
PENGEMBANGAN SLIDER CARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK MATERI KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU SISWA KELAS IV SDN KEPUHKAJANG 2 JOMBANG

Oleh

Nadia Setiawati¹, Diah Yovita Suryarini², Jarmani³

^{1,2,3}PGSD, Fakultas Bahasa dan Sains, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Email: ¹nadyanaswa08@gmail.com, ²dyovie24@gmail.com, ³jarmani_fbs@uwks.ac.id

Article History:

Received: 16-05-2022

Revised: 21-05-2022

Accepted: 22-06-2022

Keywords:

Media Pembelajaran, Slider Card, Tematik

Abstract: Penelitian ini dilatar belakangi oleh proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode konvensional dimana dapat menyebabkan siswa lebih cepat bosan saat pembelajaran itu berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media slider card yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi keunikan daerah tempat tinggal siswa kelas IV SDN Kepuhkajang 2 Jombang. Jenis penelitian adalah pengembangan media pembelajaran slider card. Hasil yang diperoleh yaitu validasi ahli media diperoleh rata - rata 83,3% dengan kategori sangat valid. Ahli materi memperoleh rata - rata 83,3% dengan kategori sangat valid. Pada uji coba kelompok besar memperoleh rata - rata sebesar 100%. Hasil belajar siswa melalui hasil pre test dan post test mengalami peningkatan sebesar 33,04%. Hal ini menunjukkan bahwa media slider card layak dan efektif untuk digunakan pada materi keunikan daerah tempat tinggal

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi pesan, orang, dan alat. Hal ini sangat berguna bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media dapat membantu guru dan siswa untuk memiliki hubungan yang lebih efektif dan membangkitkan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga membantu siswa untuk memahami materi. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif dari siswa. Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk membuat suasana pembelajaran menjadi menarik. Pemilihan media pembelajaran yang efektif akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Penyelenggaraan pendidikan harus menyesuaikan dengan perkembangan dan perubahan saat ini. Kurikulum juga harus beradaptasi dengan perubahan zaman. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang sebelumnya digunakan diubah menjadi kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya. Sistem pembelajaran pada kurikulum 2013 dirancang untuk mengintegrasikan dari satu mata pelajaran ke mata pelajaran lain dalam bentuk tema atau disebut tematik. Tema - tema yang

6

ada juga diselaraskan dengan kehidupan sehari – hari guna memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam merancang dan memilih media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan agar tercipta pembelajaran yang optimal. Namun pada kenyataannya, materi tersebut hanya dijelaskan secara lisan tanpa memberikan ilustrasi yang akan membuat siswa sulit untuk memahami materi. Kedua, siswa cenderung kurang termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran jika materi disampaikan hanya dengan sekedar menjelaskan, membuat catatan di papan tulis dan mengajukan pertanyaan. Ketiga, guru mengalami kesulitan mengajarkan materi yang berada di luar pengamatan siswa, sehingga guru harus menggunakan metode ceramah yang terkesan monoton. Kegiatan pembelajaran yang masih didominasi oleh guru akan berdampak pada kepasifan siswa dan menyebabkan siswa lebih cepat bosan dalam belajar.

Dari penjelasan di atas, sangat penting untuk mencari alternatif solusi dari masalah tersebut. Alternatif yang dimaksud adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran dan gaya belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk menunjang proses pemahaman materi karena media pembelajaran memiliki kedudukan yang penting untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Menurut (Savitri & Karim, 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu upaya pengadaan pembelajaran yang inovatif dan tepat guna sehingga pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu media pembelajaran berperan dalam membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif.

