Artikel Jurnal Skripsi - Alvina Siti Asiyah-170210302048

by pendidikansejarah@unej.ac.id 1

Submission date: 04-Apr-2022 05:17AM (UTC-0400)
Submission ID: 1789133077
File name: Mau_kirim_jurnal.docx (127.55K)
Word count: 2356
Character count: 16874

MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH Berbasis Prezi UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Alvina Siti Asiyah[1], Sumardi[2], Nurul Umamah[3]

[123]Pendidikan Sejarah, Universitas Jember

nurul70@unej.ac.id

Abstract

Learning in the 21st century requires students to have skills, knowledge, abilities in the fields of technology, media and information. Therefore, the use of technology media has become a students' need. This study aims to determine the effectiveness of Prezi learning media in improving student learning outcomes. Sample of this research was 28 students of SMAN Candipuro. The data analysis technique used in this study was quantitative using the Paired Sample T-test by SPSS 25. The results showed that the students' learning outcomes at the pretest obtained an average 47,14 which indicates that the category of not high enough and student learning outcomes in the posttest obtained an average of 85.71 which indicates that the category of very high, means learning outcomes students' between pretest and posttest increased by 82%. Based on the results of the research and its relationship with previous research, it shows that Prezi learning media is effective in improving student learning outcomes. The recommendation of this research is to utilize technology based on media due to improve students' learning outcomes.

Keywords: Prezi, History Learning, Learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad 21 memiliki tantangan besar. Pembelajaran pada abad 21 menuntut adanya teknologi informasi dalam pembelajaran (Farizi, dkk., 2021; Almeida & Simoes, 2019; Ma'rifatullah, dkk., 2021). Kemajuan teknologi

menuntut pendidik untuk membekali diri dengan keterampilan teknologi di era digital (Rufaidah, dkk, 2021; Jaleel S & Anuroofa, 2017; Puji & Umamah, 2018; Glaveanu, Ness, & Laurent, 2020). Pembelajaran abad 21 menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan kolaborasi, komunikasi, pemikiran kritis, dan kreativitas; keterampilan hidup dan Karir; dan keterampilan Informasi, media, dan teknologi (Departemen Pendidikan California, 2016 dalam Tarbutton, 2018). Pada pembejaran abad 21 peserta didik juga dituntut memiliki keterampilan yang dikenal dengan istilah 4C yaitu *critical thinking, creative thinking, collaboration, dan communication* (Khoirunnisa, dkk.2019, Umamah, dkk. 2020; Imansari, Umamah & Na'im, 2019; Cigerci., 2020; Haviz, dkk., 2020; Kim, Seidman & Raza, 2019: Haniah, Aman & Setiawan, 2020). Senada dengan itu (Umamah, dkk 2018; Kalyani & Rajasekaran, 2018) menyampaikan urgensi inovasi dalam desain pembelajaran untuk pembelajaran abad 21.

Fokus pembelajaran abad ke 21 lebih pada pemenuhan kebutuhan generasi Z (Umami, 2021). Peserta didik era digital yang lahir antara tahun 1995-2010 disebut "*digital natives*", "*gen tech*", atau "*homeland generasi*" yang lebih dikenal dengan Generasi Z atau sebagai generasi digital (Ozkan & Solmaz, 2015; Umamah, 2017). Generasi Z memiliki karakteristik yang spesifik, antara lain: digital natives, screensters, gamers, dan zeds (Umamah, 2017). Generasi ini bergantung pada teknologi informasi (Linnes & Metcalf, 2017). Kemajuan teknologi mengakibatkan generasi ini lebih inovatif mengakses informasi karena mereka sudah terbiasa mengoperasikan teknologi. Sesuai dengan karakter Generasi Z, penelitian Trilling & Fadel (2009) mengatakan pembelajaran abad ke 21 berorientasi pada gaya hidup digital, kemampuan berkolaborasi dan kemampuan menggunakan teknologi.

