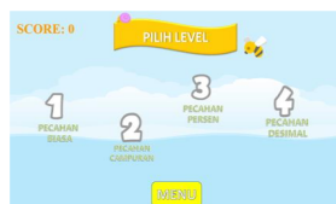
Gambar 3. Diagram Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebesar 63,15% dan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 67,10%. Hasil yang belum mencapai ketuntasan belajar disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan pembelajaran matematika metode diskusi atau berkelompok yang dilaksanakan di laboratorium menggunakan media game berbasis komputer.

PEMBAHASAN

Pada waktu pelaksanaan penelitian pertama kali guru memperkenalkan media game mathventure di depan kelas, sedangkan siswa di meja

terdapat komputer yang sudah diinstal media tersebut, kemudian guru membagi kelompok untuk berdiskusi, selanjutnya guru menjelaskan materi yang disampaikan pada pertemuan siklus pertama, setelah mendapat penjelasan dari guru baru siswa bermain game mathventure, dilanjutkan dengan presentasi yang diikuti siswa. Siswa antusias dalam bermain game dikarenakan game tersebut sesuai dengan karakteristik siswa berupa cerita. Game mathventure sendiri memuat 3 menu yaitu materi, kompetensi dan pilihan level permainan. Pada pilihan menu materi terdapat 4 subpokok materi yaitu pecahan campuran, pecahan biasa, pecahan desimal, dan persen yang semuanya dilengkapi dengan contoh soal. Sedangkan pada menu kompetensi terdapat uraian kompetensi dasar dan indikator. Pada menu pilihan level permainan ada 4 sub yaitu pecahan biasa, campuran, persen dan desimal. Pada menu ini juga ditampilkan score sehingga dapat memotivasi siswa untuk mengerjakan game dengan semangat dan menimbulkan ketertarikan siswa.



Gambar 4. Tampilan menu level permainan



Gambar 5. Siswa bermain game

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I peneliti menyatakan bahwa aktivitas guru masih terdapat kelemahan diantaranya sebagai berikut :

- aspek I guru memperkenalkan media *Game Mathventure* kepada siswa dikarenakan guru masih belum menggunakan bahasa yang mudah dipahami
- aspek II guru membagi siswa dalam beberapa kelompok diskusi dikarenakan guru belum mengkondisikan siswa agar tertib.
- aspek III guru menginstruksi siswa untuk mempelajari materi pecahan yang ada di dalam media *Game Mathventure* dikarenakan guru belum menyampaikan bahwa materi yang ada harus berdiskusi dengan kelompok,
- aspek IV guru menginstruksi siswa untuk bermain media *Game Mathventure* dikarenakan guru belum memberikan kesempatan untuk bertanya .
- aspek V guru mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok dikarenakan guru tidak menanggapi presentasi siswa.

Sehingga diperoleh Persentase rata-rata total dari setiap aspek pada siklus I aktivitas guru dengan melalui media *Game Mathventure* mencapai 68% dengan kriteria cukup baik. Hasil Belajar dari siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan karena persentase ketuntasan klasikal yang ditentukan oleh peneliti adalah 75% secara klasikal.

Pada Siklus II diketahui bahwa hasil pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa mengalami

peningkatan. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 89% dengan rata-rata hasil belajar siswa adalah 82,89.



Gambar 6. Tampilan Awal Game mathventure

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan diperoleh simpulan sebagai berikut:

- Melalui media pembelajaran *Game Mathventure* guru dapat mengelola pembelajaran di kelas IV MI Badang Jombang pada materi pecahan.
- Melalui media pembelajaran *Game Mathventure* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Badang Jombang pada materi pecahan.

Saran

Agar proses pembelajaran berjalan maksimal diperlukan saran diantaranya:

- Guru hendaknya dapat menerapkan media pembelajaran berupa *Game* dan menguasai kondisi kelas agar tidak aduh selama proses pembelajaran.
- Dalam membuat media pembelajaran ini diperlukan analisis terlebih dahulu untuk menentukan RAM Android yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada lembaga STKIP PGRI Jombang dan P3M yang memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian serta pihak sekolah MI yang berkenan memberikan tempat penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dianita, R. (2017). *Materi Pendamping Matematika*. Jakarta: Cipta Pustaka.
- Febriyanti, R., Prasetyo, B. The Effect Of The Implementation Of Learning Media Based On Interactive Multimedia On The Learning Outcomes Mathematic Of Student In Junior High School. *Jurnal PRINSIP Pendidikan Matematika* Volume 3, Nomor 1, November 2020. DOI: <https://doi.org/10.33578/prinsip.v3i1.65>.
- Harsiwi, Udi Budi, and Liss Dyah Dewi Arini. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (September 3, 2020): 1104–13. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>.
- Hernawan, H. (2003). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hurd & Jenuings. (2009). *Standarized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*.
- Muhtasyam, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika berupa game edukasi berbasis android dengan bantuan software construct 2 pada materi aljabar.. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/38973>.
- Paseleng, Mila C., and Rizki Arfiyani. "Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5, no. 2 (December 8, 2015): 131–49. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p131-149>.
- Priyatna, Fepi, and Wildan Wiguna. "Mobile Game Pembelajaran Matematika Dasar Menggunakan Construct 2 Di SDN Sasaksaat." *EProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)* 1, no. 1 (July 7, 2021): 218–27. <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti/article/view/264>.
- Purwanto, N. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Roedavan, R. (2017). *Construct2*. Bandung: Informatika.
- Sadiman, (2014). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Santi, A.U. P., Amalina, N. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Permainan Let's Play. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 2(1), 1-10, Januari 2019. <https://core.ac.uk/download/pdf/229999951.pdf>.

