

JURNAL AULIA NUR 1-3

by

Submission date: 10-Jun-2022 12:55AM (UTC-0700)

Submission ID: 1854161999

File name: JURNAL_AULIA_NUR_1-3.docx (286.21K)

Word count: 2550

Character count: 16720

**PERAN PRAKTIKUM PERUBAHAN WUJUD MATERI BERBASIS VIDEO
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Aulia Nur Baitty
Wati Sukmawati
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Prof Dr. Hamka
Pos-el: liabaitty24@gmail.com wati_sukmawati@uhamka.ac.id
DOI: xxxxxxxx

Abstrak

Pembelajaran praktikum berbasis video sangat penting untuk lebih mengembangkan teoritis dan pemahaman konsep sains. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan tugas praktikum perubahan wujud materi video dalam rangka pemahaman konsep siswa kelas 5 SDN Duren Sawit 07 Jakarta. Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif *quasi experimental* dengan pendekatan *Nonequivalent Control Group Design*. Tempat dan populasi penelitian adalah peserta didik kelas 5 SDN Duren Sawit 07 Jakarta yang berjumlah 56 peserta didik, dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Informasi dikumpulkan dengan menggunakan pertanyaan pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa nilai tipikal kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan persamaan N-Gain adalah 70,72% di kelas eksperimen dengan aturan yang sangat layak dan 43,32% di kelas kontrol dengan langkah-langkah yang kurang menarik untuk mengerjakan pemahaman ide-ide sains. Strategi pengujian informasi hipotesis dengan menggunakan Uji-T Peired diperoleh nilai kepentingan $0,000 < 0,05$. Jadi apabila H_0 ditolak dan H_a diakui. Hasil review menunjukkan bahwa ada pengaruh pelaksanaan praktikum berbasis video terhadap pemahaman siswa kelas V SD.

Kata Kunci

Pemahaman Konsep, Video Praktikum, IPA

Abstract

Video based practicum learning is very important to further develop and understanding of science concepts. This researcher aims to determine the practical task of changing the form of video material in order to understand students' concepts of 5th graders at SDN Duren Sawit 07 Jakarta. The research used a *quasi-experimental* quantitative method with a *Nonequivalent Control Group Design*. The place and population of the research, were the 5th grade students of SDN Duren Sawit 07 Jakarta, totaling 56 students, divided into experimental class and control class. Information was collected using pretest and posttest question. This show that the typical value of the experimental class and control class using the N-Gain equation is 70,72% in the experimental class with very feasible rules and 43,32% in the control class with less interesting steps to work on understanding ideas, science idea. The strategy of testing hypothesis information using Peired's T-Test obtained an importance value of $0,000 < 0,05$. So if, H_0 is rejected and H_a is recognized, the results of the review show that there is an effect of implementation of the video-based practicum on the understanding of fifth grade elementary school students.

Keywords



E-ISSN: 2656-940X
P-ISSN: 2442-367X

URL: jurnal.ideaspublishing.co.id

Volume:
Nomor:
Bulan:
Tahun:

Concept Understanding, Practical Videos, Science.

Pendahuluan

Pendidikan Indonesia telah menggunakan kurikulum 2013 perubahan dari kurikulum sebelumnya yaitu KTSP 2006 yang hanya proses pembelajaran mengandalkan guru sedangkan kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik. Suatu konsep atau prinsip mata pelajaran terpadu berubah menjadi tematik terpadu menjadi satu topik dan tidak terbagi menjadi beberapa bidang studi (Ermiana et al., 2020).

Dalam pembelajaran tematik yang terpadu terdapat beberapa mata pelajaran salah satunya pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Kontes pembelajaran IPA pada jenjang SD bertujuan untuk mempermudah peserta didik menguasai serta memahami fakta dan konsep IPA berkaitan kehidupan sehari-hari. Ilmu pengetahuan juga merupakan informasi yang tepat yang umumnya mengkaji upaya untuk memusatkan perhatian pada faktor-faktor lingkungan yang teratur secara teratur (Efendi et al., 2020). Kegiatan belajar IPA berbentuk pengamatan terhadap percobaan sebagai bentuk dari kegiatan IPA untuk memotivasi peserta didik mengikuti pembelajaran di kelas. Kegiatan ini bisa berupa praktikum langsung maupun hanya menampilkan video praktikum (Mera Putri Dewi, 2019).