Kondisi ideal tersebut di atas, kurang sesuai dengan kegiatan pembelajaran sejarah di sekolah. Hasil penelitian menunjukkan banyak kesenjangan antara kondisi nyata berdasarkan tujuan pembelajaran yang diamanatkan dalam kurikulum dengan kenyataan atau realitas yang terjadi di kelas. Permasalahan dalam pembelajaran sejarah dapat disebabkan oleh dua 2 faktor. Pertama adalah faktor internal yang meliputi motivasi, minat dan kemampuan berpikir peserta

didik. Penelitian Umamah, Sumardi, & Sri Wahyuni, (2017:64) menjelaskan bahwa minat baca peserta didik tergolong rendah. Hal itu diperparah dengan beban belajar yang berlebihan. Peserta didik terforsir untuk menyelesaikan beban belajarnya bukan karena dorongan pribadi, melainkan karena tuntutan pendidik saja (Safitri, Umamah, & Sumardi, 2019:2). Kedua adalah faktor eksternal yang meliputi lingkungan belajar bagi peserta didik, keluarga, sekolah, dan masyarakat. Penelitian Umamah, (2017:16) dan Farizi, et.al, (2020:2) mengemukakan bahwa sarana dan kinerja pendidik masih belum optimal terutama berkaitan dengan penggunaan teknologi; proses pembelajaran masih kurang menekankan pada nilai-nilai sosial yang dibutuhkan peserta didik (Ma'rifatullah, 2020:5); media pembelajaran juga belum digunakan secara maksimal (Agustien, Umamah, & Sumarno,2018:20); kurangnya pengembangan materi karena sumber dan bahan belajar yang tidak variatif (Oktaviani, 2021:6; Umami, 2021:5; Umamah, et.al, 2020:5); serta bahan ajar yang tidak praktis (Imansari, 2019:1). Permasalahan dalam berbagai aspek di atas mengakibatkan hasil belajar peserta didik kurang sesuai dengan harapan kurikulum, tujuan pembelajaran yang mayoritas menganalisis tidak terpenuhi. Sehingga perlu solusi alternatif untuk pemecahan masalah tersebut.

Beberapa penelitian terdahulu menemukan bahwa media efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah (Elisva dkk,2019; Fitrianingtiyas dkk, 2019; Imansari dkk, 2019). Namun dalam pelaksanaannya masih banyak ditemukan permasalahan terkait media pembelajaran di sekolah, sebagaimana hasil penelitian terdahulu dari Ningsih dkk, 2021 dan Khoirunnisa dkk, 2019 yang menyatakan pendidik hanya menggunakan media *Power Point* dan LKS dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi yang berdampak pada hasil belajar kurang optimal. Penelitian yang dilakukan oleh (Azizah dkk, 2020; Elisva dkk,2019) menyatakan bahwa pendidik kurang berinovasi dalam mengembangkan media dan implementasinya di kelaspun hanya terbatas. Sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena lebih sering dijelaskan tanpa menggunakan media apapun. Selanjutnya penelitian dari (Farizi dkk, 2021; Aguestin dkk, 2018) menunjukkan bahwa implementasi media

pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik hanya terbatas pada media *Power Point* dan peta konsep. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang memiliki daya tarik yang berakibat pada belum tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, media yang inovatif yang sesuai dengan karakteristik dan struktur kognitif sangat dibutuhkan oleh peserta didik.

