

PLAGIASI ARTIKEL

by Turnitin Cek

Submission date: 06-Sep-2023 04:22AM (UTC-0400)

Submission ID: 2158920088

File name: PLAGIASI_ARTIKEL.docx (49.77K)

Word count: 3157

Character count: 20046

Pengaruh Media Pembelajaran Video Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar [Effect Of Lokal Wisdom-Based Video Learning Media On Social Science Cognitive Learning Outcomes Of Elementary School Students]

Akhnad Samsul Arifin ¹⁾, Kemil Wachidah ^{*2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: kemilwachidah@umsida.ac.id

Abstrack. *Research on Local Wisdom-Based Learning Media is motivated by the low cognitive learning outcomes of students, students are less enthusiastic about following the learning process, students tend to be passive and play alone because the method applied by the teacher monoton and less attractive to students at SDN Rangkah Kidul. The purpose of this study was to determine the cognitive learning outcomes of social studies elementary school students in grade IV, determine the effect of local wisdom-based learning media, and determine the effectiveness of the effect of local wisdom-based video learning media on cognitive learning outcomes social studies elementary school students SDN Rangkah Kidul. The research method used in this research is quantitative with experimental type. The research design used was one-group pretest-posttest design. Sampling chosen is saturated sampling. The data collection technique used was a test data collection technique using a pretest-posttest. The results showed there was an increase in cognitive learning outcomes social studies elementary school students SD Negeri Rangkah Kidul. The difference can be seen from the results of pretest and Posttest students before and sesudah application of local wisdom-based video learning media. Based on the results of the study it can be concluded that video-based learning media local wisdom effect to improve cognitive learning outcomes social studies students grade IV elementary school.*

Keywords - *Learning Video, Local Wisdom, Cognitive Learning Outcomes*

Abstrak. *Penelitian Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik, peserta didik kurang semangat mengikuti proses pembelajaran, siswa cenderung pasif dan bermain sendiri karena metode yang diterapkan oleh guru monoton dan kurang menarik perhatian peserta didik di SDN Rangkah Kidul. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar kognitif IPS siswa sekolah dasar kelas IV, mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis kearifan lokal, dan mengetahui keefektifan pengaruh media pembelajaran video berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif IPS siswa sekolah dasar SD Negeri Rangkah Kidul. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan jenis eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design. Sampling yang dipilih adalah sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik pengumpulan data tes dengan menggunakan pretest-posttest. Hasil yang dilakukan menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar kognitif IPS siswa sekolah dasar SD Negeri Rangkah Kidul. Perbedaan dapat dilihat dari hasil pretes dan Posttest siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran video berbasis kearifan lokal. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video berbasis kearifan lokal berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar kognitif IPS siswa kelas IV sekolah dasar..*

Kata Kunci - *Video Pembelajaran, Kearifan Lokal, Hasil Belajar Kognitif*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia digital, teknologi dan informasi berkembang pesat dan saat ini segala sesuatunya dapat ditemukan secara online. Ekonomi, sosial, pendidikan, politik dan budaya. Masuknya budaya dan bahasa asing mempengaruhi transisi anak, mungkin anak-anak masa kini disebut generasi Z. Lahir dan besar di lingkungan yang memperkenalkan teknologi baru dan perkembangan digital. Kita kini memasuki era society 5.0 yang dianggap sebagai persaingan ketat di berbagai bidang yang berkaitan dengan kebutuhan manusia, karena masyarakat kini harus hidup bersama dan memahami serta menggunakan teknologi. Penerapan teknologi mengarah pada cara mengajar yang lebih efisien dan efektif. Oleh karena itu, upaya harus dilakukan untuk mempromosikan teknologi dalam pendidikan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dirancang untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keinginan belajar untuk menunjang proses pembelajaran [1]. Alat peraga sangat penting bagi peserta didik, karena alat bantu tersebut mendorong pemahaman dan perolehan pengetahuan melalui

apa yang mereka lihat dan dengar, sehingga merangsang minat mereka dalam proses pembelajaran. Teknologi informasi mendukung penyampaian pengajaran dan pembelajaran dan memungkinkan proses dan praktik pembelajaran yang tepat untuk analisis, implementasi, penilaian dan evaluasi kursus. Bahan pembelajaran hendaknya dipilih dengan benar dan seefektif mungkin untuk menunjang siswa dalam proses pembelajaran. Dalam menentukan pendekatan pembelajaran, perlu diperhatikan tujuan pembelajaran yang direncanakan, penyesuaian dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta kondisi dan kondisi lingkungan belajar siswa.

