

plagiasi, Dindaa.pdf

by

Submission date: 15-Aug-2023 08:03AM (UTC+0700)

Submission ID: 2145980101

File name: plagiasi, Dindaa.pdf (288.7K)

Word count: 3426

Character count: 21737

13 Pengembangan Modul Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV.

Dinda Aulia¹⁾, Vanda Rezanía²⁾

18
^{1),2)}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
¹⁾dindaadyn@gmail.com, ²⁾vanda1@umsida.ac.id

Abstract 1) This research is based on the need for teaching materials in the form of modules that are attractively packaged to be used by fourth grade students as a support for the learning process so as to improve learning outcomes. The purpose of this study was to develop and test social studies modules on the material of Indonesia Rich in Culture to improve the learning outcomes of fourth grade students at SDN Simo Angin-Angin Wonoayu. The data collection techniques used are observation, interviews, questionnaires, and student learning outcomes tests. This type of research is Research and Development (R&D) research with the ADDIE model which consists of five stages, namely, (Analysis, Design, Development, Implement, Evaluation). The population in this study were all fourth grade students of SDN Simo Angin-Angin, the research sample used was class IV SDN Simo Angin-Angin. The results of the study based on the results of validation of material experts 88%, media experts 92%, questionnaire implementation, 96%, student response questionnaire 82%, and the test of student learning outcomes on average 88 where this value is above the KKM of students. Therefore, the social studies learning module that has been developed by researchers is very feasible to use students in supporting the learning process.

Keywords - Module, Social Science, Learning Outcomes

Abstrak 1) Penelitian ini berdasarkan kebutuhan bahan ajar berupa modul yang dikemas secara menarik untuk digunakan peserta didik kelas IV sebagai penunjang proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan dan menguji coba modul IPS pada materi Indonesia Kaya Budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN Simo Angin-Angin Wonoayu. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar peserta didik. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari (Analysis, Design, Development, Implement, Evaluation). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN Simo Angin-Angin, sampel penelitian yang digunakan yaitu kelas IV SDN Simo Angin-Angin. Hasil penelitian berdasarkan hasil validasi ahli materi 88%, ahli media 92%, angket keterlaksanaan 96%, angket respon peserta didik 82%, dan tes hasil belajar peserta didik rata-rata 88 dimana nilai diatas KKM peserta didik. Maka dari itu, modul pembelajaran IPS yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat layak digunakan peserta didik dalam menunjang proses pembelajaran.

Kata Kunci - Modul, IPS, Hasil Belajar

I. PENDAHULUAN

Peningkatan mutu Pendidikan khususnya Sekolah Dasar membutuhkan media pada proses pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan. guru harus trampil pada membentuk suasana belajar yang menarik, menyenangkan yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Proses pembelajaran selalu terikat dengan bahan ajar, salah satu media pada penunjang proses pembelajaran yaitu menggunakan menggunakan bahan ajar. bahan ajar ialah informasi, media dan teks yang digunakan guru dalam perencanaan pada proses pembelajaran [1]. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menarik dan bermakna dapat dilakukan dengan menerapkan pembelajaran inovatif dengan cara membangun kreatifitas peserta didik melalui berbagai kegiatan pembelajaran. Kegiatan tersebut dapat didukung dengan penggunaan modul sebagai bahan ajar [2].

Modul merupakan pengorganisasian materi yang memperhitungkan peran Pendidikan. Strategi pengorganisasian materi pembelajaran meliputi *sequencing* mengacu pada urutan penyajian materi, dan *synthesizing* untuk membantu peserta didik dalam memahami hubungan antara fakta, konsep, prosedur yang terkandung pada materi pembelajaran [3]. Modul menjadi media pembelajaran yang mandiri, terdiri dari serangkaian aktivitas belajar yg dibuat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan [4].

Pengembangan modul dalam proses pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan potensi, kreatifitas serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Media dapat mengstimulus otak peserta didik untuk belajar sehingga peserta didik cenderung tidak merasa jenuh jika menggunakan media dalam pembelajaran [5]. Spesifikasi pengembangan modul pada penelitian ini menggunakan kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS, mata pelajaran IPAS merupakan gabungan antara Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada bab 6 "kekayaan budaya Indonesia". Dalam mata pelajaran IPS, peserta didik diajarkan mengenai berbagai aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang ditingkatkan secara komprehensif agar mereka dapat menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, serta memiliki moralitas yang baik [6].