Secara khusus untuk menemukenali permasalahan terkini di sekolah dilakukan observasi pada tiga sekolah SMAN 1 Pasirian, SMAN Tempeh, SMAN Candipuro, hasilnya saat pembelajaran tatap muka terbatas pendidik kurang memanfaatkan LCD Proyektor yang sudah disediakan oleh sekolah. Sumber belajar yang dipakai yaitu paket buku BSE dan LKS sehingga kurang inovatif. Media pembelajaran yang kurang bervariasi terbatas pada penggunaan power point dan gambar. Media yang kurang bervariasi tentunya mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Sugiarto, dkk. 2019). Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran bertujuan agar informasi dan pesan yang disampaikan lebih jelas, meningkatkan dan mengarahkan fokus anak, mengatasi keterbatasan indera, ruang,0dan0waktu, serta memberikan pengalaman kepada siswa (Amilia dan Amsal. 2019). Media pembelajaran menjadi alat pendukung yang0efektif serta efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran apabila digunakan secara tepat dalam proses pembelajaran (Puspitarini dan Hanif. 2019). Media pembelajaran juga dapat meminimalisir kesalahpahaman peserta didik terhadap materi yang dijelaskan oleh pendidik (Firmansyah, dkk. 2021). Pada pembelajaran sejarah banyak objek yang masih terbatas di lapangan. Keterbatasan tersebut kemungkinan disebabkan oleh ruang, waktu dan daya panca indera. Banyak objek pembelajaran sejarah yang sulit diperoleh karena letaknya yang jauh, terlalu besar atau kecil, rumit, dan abstrak. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat mengatasi keterbatasan tersebut. Salah satu usaha yang dilakukan adalah dengan menggunakan media berbasis IT (Suryani.2016). Selain itu pada pembelajaran sejarah tentunya media yang digunakan harus disesuikan dengan gaya belajar peserta didik (Elisva, S.,dkk. 2019). Maka diperlukan media pembelajaran yang disesuaikan dengan0gaya belajar peserta didik.

Berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta didik diperoleh sebesar 57,14 % memilki gaya belajar visual, sebesar 28,57 % memilki gaya auditori, sebesar 14,28 % memiliki gaya belajar kinestik. Maka diperlukan media yang mampu memfasilitasi peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dan audiotori yaitu media yang bisa dilihat dan didengar. Seperti slide, video, film, dan sebagainya. Dari contoh tersebut tentunya bisa diwujudkan dalam bentuk Prezi. Hal ini sesuai dengan salah satu kelebihan prezi yang dikemukakan oleh Perron dan Stearns (2011) bahwa prezi dapat mengintegrasikan objek seperti teks, gambar, video, dan media presentasi lainnya yang ditempatkan di media presentasi, sehingga memudahkan audiens untuk memahami isi materi presentasi. Menggunakan media Prezi dalam proses pembelajaran akan membuat suasana pembelajaran lebih inovatif (Elisva, S.,dkk. 2019).

Media pembelajaran Prezi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Prezi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi-eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 28 peserta didik kelas XI MIPA 2 di SMAN Candipuro. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan untuk menghitung media pembelajaran Prezi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan variabel hasil belajar.

Penelitian ini menggunakan variabel hasil belajar. Menurut Darmadi (2017: 253) indikator hasil belajar antara lain: (1) kemampuan yang cepat dalam menyerap pengetahuan/materi yang diajarkan oleh guru. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur ketercapaian daya serap ini yaitu KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), (2) peserta sudah berperilaku sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Di SMAN Candipuro untuk KKM pada mata pelajaran sejarah Indonesia yaitu 72. Jika peserta didik hasil belajarnya di bawah

72 artinya masih belum mencapai KKM. Jika peserta didik mencapai KKM (nilai 72 atau di atas 72) bisa dikatakan berhasil. Hasil belajar siswa akan diketahui setelah diadakan pre test dan post test. Indikator yang digunakan oleh peneliti adalah kemampuan dalam menyerap pengetahuan/materi yang diajarkan oleh pendidik. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur ketercapaian daya serap ini yaitu KKM (Kriteria Kretuntasan Belajar Minimum). Di SMAN Candipuro untuk KKM pada mata pelajaran sejarah Indonesia yaitu 72. Jika peserta didik hasil belajarnya di bawah 72 artinya masih belum mencapai KKM. Jika peserta didik mencapai KKM (nilai 72 atau di atas 72) bisa dikatakan berhasil. Hasil belajar siswa akan diketahui setelah diadakan pre test dan post test.