Salah satu cara pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah dengan memanfaatkan video sebagai sumber belajar multimedia. Video edukasi merupakan media yang menyajikan materi audio dan video dengan pesan, konsep, prinsip, prosedur, dan kursus positif yang berkontribusi terhadap pemahaman materi pendidikan [2]. Video merupakan media yang sangat berharga dibandingkan media lain seperti gambar, audio, dll karena membuat isi video dan teorinya lebih mudah dipahami. Salah satu media yang banyak tersedia dan sangat populer adalah penggunaan media visual. Penggunaan alat peraga di kelas dasar dinilai sangat efektif dan efisien, khususnya pada mata pelajaran IPS

Penggunaan video membantu siswa yang belum memahami untuk memahami isinya. Untuk memudahkan pembelajaran, kami berharap dengan menggabungkan video dengan suara dan gambar, siswa dapat memahami, menerima dan mengingat pelajaran. Sistem video-multimedia pendidikan dapat dengan mudah menyajikan presentasi visual dan informasi non-visual yang berperan penting dalam hasil pembelajaran proses pendidikan. Untuk meningkatkan belajar siswa, guru harus menggunakan perangkat pembelajaran baru yang dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran[4]. Dilihat dari kutipan di atas, alat pembelajaran video dapat menjadi kreatif dan inovatif untuk kepentingan siswa karena model tampilannya sangat bagus dan memberikan gambaran yang realistis ketika ditransmisikan, sehingga siswa dapat belajar secara tidak langsung dan mudah memahami apa yang diajarkan. .

Indonesia adalah negara yang mempunyai beragam kebudayaan mulai dari Sabang hingga Merauke. Masyarakat tidak dapat dipisahkan dengan kebudayaan tersebut. Namun arus derasnya teknologi perlahan tapi pasti membuat generasi muda Indonesia asing terhadap budayanya sendiri. Dengan demikian maka generasi muda perlu mendapat pengetahuan tentang budaya Indonesia, cara mendapatkan pengetahuan tersebut melalui pendidikan. Menurut Undang-undang dasar Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional adalah pendidikan harus dilaksanakan berdasarkan kebudayaan nasional Indonesia. Kebudayaan Indonesia yang ada di daerah dan lokal dimana terdapat kearifan lokal didalamnya, sehingga dari sanalah kebudayaan nasional ini dibentuk. Karena pendidikan dan kebudayaan saling berkaitan, peserta didik dapat diperkenalkan dengan kearifan lokal yang merupakan bagian dari kebudayaan itu sendiri. Jadi setiap daerah pasti mempunyai kearifan lokal.

Kearifan lokal adalah seluruh aspek kehidupan masyarakat di mana manusia, alam dan budaya berada dalam harmoni[5]. Kecerdasan sosial memungkinkan siswa mempertahankan kecerdasan sosial yang ada. Menurut definisi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, kecerdasan lingkungan hidup secara umum disebut kecerdasan lingkungan hidup, dan istilah kecerdasan lingkungan hidup dapat dijadikan sebagai konsep pendidikan di sekolah untuk meningkatkan kapasitas lingkungan hidup provinsi Indonesia.[6]. Dalam perspektif ini, kearifan lokal merupakan budaya perencanaan pembelajaran yang didasarkan pada kondisi dan karakteristik negara yang relevan. Mempromosikan kearifan lokal dapat menumbuhkan kemampuan siswa untuk mengembangkan keterampilan intelektual dan emosional untuk menciptakan, memelihara dan melindungi kesejahteraan lokal di negaranya dan di Indonesia secara keseluruhan.