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan dan menguji coba modul pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas IV di SDN Simo Angin-Angin. Modul yang disusun bukan berisi materi saja, melainkan terdapat banyak gambar yang menarik, berwarna untuk memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi. Dalam penyampaian materi, guru harus memahami karakteristik agar peserta didik dapat mengikuti dan memahami pelajaran dengan baik [7]. Materi dalam modul pada BAB 6 berisi mengenai Kekayaan budaya di Indonesia yang meliputi: (1) keanekaragaman budaya; (2) rumah adat; (3) upacara adat; (4) pakaian adat tradisional; (5) tarian adat; (6) alat musik tradisional; (7) makanan khas.

Penggunaan media pembelajaran digunakan guru agar mempermudah dalam penyampaian materi pada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi belajar lebih interaktif dan aktif didalam kelas, sehingga adanya umpan-balik antara guru dan peserta didik untuk dapat meningkatkan hasil belajar [5]. Proses pembelajaran mempengaruhi berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru [8].

Hasil belajar yang dimaksud merupakan "apa yang sudah dicapai peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar" [9]. menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kemampuan atau ketrampilan yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang didesain guru [10]. berdasarkan teori Taksonomi Bloom, kemampuan yg dimiliki peserta didik setelah proses pembelajaran yang dicapai melalui 3 kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik [11]. salah satu dalam proses belajar mengajar, yaitu penilaian yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana proses pembelajaran serta tujuan pembelajaran dapat memberi dampak bagi peserta didik [12]. Peningkatan hasil belajar peserta didik merupakan tujuan utama proses pembelajaran, karena berhasilnya tujuan pembelajaran merupakan tujuan utama Pendidikan.

Menurut penelitian sebelumnya pengembangan bahan ajar dirancang untuk mempermudah dan memberi motivasi peserta didik pada proses pembelajaran, diharapkan minat baca peserta didik meningkat dan bersemangat untuk menerima materi selanjutnya. Pengembangan bahan ajar dirancang agar peserta didik dapat belajar secara mandiri dan fleksibel. Objek penelitian ini peserta didik kelas IV SDN Plumbungan [13].

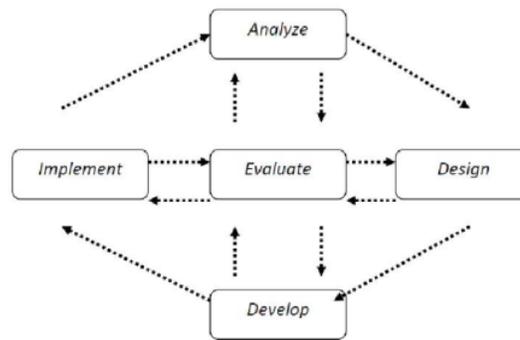
Hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Simo Angin-Angin pada proses pembelajaran guru belum pernah menggunakan modul IPS dalam kegiatan pembelajaran, guru berpedoman menggunakan buku ajar dari sekolah dengan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Penggunaan metode tersebut kurang efektif karena peserta didik

mudah bosan sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang di ajarkan. kendala dalam penggunaan media tersebut yaitu keterbatasan proyektor, dengan adanya modul cetak diharapkan dapat memberikan inovasi baru untuk guru dalam proses pembelajaran.

Penelitian pengembangan modul secara umum sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, namun pengembangan modul tersebut menggunakan kurikulum K13. Pada penelitian ini menggunakan kurikulum merdeka dengan materi Indonesia Kaya Budaya, modul pada penelitian ini terdapat banyak gambar yang menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajarpeserta didik. Pada kurikulum merdeka menambahkan pengembangan profil pelajar Pancasila, serta menekankan agar peserta didik menjadi peran utama dalam proses pembelajaran untuk dapat memaksimalkan pemahaman peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menguji keefektifan modul sehingga memberikan manfaat dalam proses pembelajaran.

II. METODE

Metode pengembangan modul cetak menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang merupakan konsep pengembangan produk. Menurut Robert Marible, ADDIE dipakai pada lingkungan pendidikan untuk memfasilitasi pengembangan, pengetahuan, dan keterampilan selama proses pembelajaran. Pada penerapan model ADDIE menyediakan konsep belajar yang berpusat pada peserta didik [14]. Alasan penelitian menggunakan model ADDIE karena model tersebut berfungsi sebagai kerangka panduan yang kompleks dalam mengembangkan produk Pendidikan, untuk menghasilkan produk yang berkualitas dipelুকannya pengembangan melalui tahap-tahap tertentu, sehingga produk yang dihasilkan menjadi valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.[15] berikut desain penelitian pengembangan model ADDIE:



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Prosedur penelitian model ADDIE sebagai berikut:

1. **Tahap Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap analisis dilakukan dengan metode observasi dan wawancara dengan menganalisis kebutuhan dalam pengembangan modul. Dalam proses pembelajaran guru belum pernah menggunakan modul sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.