Adapun beberapa media yang sebenarnya cukup menarik dan variatif, namun belum dimanfaatkan sepenuhnya sebagai media untuk pembelajaran. Satu diantaranya yakni media slider card yang turut sumbangsih inovasi dalam pembuatan media pembelajaran. Slider card memiliki fungsi utama yaitu sebagai kartu ucapan dan hiasan. Slider card merupakan suatu karya berupa potongan gambar yang ditarik sehingga menghasilkan objek yang timbul atau menjadi 3 dimensi. Slider card memuat potongan gambar yang dibentuk sedemikian rupa, setelah itu digeser agar dapat menyerupai objek yang dimaksud. Pemilihan slider card ini sesuai dengan pembelajaran tematik sebagai potensi visual bagi siswa, penggunaannya juga praktis serta belum ada yang mengembangkan slider card untuk media pembelajaran. Adapun beberapa kelebihan slider card antara lain yaitu: (1) Slider card dapat memberikan visualisasi cerita yang menarik, (2) Slider card berguna untuk berfikir kritis bagi siswa sekaligus mengembangkan kreatifitas, (3) Siswa dapat menangkap makna melalui perwakilan gambar yang menarik.

Secara rinci, pertanyaan yang menjadi fokus pengembangan ialah: 1) Bagaimana kelayakan media slider card yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi keunikan daerah tempat tinggalku siswa kelas IV SDN Kepuhkajang 2 Jombang?, 2) Bagaimana keefektifan media slider card yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi keunikan daerah tempat tinggalku siswa kelas IV SDN Kepuhkajang 2 Jombang?

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Model Pengembangan

Menurut (Sugiyono, 2009) berpendapat bahwa metode R&D (Research & Development) atau biasa dikenal dengan metode penelitian dan pengembangan adalah

5 metode penelitian yang berguna untuk menghasilkan dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Pembuatan produk tersebut dapat menggunakan penelitian hasil dari analisis kebutuhan (melalui metode survey atau kualitatif), sedangkan untuk menguji keefektifan dari produk tersebut, maka diperlukan penelitian dengan menggunakan metode eksperimen agar dapat berfungsi di masyarakat luas.

B. Model Pengembangan ADDIE

Menurut (Benny, 2009) model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang menunjukkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah untuk dipelajari. Model desain ADDIE sering digunakan oleh beberapa peneliti untuk mengembangkan produk dari penelitian sebelumnya dan berkelanjutan dengan tujuan untuk memperbarui suatu produk. Adapun tahapan dari Model ADDIE antara lain: (1) Tahap analisis (analysis) bertujuan untuk mengidentifikasi masalah – masalah yang terdapat di dalam pembelajaran serta untuk memecahkan masalah dari permasalahan tersebut. (2) Tahap perencanaan (design) adalah proses perencanaan dan perancangan terhadap desain media yang akan digunakan. Langkah selanjutnya, merancang desain media yang sesuai dengan konsep awal media pembelajaran yang akan dikembangkan. (3) Tahap pengembangan (development), pada tahap ini peneliti akan mulai membuat konsep awal media yang telah dirumuskan sebelumnya. (4) Tahap penerapan (implementation) merupakan hasil dari validasi yang telah disetujui oleh ahli media dan ahli materi, kemudian produk yang sudah dikembangkan siap untuk diterapkan dalam uji coba di lapangan dengan kategori layak. (5) Tahap evaluasi (evaluation) merupakan tahap akhir yang dilakukan untuk memperbaiki produk dengan memberikan penilaian berupa tanggapan produk oleh validator yaitu dosen ahli media dan ahli materi.

35 Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran, baik itu menanamkan konsep, memahami konsep, maupun mengembangkan siswa dalam setiap materi yang dipelajarinya. Menurut (Sadiman, 2014) kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti sebuah pengantar atau perantara. Seperti yang dikemukakan oleh (Wati, 2016) yaitu “Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi”.

D. Pengertian Media Tiga Dimensi

Menurut (Daryanto, 2016) menyatakan bahwa media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang disajikan secara visual dalam tiga dimensi. Sedangkan menurut (Asyhar, 2012) menyatakan bahwa media tiga dimensi memiliki arti suatu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal yang sebagian besar merupakan benda nyata. Jadi dapat disimpulkan bahwa media tiga dimensi adalah media visual yang dapat dilihat dari segala arah dan penggunaannya dapat dipegang serta memiliki bentuk seperti aslinya.