Melestarikan kearifan lokal merupakan bentuk yang harus dibangun pada peserta didik untuk melanjutkan budaya kearifan lokal yang ada di lingkungannya[7]. Kearifan adat harus dilestarikan untuk melestarikan warisan purbakala berupa nilai-nilai yang ada di lingkungannya. Oleh karena itu, hendaknya siswa dikenalkan dengan kearifan lokal daerahnya masing-masing agar kearifan lokal tetap terjaga di daerahnya. Perkembangan dari waktu ke waktu tidak menghabiskannya. Dalam dunia teknologi saat ini, guru dapat memanfaatkan media canggih untuk membekali siswa dengan kearifan asli agar siswa tidak bosan saat belajar.

Belajar adalah proses kompleks yang mempengaruhi setiap orang dan berlangsung seumur hidup dari anak usia dini hingga tua nanti[8]. Dari pembahasan diatas kita harus mengetahui bahwa pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap orang untuk menambah ilmu pengetahuannya. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Muallifah, media pendidikan penting agar proses belajar mengajar menjadi lebih lancar, efektif dan nyaman[9]. Menurut Fabriandani, untuk mencapai tujuan pembelajaran, ada jaminan hasil pembelajaran dalam beberapa hal, salah satunya adalah implementasi bahan ajar. [10]. Maka dengan adanya media pembelajaran bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah proses dimana siswa belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan hasil belajar yang mencerminkan perubahan perilaku siswa [11]. Sumber lain menyatakan bahwa hasil belajar meliputi pekerjaan yang dilakukan secara individu dan kelompok [12]. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar adalah hasil yang harus dicapai siswa secara individu dan kelompok pada akhir pembelajaran. Hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah: kognitif, afektif, dan psikomotor.

Ada banyak cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan prestasi akademik siswa, terutama dalam hal kognitif, melalui penggunaan media pendidikan. Media pendidikan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan.

Platform pembelajaran video dapat berdampak pada bidang perkembangan kognitif, emosional, dan psikologis. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian menunjukkan bahwa platform pembelajaran video dapat memberikan dampak positif terhadap kinerja akademik siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Zunita “Efektivitas penggunaan video multimedia dalam e-learning untuk meningkatkan kinerja siswa dalam pembelajaran matematika pecahan di kelas 3 MIN 2 Lamongan” [13]. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran online di media sosial efektif dalam meningkatkan prestasi akademik siswa mata pelajaran tambahan tahun ke-3 dan ke-2 di Lamongan. Febiani melakukan penelitian lain yang berjudul “Pengaruh Video Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Kelas 3 dan 2 di Kota Lamongan”. Siswa kelas lima sekolah dasar sedang “mengerjakan” sains. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi video berpengaruh terhadap motivasi belajar dan kinerja kognitif siswa kelas 5 SD Segugus 04 Palangkaraya [14]. Peneliti lain juga memaparkan “dampak video pengajaran kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif siswa”. Slajd 1. Penelitian bertajuk “Pengaruh Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Prestasi Siswa pada Pelajaran IPS SD” yang dilakukan oleh Alvira menunjukkan bahwa penggunaan media video meningkatkan prestasi siswa dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hal tersebut di atas maka tujuan penelitian adalah untuk menyimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan perangkat pendidikan yang dapat meningkatkan prestasi akademik siswa dan sebagai sumber informasi bagi siswa tentang kearifan adat daerah Sidorjo. Dalam penelitiannya, Sidorjo mengembangkan video pembelajaran berbasis kearifan adat untuk meningkatkan hasil belajar kognitif 8 siswa IPS di daerah saya. Kami berharap penelitian ini bermanfaat dan dapat digunakan oleh guru dan sekolah untuk memperjelas konten dan membantu siswa meningkatkan prestasi.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimental kuantitatif untuk mengidentifikasi pengaruh perlakuan tertentu dalam kondisi terkendali [15]. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen yang mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Jenis penelitian: desain eksperimen pendahuluan. Desain Eksperimental Penelitian kuantitatif mempunyai desain ganda, sehingga penelitian ini menggunakan pre-test dan post-test pada kelompok yang sama. Komposisi kelompok pra-studi merupakan studi percontohan yang dilakukan untuk menentukan kelompok sebelum dan sesudah perlakuan [15]. Apakah berpengaruh dalam menyelesaikan permasalahan siswa?