Menurut Bloom (dalam Amral. 2020: 16), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Ponto (2020) ranah kognitif (berpikir) meliputi pengetahuan yang sedang diproses melalui otak. Domain afektif berhubungan dengan emosi dan perasaan. Sedangkan ranah psikomotor adalah keterampilan fisik seperti melakukan atau mengerjakan sesuatu dengan membangkitkan gerakan otot (motorik). Domain kognitif penelitian ini menggunakan taksonomi Bloom versi Anderson dan Kratwohl (2015: 100-102): domain kognitif mencakup (1) mengingat; (2) memahami; (3) mengaplikasikan; (4) menganalisis; (5) mengevaluasi; dan (6) mencipta.

Hasil pembelajaran yang ingin ditingkatkan dalam penelitian ini adalah aspek kognitif C4 (menganalisis) peserta didik kelas XI MIPA 2 di SMA Negeri Candipuro terkait dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.7 Menganalisis Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dan Maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik dan pendidikan bangsa Indonesia

Test diberikan sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran berupa pretest dan post-test dengan jumlah soal dan skor yang sama. Peserta didik akan menjawab pertanyaan pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak 20 . Kriteria Persentase Hasil Belajar dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Persentase Hasil Belajar

Interval	Predikat
80% ≥ x ≥ 100%	Sangat tinggi
70% ≥ SA ≥ 79%	Tinggi
60% ≥ SA ≥ 69%	Cukup Tinggi
≥ 60%	Kurang Tinggi

Sumber: Kemendikbud. 2019: 93

Peningkatan presentase Hasil Belajar peserta didik dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

Rumus Peningkatan $= \frac{Y1-Y}{Y} x\ 100\%$

Keterangan:

Y1 = nilai post test

Y = nilai pre test

(Sumber: Sudijono, 2009:43)

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji paired sample t-test dengan bantuan SPSS versi 25. Uji paired sample t-test digunakan untuk membandingkan selisih rata-rata pada0perolehan pre test dan post0test hasil belajar peserta didik. Uji paired sample t-test dapat digunakan apabila data yang digunakan normal. Pengujian normalitas menggunakan shapiro-wilk dengan0bantuan SPSS versi 25. Kriteria pengambilan0keputusan dalam penelitian0ini menggunakan taraf signifikansi 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data diuji terlebih dahulu normalitasnya sebelum melakukan analisis menggunakan Paired Sample T-test. Uji normalitas peneliti menggunakan uji Sapiro-Wilk. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Uji Normalitas pretest dan posttest uji Lapangan

Pre/Post Test	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig,
Pre	0,951	28	0,287
Post	0,944	28	0,082

Berdasarkan hasil data uji normalitas bahwa hasil data *Pre-test* yaitu Sig, (0,287) yang artinya 0,287 lebih besar dari pada 0,05 maka dapat disimpulkan datanya Normal. Sedangkan post-test0menghasilkan Sig, (0,082) yang artinya 0,082 lebih besar dari 0,05 jadi datanya normal. Sehingga dapat disimpulkan Uji Normalitas data Pre test0dan Post test0berdistribusi normal. Terkait data0pre test dan post test hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 3

Tabel 3. Hasil *Paired Statistic*

Nilai	*Mean*	Std. Deviasi
Pre Test	47,14	*14,235*
Post Test	*85,71*	*8,018*

Berdasarkan tabel 3 bahwa nilai rata-rata *pre test* sebesar 47,14 (Std. Deviasi=*14,235*) dan *post test* sebesar 85,71 (Std. Deviasi=8,018). Nilai rata-rata *pre test* lebih kecil dibanding nilai *post test*. Maka dapat disimpulkan terjadi peningkatan nilai pengetahuan peserta didik (pada kelompok besar) setelah menggunakan0media pembelajaran berbasis *Prezi*.