E. Media Slider Card

Slider card merupakan kartu interaktif yang memuat suatu objek tertentu dan penggunaannya dengan cara digeser. Slider card akan bergerak dengan menggeser tab tarik untuk mengungkapkan pesan atau gambar yang tersembunyi khusus yang menjadikannya menyenangkan. Slider card dapat dikategorikan ke dalam jenis media pembelajaran tiga dimensi sebab objek pada slider card memiliki kontur atau dapat diamati dari arah pandang

mana saja.

F. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan metode pembelajaran yang memadukan berbagai keterampilan dan disiplin ilmu menjadi sebuah tema. Penyatuan dilakukan dari tiga aspek yaitu aspek sikap, keterampilan dan pengetahuan. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa topik sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa (Depdiknas, 2006). Dari pengalaman secara langsung, siswa akan lebih banyak belajar tentang konsep yang dipelajari sehingga siswa dapat menghubungkannya dengan konsep lain yang dipahaminya.

11

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian R&D (Research and Development) dengan model ADDIE (analisis, desain, development atau pengembangan, implementation atau implementasi dan evaluation atau evaluasi). Tahapan model pengembangan ADDIE meliputi: 1) Analyze (analisis) merupakan kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah dan solusi yang sesuai dengan kebutuhan siswa, 2) Design (desain) untuk merancang metode, media, bahan ajar, dan strategi pembelajaran yang sesuai, 3) Development (pengembangan) untuk menciptakan metode, media, bahan ajar, dan strategi pembelajaran, 4) Implementatiton (implementasi), untuk menerapkan metode, media, bahan ajar, dan strategi pembelajaran yang sudah dikembangkan, 5) Evaluation (evaluasi), untuk menilai rancangan yang sudah dikembangkan yang dilihat dari hasil belajar dan angket validasi.

20

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode R&D yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran slider card dengan materi keunikan daerah tempat tinggalku kelas IV SDN Puhkajang 2 Jombang. Produk media yang dikembangkan, telah dinyatakan layak dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan uji coba siswa.

Hasil Validasi Media

Validasi ahli media dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi, saran dan komentar agar produk yang dikembangkan memiliki tampilan yang lebih baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli media dilakukan oleh dua dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu Friendha Yuanta, S.Pd., M.Pd dan Reza Syehma Bahtiar, S.Pd., M.Pd yang mempunyai keahlian sesuai dengan bidangnya.

| No | Indikator | Angka | Frekuensi | Persentase |
|----|---|-------|-----------|------------|
| 1. | Teks pada media pembelajaran terbaca dengan jelas | 3 | 2 | 75% |
| 2. | Ukuran teks pada media pembelajaran proporsional sehingga mudah dibaca. | 3 | 2 | 75% |
| 3. | Jenis huruf (font) yang digunakan pada media | 3 | 2 | 75% |

| | | | | |
|----|--|---|---|------|
| | slider card mudah dibaca. | | | |
| 4. | Tampilan media slider card menarik | 4 | 2 | 100% |
| 5. | Penggunaan bahasa media slider card mudah dipahami. | 4 | 2 | 100% |
| 6. | Pemilihan warna teks dengan background pada media slider card sesuai. | 4 | 2 | 100% |
| 7. | Menu untuk menggeser media slider card dapat digunakan secara efektif. | 3 | 2 | 75% |
| 8. | Bersifat interaktif untuk mengakomodasi respon pengguna | 3 | 2 | 75% |
| 9. | Bersifat mandiri agar pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain. | 3 | 2 | 75% |

Dari penilaian kedua ahli media, rata - rata hasil validasi yang diperoleh sebesar 83,3% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa media slider card layak digunakan untuk pembelajaran materi keunikan daerah tempat tinggalku.