2. **Tahap Merancang Produk (*Design*)**

Pada tahap ini peneliti mulai merancang modul yang akan dikembangkan. terdapat 4 langkah dalam perancangan modul diantaranya yaitu penyusunan kerangka modul, pengumpulan referensi, dan penyusunan desain. Dalam pembuatan modul peneliti menggunakan aplikasi corel yang dikombinasi dengan aplikasi canva. Materi yang digunakan pada BAB 6 Indonesia Kaya Budaya.

3. **Tahap Pengembangan (*Develop*)**

Pada tahap pengembangan menghasilkan produk berupa modul. Peneliti melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan modul. Terdapat bagian yang perlu diperbaiki maka perlu diidentifikasi yang ditingkatkan.

Tujuan pengembangan modul agar menghasilkan modul yang mudah dipahami dan dapat bermanfaat bagi peserta didik. Tersedianya bahan ajar yang berkualitas dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan tujuan pembelajaran tentu akan meningkatkan hasil belajar peserta didik [16]

4. Tahap Implementasi (*Implement*)

Mempersiapkan lingkungan belajar yang melibatkan peserta didik dengan menguji cobakan media berupa modul di kelas IV dengan jumlah 23 peserta didik untuk mengetahui keefektifan modul tersebut.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Menilai kualitas intruksional produk dan proses, baik sebelum maupun sesudah diimplementasi.

Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu melaksanakan wawancara guru untuk kelas IV, tes hasil belajar, lembar kuisioner respon peserta didik yang diberikan untuk kelas IV SDN Simo Angin- Angin.

1. Subjek dan Batasan penelitian

Subjek penelitian pengembangan modul ini adalah peserta didik kelas IV SDN Simo angin-angin yang berjumlah 23 peserta didik. Penelitian ini terbatas pada pembelajaran IPAS (*sains* dan *social*) fase B pada materi Kekayaan Budaya Indonesia, tujuan pembelajaran pada materi ini yaitu peserta didik mampu mendeskripsikan kekayaan budaya yang ada di Indonesia.

2. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian dalam pengembangan modul cetak adalah lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar wawancara guru kelas IV, angket respon peserta didik dalam pengembangan modul, lembar keterlaksanaan modul, dan hasil belajar peserta didik. instrumen tersebut terdapat pada lampiran.

3. Subjek uji coba

Subjek uji coba pada penelitian ini ditujukan kepada peserta didik kelas V yang sudah diterapkan materi tentang Kekayaan Budaya Indonesia. Uji coba ini dilakukan secara random sampling di SDN Simo Angin-Angin. SDN Simo Angin-Angin ini dipilih menjadi objek penelitian karena lokasi tersebut belum mengembangkan modul ajar yang berupa modul.

4. Teknik analisis data

Teknik analisis data yang digunakan berguna untuk mendapatkan data berupa angka dan mengetahui kelayakan pengembangan modul.

1) Analisis data kelayakan pengembangan modul

Data tersebut diperoleh dari penilaian melalui skala likert 1-4 saat menilai media sesuai pertanyaan yang telah diberikan, berikut kriterianya 4= sangat baik, 3= baik, 2= cukup. 1= kurang. Selanjutnya menghitung presentase jumlah rata-rata nilai dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase kelayakan

F = skor penilaian

N = nilai maksimal penilaian

Berikut untuk mengetahui kelayakan produk berupa modul cetak

Skor
86%-100%
66%-85%
56%-65%
0%-55%

Tabel 1. Kategori kelayakan

5 III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Pembahasan

Sebelum melaksanakan pengembangan modul pembelajaran IPS yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV. Peneliti terlebih dahulu melakukan observasi pra penelitian sebagai bahan masukan dalam penyusunan modul. Pra penelitian ini dilakukan di SDN Simo Angin-angin Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo pada tanggal 05 Desember 2022 untuk mengetahui kondisi di lapangan terkait proses pembelajaran peserta didik kelas IV. Proses pengembangan dalam penelitian ini menggunakan metode ADDIE, melalui proses pengembangan bahan ajar menggunakan media pembelajaran dengan tahapan (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluation*).