Rumus one group pretest-posttest design :

$$O_1 \times O_2$$

O_1 = Sebelum dilakukan perlakuan

X = Dilakukan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran video berbasis kearifan lokal

O_2 = Sesudah dilakukan perlakuan

Siswa kelas IV SD Rangkah Kidul berpartisipasi dalam penelitian, dan siswa kelas IV SDN Rangkah Kidul berpartisipasi sebagai sampel. Metode pengumpulan data full sampel digunakan sebanyak 20 siswa, dan metode pengumpulan data pre-test dan post-test diujikan pada 20 soal dengan dua ukuran kognitif pembelajaran siswa. Metode analisis data digunakan untuk mengetahui pengaruh video berbasis kebijaksanaan rumah pada pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Rangkah Kidul. SPSS versi 26 digunakan untuk analisis.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil penelitian ini berasal dari penelitian yang dilakukan di SDN Rangkah Kidul setelah 3 jam atau 35 menit dari dua kali pertemuan tatap muka dan belajar. Pelaksanaan pembelajaran dibimbing oleh pengamat yaitu Ibu Nikmatu Rochmah dan guru kelas 4. Setelah proses penilaian, seluruh kegiatan pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan secara penuh. karya seni. Nilai tertinggi sebelum tes sebesar 85,00%, terendah sebesar 50,00%. sedangkan pada sesi kedua (post-test) nilai tertinggi 100,00% dan terendah 80,00%.

Uji Normalitas

Dasar pengambilan keputusan

- Jika nilai $\text{sig} > 0,05$, maka nilai residual berdistribusi normal
- Jika nilai $\text{sig} < 0,05$, maka nilai residual tidak berdistribusi normal

Tabel 1. Hasil Data Uji Normalitas.
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
N		20	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	7.32022249	
Most Extreme Differences	Absolute	.187	
	Positive	.099	
	Negative	-.187	
Test Statistic		.187	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.065	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.	.064	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.057
		Upper Bound	.070

Dari perhitungan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa nilainya adalah 0,070 yaitu sig > 0,05 sehingga nilai lainnya kita artikan berdistribusi normal.

Uji T-Test

Dasar pengambilan keputusan :

- Jika nilai sig < 0,05 maka terdapat pengaruh variable X terhadap Y
- Jika nilai sig > 0,05 maka tidak terdapat pengaruh variable X terhadap Y

Tabel 2. Hasil Data Uji T-Test

		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Paired Sample 1	Pretest - Posttest	-7.8262	1.7500	-	-	-	19	<,001	<,001	
		24.2500	4.0000	0.0000	27.9127	20.5873	13.8571			

Dari perhitungan di atas nilainya sebesar 0,001 sehingga nilai < 0,05 berarti ada pengaruh variabel X terhadap Y.

Uji Eta Square (Chi Square)

Tabel 3. Kriteria Hasil Uji Eta Square

Kriteria Penjenjang Seberapa Besar	Keterangan
$0,01 \leq t < 0,06$	Pengaruh kecil
$0,06 \leq t < 0,14$	Pengaruh sedang
$t \geq 0,14$	Pengaruh besar

Tabel 4. Hasil Uji Eta Square

	Value	df	Asymptotic Significance (2- sided)
Pearson Chi-Square	27.373 ^a	24	.287
Likelihood Ratio	29.532	24	.201
Linear-by-Linear Association	6.629	1	.010
N of Valid Cases	20		

a. 35 cells (100.0%) have expected count less than 5. The minimum

expected count is .05.