Hasil Validasi Materi

Sebelum digunakan untuk uji coba, media slider card harus melalui tahap validasi terlebih dahulu oleh ahli materi. Validasi ahli materi dilakukan bertujuan agar dapat memperoleh informasi, saran dan komentar supaya media slider card yang dikembangkan memiliki kebahasaan dan materi yang sesuai sehingga dapat digunakan secara layak untuk pembelajaran. Validasi ahli materi dilakukan oleh guru kelas IV di lokasi penelitian yaitu Suryaningih Dwi Ratnawati, S.Pd.

| No | Indikator | Angka | Persentase |
|----|--|-------|------------|
| 1. | Materi yang dikembangkan relevan dengan SK/KD dan tujuan pembelajaran. | 3 | 75% |
| 2. | Materi dalam media dapat menjabarkan konsep dan teori yang terkandung dalam indikator. | 3 | 75% |
| 3. | Materi yang terdapat dalam media memuat penjelasan terkait dengan konsep, definisi agar siswa mampu menerapkan pengetahuan sesuai dengan KD. | 3 | 75% |
| 4. | Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa | 4 | 100% |
| 5. | Kejelasan penggunaan bahasa | 4 | 100% |

| | | | |
|----|---|---|-----|
| 6. | Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD | 3 | 75% |
|----|---|---|-----|

Dari penilaian ahli materi, rata - rata hasil validasi yang diperoleh sebesar 83,3% dengan kualifikasi sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media slider card layak digunakan untuk pembelajaran materi keunikan daerah tempat tinggalku.

Uji Coba Siswa

Uji coba siswa dilakukan dengan pemberian lembar angket kepada siswa. Lembar angket tersebut diberikan setelah menggunakan media slider card saat pembelajaran materi keunikan daerah tempat tinggalku. Angket ini berisi tanggapan siswa terhadap media slider card.

| No | Indikator | Angka | Frekuensi | Persentase |
|----|---|-------|-----------|------------|
| 1 | Media slider card menarik perhatianmu untuk mempelajari materi tentang keunikan daerah tempat tinggalku | 4 | 20 | 100% |
| 2 | Penggunaan media slider card ini memudahkanmu memahami materi tentang keunikan daerah tempat tinggalku | 4 | 20- | 100% |
| 3 | Bahasa yang digunakan mudah untuk kamu pahami | 4 | 20 | 100% |
| 4 | Kegiatan belajar dengan menggunakan media slider card membuat belajar lebih menyenangkan | 4 | 20 | 100% |
| 5 | Tampilan dan gambar pada media slider card menarik | 4 | 20 | 100% |
| 6 | Pertanyaan yang terkait dengan materi keunikan daerah tempat tinggalku dapat kamu selesaikan dengan menggunakan media slider card | 4 | 20 | 100% |

Berdasarkan hasil angket siswa yang diberikan kepada siswa kelas IV sebanyak 20 responden diperoleh skor sebanyak 480 dari jumlah skor maksimal 480. Dari skor tersebut, diperoleh rata - rata sebesar 100% dengan kriteria sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa siswa memberikan respon yang positif terhadap pemanfaatan media slider card.

Pembahasan

Media slider card yang dikembangkan berdasarkan metode R&D merupakan media pembelajaran yang dimodifikasi untuk dapat mendukung proses pembelajaran materi keunikan daerah tempat tinggalku siswa kelas IV. Keunggulan dari media slider card adalah (1) Slider card dapat memberikan visualisasi cerita yang menarik, (2) Slider card berguna untuk berfikir kritis bagi siswa sekaligus mengembangkan kreatifitas, (3) Siswa dapat menangkap makna melalui perwakilan gambar yang menarik. Media slider card yang diterapkan dapat membuat suasana menyenangkan. Media slider card juga dapat

memudahkan guru untuk menyampaikan materi keunikan daerah tempat tinggal. Pemanfaatan media slider card dapat menimbulkan perhatian dan minat belajar siswa yang lebih dibandingkan media gambar. Hal tersebut karena media slider card dapat menampilkan gambar setelah digeser agar dapat memuat potongan gambar yang dimaksud sehingga menghasilkan objek yang timbul atau tiga dimensi.