Tabel 4. Hasil uji *Paired Correlation*

Jumlah N	*Correlation*	Nilai Sig
28	0,546	0,03

Tabel 4 memperlihatkan angka signifikansi sebesar 0,03 (lebih kecil dari nilai ambang batas = 0,05). Maka dapat disimpulkan antara nilai *pre test* dan *post*

test terdapat korelasi yang signifikan pada taraf kepercayaan 5% (0,00> 0,05). Jadi ada hubungan antara pre test dan post test dengan pembelajaran menggunakan media berbasis prezi.

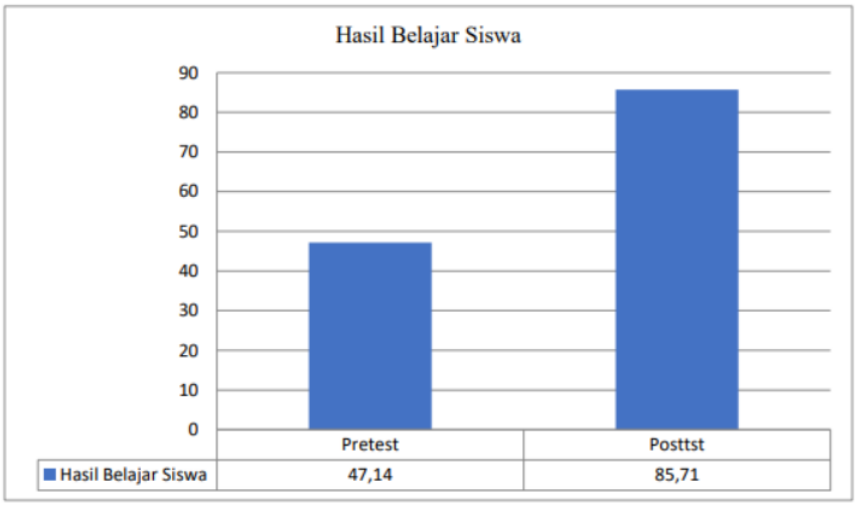
Tabel 5. Hasil *Paired Sample T-Test*

Nilai t	*Df*	Nilai Sig.
-17,108	27	0,00

Berdasarkan tabel 5, didapatkan nilai t uji sebesar -17,108 (*df*=27) dan nilai0signifikansi 0,00. Angka signifikansi lebih kecil dari nilai ambang batas taraf kepercayaan 5% (0,00 < 0,05). Hal ini dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre test* dan *post test*. Terkait peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat di tabel 8 dan gambar 1

Tabel 6. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

No	Materi	Y	Y1	Rata-Rata Peningkatan	Predikat
1.	Menganalisis Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dan Maknanya bagi kehidupan sosial, budaya ekonomi, politik dan pendidikan bangsa Indonesia	1320	2400	81,82%	Sangat Tinggi