Dari data hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa nilainya sebesar 0,010 yang berarti $\text{sig} > t > 0,14$ berarti pengaruhnya sedang.

B. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pre-eksperimental dengan desain pre-test and post-test group design. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal terhadap kinerja belajar sosio-kognitif siswa sekolah dasar di SDN Rangkah Kidul. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 24-25 Agustus 2023. Pada penelitian ini peneliti membekali siswa dengan materi pembelajaran dan menginstruksikan sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran yang meliputi hasil kognitif penggunaan media video berbasis kearifan lokal. Selama proses pembelajaran, peserta fokus memahami dan berkonsentrasi terhadap materi yang disampaikan, dengan menggunakan metode pengajaran berbasis kearifan lokal. Nantinya siswa dibagi menjadi 4 kelompok untuk meninjau media pembelajaran secara berkelompok dan memperluas temuannya sedangkan peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif. Siswa kemudian diminta bekerja secara individu melalui LKS untuk mengkaji bagaimana pemahaman anak terhadap kearifan lokal ditingkatkan melalui lingkungan pembelajaran video berbasis kearifan lokal.

Lingkungan pembelajaran berbasis video Kearifan Adat ini dirancang agar siswa dapat mengetahui potensi Kearifan Adat yang ada di daerahnya sehingga dapat melestarikan dan melindungi warisan nenek moyang serta terhindar dari pengaruh budaya asing. Keunggulan video kearifan lokal ini adalah bersifat interaktif untuk memudahkan pembelajaran dan menampilkan atau memuat gambar, file audio, video dan animasi yang memungkinkan siswa memahami dan mengungkapkan sudut pandangnya. Oleh karena itu, video berbasis kearifan lokal memudahkan siswa dalam belajar, apalagi jika belajar secara otodidak. Selain itu, video ini juga dapat mengajarkan siswa keterampilan yang diperlukan untuk memahami kearifan lokal. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video terhadap hasil belajar kognitif IPS siswa kelas IV SD Rangkah Kidul. Indikator hasil belajar kognitif siswa IPS. Kabupaten Sidoarjo, mengetahui kearifan lokal Kabupaten Sidoarjo dan mampu menjelaskan kearifan lokal Kabupaten Sidoarjo.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh video ajar intelektual lokal terhadap hasil kognitif IPS siswa kelas 4 SDN Rangkah Kidul, disimpulkan bahwa penggunaan media edukasi berdasarkan tayangan Kabupaten. Hal tersebut mempengaruhi hasil kognitif siswa pada mata pelajaran IPS, nilai tes normal sebesar 0,070 dikatakan berdistribusi normal kemudian diolah melalui uji t sehingga diperoleh nilai sebesar 0,010 sehingga mempengaruhi variabel Y

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dan transformatif bagi konsumen. Pemanfaatan media ini sangat bermanfaat bagi siswa di rumah dan di sekolah, serta bermanfaat juga bagi guru dalam membuat bahan ajar khususnya tentang kearifan lokal. Apabila alat tersebut digunakan di rumah maka harus didampingi oleh orang tua, dan apabila digunakan di sekolah harus didampingi oleh guru serta peralatan yang tersedia di sekolah karena alat pendidikan tersebut terkoneksi dengan internet. Holder ini dapat digunakan pada laptop atau handphone.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu dalam penelitian dan penulisan naskah ini, kepada kepala sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian, dan kepada para guru SDN Rangkah Kidul yang ikut serta dalam proses belajar mengajar serta yang memberikan fasilitas baik di dalam maupun di luar kelas. Ibu Kemil Wachidah, M.Pd pembimbing yang selalu mengarahkan peneliti dan memberi motivasi. Kami mengucapkan terima kasih kepada orang tua dan keluarga penulis atas

dukungan moril dan materilnya serta mendoakan agar penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua kolega saya dan pihak lain yang berpartisipasi dalam penelitian ini atas dukungan dan saran mereka sepanjang perjalanan penelitian ini. Penulis tidak bisa mengatakan hal ini satu demi satu.