Dari penelitian - penelitian lain yang berkaitan dengan media tiga dimensi dikemukakan bahwa media tiga dimensi efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian Ellenna Ayu Maywulandari (2021) menemukan bahwa media tiga dimensi sangat valid dan layak untuk pembelajaran. Adapun pengaruh media tiga dimensi menurut Candra Widya Mulya (2020) menemukan bahwa media tiga dimensi yang dikembangkan oleh peneliti sangat valid dan layak untuk pembelajaran IPS, sedangkan Nova Dwi Anggraini (2021) mengemukakan bahwa media tiga dimensi sangat efektif untuk pembelajaran IPS.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media slider card dapat dikatakan layak dan diperoleh hasil 83,3% dari ahli media dengan kriteria valid/layak, sedangkan penilaian dari ahli materi yang kebetulan nilainya sama diperoleh hasil 83,3% dengan kriteria valid/layak. Dalam tahapan validasi, para ahli memberikan saran dan komentar yang akan pengembangan untuk merevisi dan menyempurnakan produk yang akan dikembangkan. Adapun hasil dari uji coba siswa diperoleh hasil 100% dengan kriteria sangat valid atau layak. Media slider card juga dinyatakan efektif berdasarkan uji keefektifan menurut tes hasil belajar oleh 20 siswa mengalami peningkatan. Rata - rata yang diperoleh dari hasil pre test adalah 58,75, sedangkan rata-rata yang diperoleh dari hasil post test adalah 87,75. Kedua rata - rata nilai tersebut memiliki selisih sebesar 29 sehingga peningkatan hasil belajar siswa sebesar 33,04%. Dari hasil tes diatas, dapat disimpulkan bahwa media slider card efektif digunakan untuk proses pembelajaran materi keunikan daerah tempat tinggal

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. Edcomtech – Universitas Negeri Malang. Volume 1 (1): hal. 9-20.
- [2] Akbar, S. (2015). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- [3] Amalia, M. D., Agustini, F., (2017). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 20(2). Jurnal Penelitian Pendidikan. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v20i2.9850>
- [4] Andhini, N. F. (2017). Prosedur Pengembangan Model ADDIE. Journal of Chemical Information and Modeling. 53(9), 1689 – 1699.
- [5] Anggraini, N .D. (2021). Pengembangan Media Mikaragam (Miniatur Kereta Api Keberagaman Agama) Pada Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Agama Kelas IV SD. Artikel Ilmiah. Universitas Negeri Surabaya.
- [6] Arlin, W. C. (2020). Pengembangan Media Buah Puja (Budaya Daerah Pulau Jawa) Pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas 4 SD. <https://eprints.umm.ac.id/61638/>
- [7] Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model.

- 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- [8] Dananjaya, (2013). Media Pembelajaran Aktif. Bandung: Nuansa Cendekia
- [9] Sukmanasa & Windiyani. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. JPSD Vol . 3 No . 2 , September 2017. 3(2), 171–185.
- [10] Evanda, P. N & Suryanto. (2020). Validasi Perangkat Pembelajaran Dan Media Miniatur Pondasi Foot Plate Pada Mata Pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi Di SMKN 1 Mojokerto. Abstrak Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan. 1–11
- [11] Fitriani, I., Fitriyah, C. Z., & Utama, F. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman” Tema Indahnya Keberagaman di Negeriku untuk Peserta Didik Kelas IV. Jurnal Profesi Keguruan, 5(1), 76-82
- [12] Gunawan, (2011). Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep, dan Aplikasi. Bandung: Alfabeta.
- [13] Handayani, S. R. (2018). Peningkatan Prestasi Belajar IPS Materi Lingkungan Alam Dan Buatan Melalui Media Tiga Dimensi. Jurnal Pigur. Vol. 1. No. 1
- [14] Ilmiah, A., & Mulia, C. W. (2020). Pengembangan Media Garuda Adventure Materi Kebersatuan dalam Keberagaman Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Artikel Ilmiah. Universitas Negeri Surabaya
- [15] Masturah, E. D., Mahadewi, P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. 6, 212–221.
- [16] Maywulandari, E. A. Y. U., (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi “Televisi Ajaib” Berbasis Sosiodrama Materi Proklamasi Kemerdekaan Kelas V Sekolah Dasar. Pendidikan, J., Sekolah, G., Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. N.). Artikel Ilmiah. Universitas Negeri Surabaya.
- [17] Muklis, Mohammad. (2012). Pembelajaran Tematik IV(20), 63–76
- [18] Nahak, K. E. N., Degeng, I. N. S., & Widiati, U. (2019). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. 785–794.
- [19] Rosidah, (n.d.) Penerapan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. ISSN 2442-7470. Jurnal Cakrawala Pendas. Vol 2 No. 2
- [20] Restian & Alfian. (n.d.). Pengembangan Scrapbook Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Subtema 1 Hewan di Sekitar pada Kelas 2 SD. Universitas Muhammadiyah Malang Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD). 4(1), 28–37.
- [21] Sahari, (2018). Jurnal Pengembangan Media 3 Dimensi Map dalam Mendeskripsikan Tempat Sesuai dengan Denah atau Gambar dengan Kalimat yang Runtut Kelas IV Semester 1 SDN Tempurejo 1. Skripsi Tahun 2018. 02(02).