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap *Analysis* (Analisis) peneliti menganalisis kebutuhan yang di SDN Simo Angin-Angin. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV dalam kegiatan pembelajaran IPS belum pernah menggunakan modul diharapkan dengan adanya modul dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Pada tahap ini, peneliti juga menganalisis materi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

2. Tahap Merancang Produk (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mulai merancang modul yang dikembangkan. 4 tahapan dalam perancangan modul diantaranya yaitu penyusunan kerangka modul, pengumpulan referensi, penyusunan desain. Dalam pembuatan modul peneliti menggunakan aplikasi corel yang dikombinasi dengan aplikasi canva. Materi yang digunakan pada BAB 6 Indonesia Kaya Budaya menggunakan referensi dari buku pegangan peserta didik dan internet. Untuk produk pengembangan dapat dilihat dibawah ini



Gambar 2. Cover Modul



Gambar 3. Isi Materi

12 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan produk bertujuan untuk menghasilkan produk berupa modul. peneliti melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan modul. Validasi materi dilakukan oleh Ibu Zuyyina Fihayati S.Pd.I, M.Pd selaku dosen PGSD UMSIDA pada materi Indonesia Kaya Budaya dan validasi media oleh Bapak Akbar Wiguna S.Pd, M.Pd selaku dosen pengembangan media UMSIDA untuk menilai kelayakan modul. Selama pengembangan modul mendapat beberapa masukan revisi dari ahli media dan ahli materi. Revisi tersebut bertujuan untuk menyempurnakan produk berupa modul yang akan dihasilkan. Berikut adalah penilaian keseluruhan setiap aspek yang nilai dari semua validator.

Nomor	Validasi	Rata-rata	Presentase	Kategori
1.	Validasi materi	4	88%	Layak

2.	Validasi media	4	92%	Layak
----	----------------	---	-----	-------

Tabel 2 . Hasil Validasi Media dan Materi

Berdasarkan data pada tabel 3 hasil validasi media dan validasi materi menunjukkan setelah dilakukan validasi materi diperoleh hasil rata-rata 4 dengan presentase 88% sedangkan validasi media diperoleh hasil rata-rata 4 dengan presentase 92%.

Berdasarkan rata-rata dan presentase tersebut menunjukkan bahwa modul Indonesia Kaya Budaya layak untuk kemudian di uji cobakan kepada peserta didik sebagai media pembelajaran.

4. Tahap Menerapkan Produk (*Implement*)

Pada tahap implementasi merupakan tahap penerapan produk berupa modul. Pada tanggal 17 juni 2023 peneliti mengimplementasikan kepada 23 peserta didik yang ada di SDN Simo Angin-Angin. Metode yang digunakan dalam implementasi produk yaitu peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok besar setiap kelompok mendapat 1 modul untuk memahami isi materi yang ada pada modul tersebut. Lalu, perwakilan setiap kelompok maju kedepan untuk mendemonstrasikan materi yang dipahami.

5. Tahap evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap penilaian modul dilihat dari angket respon peserta didik, hasil belajar dan keterlaksanaan modul.

1) Angket respon peserta didik

Pengumpulan data dari kuisioner respon peserta didik digunakan untuk mengevaluasi kepraktisan modul yang terdiri dari kuisioner respon peserta didik yang dibagikan setelah proses pembelajaran selesai. Peserta didik mengisi kuisioner sesuai pendapatnya masing-masing berdasarkan pengalaman yang dialaminya selama kegiatan pembelajaran menggunakan modul IPS da materi Indonesia Kaya Budaya. Setelah dilakukan penelitian melalui angket terhadap 23 peserta didik kelas IV di SDN Simo Angin-Angin menunjukkan bahwa peserta didik tertarik membaca dan memahami modul Indonesia Kaya Budaya sebagai media pembelajaran. Terdapat 10 indikator angket respon peserta didik menunjukkan rata-rata diatas nilai 3. Dari hasil data tersebut menunjukkan bahwa modul Indonesia Kaya Budaya layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik.

Indikator angket tersebut mengenai ketertarikan dan keefektifan penggunaan modul Indonesia kaya budaya untuk menunjang proses pembelajaran sehingga diharapkan modul tersebut dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS peserta didik. instrumen yang dikembangkan harus sesuai tujuan pembelajaran. Artinya instrumen dikatakan efektif dapat mendukung materi dari pembelajaran [17].