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 1 maka dapat dilihat bahwa nilai *pre-test* sebesar 1320 dan nilai post-test sebesar 2400 sehingga mengalami peningkatan sebesar 81,82% dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunaan media *Prezi*. Maka dapat simpulkan bahwa media Prezi efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian yang telah dilakukan relevan dengan penelitian terdahulu, hal ini dapat dilihat dari penelitian terdahulu bahwasanya *Prezi* dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian dari Fitriyanti dan Suprijono bahwa peserta didik memberikan tanggapan yang tinggi dan positif terhadap penggunaan media *Prezi* pada saat melaksanakan pembelajaran sejarah. Hal ini tampak pada hasil analisis persentase angket sebesar 80% yang tergolong dalam kriteria kuat. Jadi penerapan media *Prezi* memiliki pengaruh tehadap hasil belajar peserta didik (Fitriyanti dan Suprijono, 2016). Selain itu berdasarkan hasil penellitian yang yang dilakukan oleh Elisva bahwa setelah penggunaan media Prezi ada peningkatan hasil belajar peserta didik dan peningkatan efektivitas pembelajaran sejarah yang dibuktikan dengan nilai *gain score* sebesar 0,73% dalam kualifikasi tinggi (Elisva,S. 2019).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Amelia (2019) bahwa media pembelajaran prezi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah yang ditunjukkan dengan perbedaan hasil belajar sebesar 85,11 untuk kelas eksperimen, dan 75,55 untuk kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Putra (2021) bahwa terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran Prezi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 14 Palembang. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Mardiansyah, dkk. (2017) bahwa penggunaan Prezi dalam pembelajaran sejarah membuat hasil belajar siswa lebih tinggi. Ini artinya penggunaan media presentasi Prezi dalam pembelajaran mampu mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitiaan yang dilakukan oleh Rohman (2020) bahwa media berbasis Prezi layak digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia serta menarik peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Agustina (2018) bahwa Prezi mampu meningkatkan hasil belajar dan efektif bagi peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Rizkia, dkk (2018) bahwa prezi meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Santiana dan Fatimah (2017) bahwa penggunaan media Prezi untuk pembelajaran itu mudah dan menarik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Rahman, dkk (2018) bahwa prezi layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rosmiati dan Siregar (2021) bahwa media prezi layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu Conboy, Fletcher, Russell, dan Wilson (2012 dalam Chou,dkk. 2015) mewawancarai peserta didik terkait penggunaan Prezi. Sebagian besar peserta didik melaporkan bahwa Prezi adalah media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan proses belajar.

Melalui hasil analisis yang diperoleh dan berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Prezi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis Prezi diharapkan0mampu0memenuhi kebutuhan0peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menguji penerapan media pembelajaran Prezi terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian memperlihatkan nilai rata-rata pre test peserta didik sebesar 47,14 menunjukkan kriteria hasil belajar kurang tinggi dan post test sebesar 85,71 menunjukkan kriteria hasil belajar sangat tinggi dengan rata-rata peningkatan 81,82% yang tergolong dalam kategori sangat tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Prezi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Artikel Jurnal Skripsi - Alvina Siti Asiyah-170210302048

ORIGINALITY REPORT

16%	16%	7%	4%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	123dok.com Internet Source	1%
2	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Jember Student Paper	1%
4	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1%
5	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	1%
6	journal.unismuh.ac.id Internet Source	1%
7	www.coursehero.com Internet Source	1%
8	jurnal.unej.ac.id Internet Source	1%
9	repository.um.ac.id Internet Source	1%

10	repositori.unsil.ac.id Internet Source	1 %
11	repository.unej.ac.id Internet Source	1 %
12	repository.unisma.ac.id Internet Source	1 %
13	core.ac.uk Internet Source	1 %
14	auliara01.blogspot.com Internet Source	<1 %
15	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
16	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
17	jbasic.org Internet Source	<1 %
18	repository.uhamka.ac.id Internet Source	<1 %
19	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
20	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
21	widyasari-press.com Internet Source	<1 %

22	www.jurnal.syntaxliterate.co.id Internet Source	<1%
23	Agustinus Tanggu Daga. "Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Kurikulum 2013 untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Siswa Sekolah Dasar", JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2022 Publication	<1%
24	Dumaria Theresia, Mohammad Syafi'i, Niken Vioreza. "Pencapaian Kemampuan Low Order Thinking Siswa antara Pembelajaran Probing Prompting dan Matematika Realistik", Journal of Instructional Mathematics, 2020 Publication	<1%
25	Repository.Unej.Ac.Id Internet Source	<1%
26	Rica Wijayanti, Didik Hermanto, Zainudin Zainudin. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021 Publication	<1%
27	yulia89.wordpress.com Internet Source	<1%
28	eprints.uns.ac.id Internet Source	<1%

29	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1%

Exclude quotes	Off	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	Off		

Artikel Jurnal Skripsi - Alvina Siti Asiyah-170210302048

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12