PENGEMBANGAN SLIDER CARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK MATERI KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU SISWA KELAS IV SDN KEPUHKAJANG 2 JOMBANG

ORIGINALITY REPORT

21 %
SIMILARITY INDEX

19 %
INTERNET SOURCES

13 %
PUBLICATIONS

6 %
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 core.ac.uk Internet Source **3** %

2 simki.unpkediri.ac.id Internet Source **2** %

3 Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper **1** %

4 es.scribd.com Internet Source **1** %

5 lib.unnes.ac.id Internet Source **1** %

6 Shella Nabila, Idul Adha, Riduan Febriandi. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication **1** %

7 ejournal.unib.ac.id

1 %

8

Icha Fara Diba, Evi Fatimatur Rusdiah.
"Implementasi Pembelajaran Daring
Terintegrasi Digital Melalui Model Assure
pada Materi Tajwid", Jurnal Basicedu, 2022

Publication

1 %

9

id.123dok.com

Internet Source

1 %

10

repository.usd.ac.id

Internet Source

1 %

11

Wimpi Calesta, Patricia H M Lubis, Sugiarti
Sugiarti. "Pengembangan LKS Berbasis Inkuiri
Terbimbing Berbantuan E-Learning Untuk
Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada
Siswa kelas X SMA", Jurnal Kumparan Fisika,
2021

Publication

1 %

12

digilib.iain-jember.ac.id

Internet Source

1 %

13

repository.iainpalopo.ac.id

Internet Source

1 %

14

text-id.123dok.com

Internet Source

1 %

15

Submitted to Universitas Negeri Surabaya The
State University of Surabaya

<1 %

16 e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id <1 %
Internet Source

17 manajemen.fe.um.ac.id <1 %
Internet Source

18 Melinda Safitri, Henny Dewi Koeswanti.
"Pengembangan Media Pembelajaran "KELAS
BANGTAR" untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah
Dasar", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan
Matematika, 2021
Publication

19 id.scribd.com <1 %
Internet Source

20 jurnal.ustjogja.ac.id <1 %
Internet Source

21 Nur Ani Lestari, Istiqomah Istiqomah.
"PENGEMBANGAN MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013 PADA
POKOK BAHASAN TRIGONOMETRI DI SMK",
UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika,
2017
Publication

22 ejournal.uin-suska.ac.id <1 %
Internet Source

23 journal.universitaspahlawan.ac.id
Internet Source

<1 %

24

jurnal.stkippgritrenggalek.ac.id

Internet Source

<1 %

25

www.scribd.com

Internet Source

<1 %

26

Siti Dewi Ambarwati, Uyu Mu'awwanah, Oman Farhurohman. "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI", Primary : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 2019

Publication

<1 %

27

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

<1 %

28

docplayer.info

Internet Source

<1 %

29

pt.scribd.com

Internet Source

<1 %

30

repository.uinsaizu.ac.id

Internet Source

<1 %

31

repository.unpkediri.ac.id

Internet Source

<1 %

32

jlis.idcounselor.com

Internet Source

<1 %

33

Dyara Atmy Febriyanti, Siti Qurratul Ain.
"Pengembangan Modul Matematika Berbasis
Etnomatematika Pada Materi Bangun Datar di
Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021

Publication

<1 %

34

ejurnal.teknokrat.ac.id

Internet Source

<1 %

35

moam.info

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On