2) Hasil keterlaksanaan modul

Berdasarkan data yang diperoleh hasil penelitian terhadap guru kelas IV di SDN Simo Angin-Angin untuk menguji kepraktisan modul Indonesia Kaya Budaya. Terdapat 6 indikator kepraktisan hasil rata-rata dengan presentase 86%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa modul Indonesia Kaya Budaya Layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik.

3) Tes hasil belajar peserta didik

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji terhadap 23 peserta didik kelas IV di SDN Simo Angin-Angin. Uji coba dilakukan dengan cara peserta didik dibentuk kelompok besar untuk memahami materi yang ada pada modul dan diberikan beberapa Pertanyaan untuk mengulang Kembali isi materi yang ada pada modul tersebut. Lalu peserta didik mengerjakan Latihan soal yang berjumlah 20 butir Pertanyaan. Dari hasil uji coba tersebut diperoleh nilai rata-rata 88 dengan nilai tertinggi peserta didik adalah 95 dan nilai terendah 80. Dengan demikian modul Indonesia Kaya Budaya dapat efektif Ketika digunakan sebagai pendamping proses pembelajaran pada pembelajaran IPS kelas IV di SDN Simo Angin-Angin Wonoayu. Penggunaan angka pada hasil tes hasil belajar untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik dalam menerima materi pelajaran [18].

Faktor yang bisa mempengaruhi prestasi belajar siswa selain minat belajar adalah faktor internal dari peserta didik itu sendiri seperti kecerdasan, potensi, perhatian, kematangan, dan persiapan. Faktor dari luar diri peserta didik

juga memiliki pengaruh yang signifikan seperti fasilitas pembelajaran, kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran, pengaruh teman sebaya, dan juga dukungan orang tua [19].

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan modul pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV dengan menggunakan prosedur ADDIE dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Hasil dari validasi ahli media dan materi dilakukan untuk memenuhi kriteria validasi yang dilakukan oleh validator media dan validator materi. Hasil dari analisis angket validasi media diperoleh 92%, hasil tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik. Sedangkan hasil dari angket validasi ahli materi diperoleh 88%, hasil tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik. Hasil dari angket kepraktisan dari respon peserta didik saat melakukan uji coba pada 23 peserta didik kelas IV di SDN Simo Angin-Angin, hasil menunjukkan layak untuk digunakan. Aspek kevalidan dan kepraktisan digunakan untuk mengetahui kelayakan media [12]. Hasil dari data keterlaksanaan modul yaitu guru kelas IV memperoleh hasil 96% dengan kategori layak. Hasil keefektifan memperoleh hasil rata-rata 88 yang diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik dengan jumlah 20 butir Latihan soal. Dari hasil tes belajar keseluruhan peserta didik tersebut dapat dibuktikan bahwa peserta didik memenuhi nilai diatas KKM dengan rata-rata 88. Dengan adanya media pembelajaran berupa modul diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih semangat belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terima kasih kepada:

1. **Tuhan Yang Maha Esa** karena atas berkat dan Rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
2. Teristimewa kepada **Ayah** yang sudah terlebih dahulu dipanggil oleh yang maha kuasa sebelum melihat saya mengenakan toga yang ayah impikan, terima kasih atas kasih sayang yang telah ayah berikan.
3. Teristimewa kepada **Ibu** perempuan hebat terima kasih atas cinta dan banyak telah melambungkan doa-doa terbaiknya sepanjang waktu.
4. **Guru kelas IV SDN Simo Angin-Angin dan peserta didik** yang membantu memenuhi kebutuhan selama penelitian saya.
5. **Rida, sifaun, Faiqhotus, Aim, Amel, Rena, Janet dan Rozy** yang saling menguatkan dan memberikan semangat terbaiknya selama perkuliahan saya.
6. Seluruh mahasiswa PGSD angkatan 2019
7. Terima kasih untuk diri saya sendiri yang mampu meyakinkan diri sendiri dan berjuang sampai saat ini.

REFERENSI

- [1] Daryanto and D. Aris, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Yogyakarta: GAVA MEDIA, 2014.
- [2] munirah, "sistem pendidikan di indonesia," *Auladana*, pp. 233–245, 2015.
- [3] P. Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi, S. S. Fatimah Sirate Sekolah Tinggi Ilmu Pendidikan dan Keguruan YPUP Makassar, and S. Tinggi Ilmu Pendidikan dan Keguruan YPUP Makassar, "PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS KETERAMPILAN LITERASI Risky Ramadhana," pp. 316–335.
- [4] P. L. Fitri, P. Sulistyowati, and D. A. Setiawan, "Pengembangan Modul Pembelajaran Ips Berbasis Contextual Teaching And Learning (Ctl) Pada Materi Sumber Daya Alam Dan Kegiatan Ekonomi Kelas Iv Sd Sebagai Upaya Mengembangkan Ketrampilan Sosial," *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, vol. 3, no. November, pp. 308–317, 2019.
- [5] U. Sultan and A. Tirtayasa, "PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR,"