Suryani, N. dkk (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Taufiq, A. (2014). *Pendidikan Anak di SD*. In: *Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 527-533. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>

Penerapan Media Pembelajaran Berbentuk Game Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD

ORIGINALITY REPORT

42%
SIMILARITY INDEX

41%
INTERNET SOURCES

27%
PUBLICATIONS

18%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.stkipjb.ac.id Internet Source	5%
2	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
3	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	2%
4	Submitted to Universitas Musamus Merauke Student Paper	2%
5	ejournal.iainpalopo.ac.id Internet Source	2%
6	www.scribd.com Internet Source	1%
7	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1%
8	media.neliti.com Internet Source	1%
9	Sarah Martha Ningsih, Sri Irawati, Irdam Idrus. "PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED	1%

LEARNING UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA SMP",
Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran
Biologi, 2018

Publication

10

Iddho Chafidho, Ismail Marzuki. JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), 2020

Publication

1 %

11

e-journal.upr.ac.id

Internet Source

1 %

12

jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id

Internet Source

1 %

13

lib.unnes.ac.id

Internet Source

1 %

14

123dok.com

Internet Source

1 %

15

id.scribd.com

Internet Source

1 %

16

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

1 %

17

docplayer.info

Internet Source

1 %

18

repository.unri.ac.id

Internet Source

1 %

19

www.coursehero.com

Internet Source

1 %

20

pt.scribd.com

Internet Source

1 %

21

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

1 %

22

ejournal.uinib.ac.id

Internet Source

1 %

23

Hasnah Hasnah, Lisnawati Rusmin. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SNOWBALL THROWING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 1 KALAHUNDE", Journal of Basication (JOB) : Jurnal Pendidikan Dasar, 2020

Publication

1 %

24

Zelin Agusriyani, Irdam Idrus, Yennita Yennita. "PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING PADA MATERI SISTEM KOORDINASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK", Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi, 2021

Publication

1 %

25

jurnal.uinsu.ac.id

Internet Source

1 %

26

www.slideshare.net

Internet Source

1 %

27

jurnal.stkipbjm.ac.id

Internet Source

<1 %

28

zombiedoc.com

Internet Source

<1 %

29

journal.unnes.ac.id

Internet Source

<1 %

30

jurnalmahasiswa.unesa.ac.id

Internet Source

<1 %

31

maulanafikrierizaldy.blogspot.com

Internet Source

<1 %

32

repository.metrouniv.ac.id

Internet Source

<1 %

33

Umi Nur Widiyahti, Edy Suprpto, Fatriya Adamura. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERKARAKTER MELALUI PERMAINAN EDUKATIF MATCINDO SEBAGAI LEARNING EXERCISE BAGI SISWA", JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika), 2015

Publication

<1 %

34

core.ac.uk

Internet Source

<1 %

35

repository.uncp.ac.id

Internet Source

<1 %

36

semnas.unikama.ac.id

Internet Source

<1 %

37

Beni Junedi, Epi Prahma Sari. "Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Kelas XI MIPA SMA", PRISMA, 2020

Publication

<1 %

38

adoc.pub

Internet Source

<1 %

39

e-journal.undikma.ac.id

Internet Source

<1 %

40

ejournal.unma.ac.id

Internet Source

<1 %

41

ejournal.unmus.ac.id

Internet Source

<1 %

42

id.123dok.com

Internet Source

<1 %

43

repository.umsu.ac.id

Internet Source

<1 %

44

repository.usd.ac.id

Internet Source

<1 %

45

Hendra Hendra. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS XI IPA

<1 %

SMAN NEGERI 1 BANGKINANG MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
STAD", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan
Matematika, 2018

Publication

46

Sukri Muhammad. "Peningkatan Hasil Belajar
IPS Melalui Metode Problem Solving pada
Siswa kelas IX SMP Negeri 3 Palopo", Jurnal
Studi Guru dan Pembelajaran, 2019

Publication

<1 %

47

ejournal.upi.edu

Internet Source

<1 %

48

etheses.uinmataram.ac.id

Internet Source

<1 %

49

jptam.org

Internet Source

<1 %

50

mafiadoc.com

Internet Source

<1 %

51

ml.scribd.com

Internet Source

<1 %

52

pasca.um.ac.id

Internet Source

<1 %

53

repositori.umsu.ac.id

Internet Source

<1 %

54

www.blogbarabai.com

Internet Source

<1 %

55

Ani Ani, La Anse. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III SDN 1 WATULIWU", Journal of Basication (JOB) : Jurnal Pendidikan Dasar, 2020

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On