REFRENSI

- [1] N. Dian, P. Gabriela, P. S. Pgsd, U. Kristen, and S. Wacana, "No Title," vol. 2, no. 1, pp. 104–113, 2021.
- [2] Ni Kadek Setyawati, I Gusti Ngurah Japa, and I Ketut Gading, "Media Video Pembelajaran Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Daya Serap Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 10, no. 3, pp. 490–501, Oct. 2022, doi: 10.23887/jjpsd.v10i3.52820.
- [3] A. O. Safitri, P. A. Handayani, and T. Rustini, "Pengaruh Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SD," *J. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 919–932, 2022, doi: 10.31004/joe.v5i1.672.
- [4] H. Belajar, "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN MEDIAVIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA Aprilia Rahmayani," vol. 04, pp. 59–62, 2019, doi: 10.26740/jp.v4n1.p59.
- [5] J. Penelitian, "Jurnal Paedagogy : Jurnal Paedagogy.," vol. 10, no. 2, pp. 554–563, 2023.
- [6] K. Wachidah, U. M. Sidoarjo, M. Darmawan, K. Wardana, and U. M. Sidoarjo, "Desain pembelajaran sekolah dasar berbasis kearifan lokal di kawasan pertambakan kabupaten sidoarjo".
- [7] I. B. Brata, "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Gending Rare sebagai Upaya Melestarikan Kearifan Lokal Bali," vol. 19, no. 1, pp. 50–65, 2019.
- [8] D. P. Khairunnisa, "Jurnal basicedu," vol. 6, no. 4, pp. 7426–7432, 2022.
- [9] I. A. Pratiwi, Z. R. Afisa, and N. Fajrie, "Jurnal basicedu," vol. 7, no. 3, pp. 1592–1600, 2023.
- [10] M. Materi, P. Siswa, and K. Iv, "ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNAAN KOMIK SEBAGAIMEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN SISWA KELAS IV SD Riskika Febriyandani 1 , Kowiyah 2," vol. 5, no. 3, pp. 158–164, 2021.
- [11] D. D. Rochmania, K. H. Pramono, and H. Setiawan, "Jurnal basicedu," vol. 6, no. 3, pp. 3482–3491, 2022.
- [12] Y. Asma, S. Nahwiyah, U. Islam, and K. Singingi, "PENERAPAN METODE MIND MAPPING UNTUK," pp. 628–639, 2023.
- [13] I. dkk Nuranggraini, "Keefektifan Media Video Pembelajaran Interaktif the Effectiveness of Interactive Learning Media Based on Local Wisdom on Students ' Cognitive," vol. 9, no. November, pp. 155–163, 2022.
- [14] C. Febriani, U. Palangka, R. Jalan, Y. Sudarso, J. Raya, and K. P. Raya, "Jurnal Prima Edukasia , 5 (1), 2017 , 11-21 Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar The Effect of Video Media on Learning Motivation and Cognitif Learning Outcomes in Natural Science Subject of the Fifth Grade Students of Elementary Schools," vol. 5, no. 1, pp. 11–21, 2017.
- [15] Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, 3rd ed. Bandung: Alfabeta, 2019.

PLAGIASI ARTIKEL

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	adabiyah.umsida.ac.id Internet Source	4%
2	journal.uniku.ac.id Internet Source	3%
3	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	2%
4	Submitted to University of Wollongong Student Paper	1%
5	scholarsarchive.byu.edu Internet Source	1%
6	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	1%
7	seminar.uad.ac.id Internet Source	1%
8	Aulia Muthia Khansa, Tri Suyati, Ismah Ismah. "PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK SOSIODRAMA TERHADAP PERCAYA DIRI PESERTA DIDIK KELAS XI MIPA SMA NEGERI 1 GUBUG",	1%

Pamomong: Journal of Islamic Educational Counseling, 2021

Publication

9	bagawanabiyasa.wordpress.com	1 %
<hr/>		
10	media.neliti.com	1 %
<hr/>		
11	Submitted to Bellevue Public School	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

PLAGIASI ARTIKEL

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6