- vol. 2, no. 1, 2019.
- [6] S. Nurjanah, T. Rustini, and A. R. Nurjaman, "Pengembangan Modul Pembelajaran Ips Materi Kegiatan Ekonomi Bermuatan Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *Fashluna: Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, vol. 2, no. 2, pp. 92–102, 2021, doi: 10.47625/fashluna.v2i2.328.
- [7] Septianti and Rara, "Pentingnya Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2," vol. 2, pp. 7–17, 2020.
- [8] S. Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, no. November, pp. 289–302, 2021.
- [9] Thohirin, *Psikologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta.
- [10] N. Sudjana and R. Ahmad, *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011.
- [11] Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
- [12] R. Manusia and K. V Sekolah, "2* 1,2," vol. 08, pp. 5596–5604, 2023.
- [13] M. N. Akhmadi, R. Rofi'i, and H. Hartono, "Pengembangan Modul Digital Ips Materi Menghargai Peninggalan Sejarah Di Lingkungan Setempat," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 7, no. 2, pp. 374–384, 2022, doi: 10.29100/jupi.v7i2.2752.
- [14] B. R. Maribe, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Departemen Psikologi Pendidikan dan Teknologi Instruksional Universitas Georgia, 2009. doi: 10.1007/978-0-387-09506-6.
- [15] A. Wahyudi and N. A. Jamal, "Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Karakter Dengan Media Kartu Pintar Pada Materi Tokoh-Tokoh Hindu, Budha, Dan Islam Di Indonesiapada Siswa Kelas V Sdn 01 Sriwijaya," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 34–49, 2021.
- [16] D. I. Kelas and V. Madrasah, "3 1,2,3," vol. 1, no. 1, pp. 7–12, 2020.
- [17] R. Muzijah, M. Wati, and S. Mahtari, "Pengembangan E-modul Menggunakan Aplikasi Exe-Learning untuk Melatih Literasi Sains," vol. 4, no. 2, pp. 89–98, 2020.
- [18] W. A. D. Pamungkas and H. D. Koeswanti, "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, vol. 4, no. 3, pp. 346–354, 2022, doi: 10.23887/jippg.v4i3.41223.
- [19] S. Dasar, D. M. Jannah, M. T. Hidayat, and M. Ibrahim, "Jurnal basicedu," vol. 5, no. 5, pp. 3378–3384, 2021.

plagiasi, Dindaa.pdf

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.upi.edu Internet Source	3%
2	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sinjai Student Paper	1%
3	journal.unpas.ac.id Internet Source	1%
4	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	1%
5	id.scribd.com Internet Source	1%
6	Wuli Oktiningrum, Tinta Arinda Putri. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Luas Bangun Datar "LuBaDa" untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa", Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD), 2022 Publication	1%
7	karyailmiah.unipasby.ac.id Internet Source	1%

8	Melisa Melisa, Dina Octaria, Rohana Rohana. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI ANDROID PADA MATERI LINGKARAN", Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika, 2023 Publication	1 %
9	repository.unj.ac.id Internet Source	1 %
10	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1 %
11	text-id.123dok.com Internet Source	1 %
12	eprints.uny.ac.id Internet Source	1 %
13	id.123dok.com Internet Source	1 %
14	ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id Internet Source	1 %
15	Artika Dewi Agustin, Farida Nurlaila Z, Wahyudi Wahyudi. "Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Hubungan Antar Komponen Ekosistem dan Jaring-Jaring Makanan di Lingkungan Sekitar Pada Siswa Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2022 Publication	1 %

16	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	1 %
17	Manar Huda Setya Pratamawati, Thamrin Hidayat, Muslimin Ibrahim, Sri Hartatik. "Hubungan Minat Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	1 %
18	Umi Nuhkriatin Nazja, Vanda Rezanía. "PENGARUH MEDIA BINTAR TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 2 SD", Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan, 2021 Publication	1 %
19	jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id Internet Source	1 %
20	www.researchgate.net Internet Source	1 %
21	zombiedoc.com Internet Source	1 %
22	ejournal.upm.ac.id Internet Source	1 %
23	jurnal.ugj.ac.id Internet Source	1 %

repository.radenintan.ac.id

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On