Pemahaman konsep merupakan suatu pemahaman terhadap konsep dan struktur materi dapat dipahami secara utuh dan memudahkan untuk mengingat pelajaran ialah yang terstruktur. Dengan kata lain, pemahaman suatu konsep berarti memahami sesuatu dan membentuk informasi yang bermakna (Yesenia Daely, 2018). Pemberian materi IPA tidak berjalan secara optimal jika guru menjelaskan menggunakan buku saja. Beberapa materi butuh melakukan pengamatan dan melatih menjelaskan kembali ilmu yang diperoleh dengan menggunakan kalimatnya sendiri. Berdasarkan temuan ini diharapkan guru merubah metode pembelajaran tersebut.

Pada pelajaran IPA pemahaman peserta didik sulit berkembang apabila konsep IPA yang dipelajari monoton. Pelajaran IPA terkesan pelajaran yang sulit karena harus dihafal (Nisa, 2017). Padahal apabila proses belajar yang dipakai relevan dan mudah dipahami pada pandangan peserta didik dan berkaitan di kehidupan sehari-harinya

diharapkan meningkatnya sikap ilmu sains peserta didik (Sukmawati, 2017).

Sesuai media, video memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa tentang materi yang diperkenalkan oleh pendidik melalui pengantar yang diperkenalkan. Media video memungkinkan anggota mendapatkan kemampuan mental, dekat dengan rumah, dan psikomotorik serta mengasah kemampuan relasional (Arif Yudianto, 2017). Sesuai dengan pernyataan Bundu (Aen, 2020) menyampaikan bahwa tidak adanya pemahaman ide-ide sains yang disebabkan selama pembelajaran melalui teknik bicara dan pendidik membutuhkan beberapa peluang nyata bagi siswa untuk terlibat secara efektif selama pembelajaran. Akibatnya, tingkat pemahaman gagasan IPA mempengaruhi hasil belajar siswa. Mengatasi masalah ini adalah dengan memanfaatkan praktikum berbasis video pembelajaran.

Adanya praktikum berbasis video menjadikan ruang untuk pendidik dalam memaksimalkan kualitas belajar mengajar disekolah. Penggunaan video praktikum memberikan pengaruh besar pada keberhasilan belajar peserta didik, baik pengetahuan dan keterampilan setelah penerapan media video pembelajaran (Ruhayat Adi Prautama, 2015).

Definisi masalah dalam penelitian ini adalah “mempersepsikan bagaimana tugas praktikum perubahan wujud materi berbasis video dapat bekerja pada pemahaman konsep belajar IPA kelas V SD?”. Tinjauan ini dimaksudkan untuk mengetahui tugas praktikum video terhadap pemahaman konsep IPA kelas V SD, sebagai aset pembelajaran baru yang kreatif dan dapat dimanfaatkan dalam pengalaman pendidikan.

Metode

Penelitian kuantitatif merupakan metode yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini dengan melakukan analisis data berupa angka-angka berdasarkan fenomena apa yang ingin kita ketahui, sesuai dengan fokus dan pemecahan masalah yang diteliti di lapangan. Jenis pendekatan penelitian adalah menggunakan pendekatan eksperimen semu atau disebut dengan *quasi eksperimen*. Dalam buku metode Penelitian Pendidikan (Rukminingsih, Adam Dr.Gunawan, 2020) bentuk penelitian *quasi eksperimen* paling cocok pada kasus penelitian yang subjeknya siswa dan guru. Pendekatan eksperimen semu dapat direncanakan dengan menggunakan pretest-posttest



yang merupakan rencana pemeriksaan tidak hanya mensurvei hasil penelitian tetapi dilihat dari saat perlakuan. Terbagi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen (uji coba) dan kelas kontrol, mengambil populasi dengan prosedur pengujian yang direndam di mana semua individu dari populasi diperiksa (Prof.Dr.Sugiyono, 2013).

Penelitian ini melihat apakah ada pengaruh praktikum video terhadap pemahaman ide-ide belajar siswa. Subjek ujian dirangkai terbagi dua kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rombongan kelas eksperimen adalah kumpulan siswa yang diberikan perlakuan dengan memanfaatkan video praktikum sedangkan kelompok kelas kontrol adalah kumpulan siswa yang baru diberikan perlakuan.

Penelitian dilakukan pada siswa SD kelas 5 disalah satu SDN Duren Sawit 07 Jakarta Timur terdiri atas 2 kelas dengan jumlah 56 peserta didik yaitu 30 dari kelas VA dan 26 dari kelas VB. *Nonequivalent Control Grup Design* merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan peneliti. Dimana pada desain ini untuk mencari sebuah pengaruh perbandingan yang digunakan pada kedua kelas tidak secara random.

Tabel 1.

Rancangan Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas <u>Eksperimen</u>	O ₁	X	O ₂
Kelas <u>Kontrol</u>	O ₃	-	O ₄

Informasi penelitian diperoleh melalui latihan pembelajaran dengan memanfaatkan praktikum berbasis video pada kelas uji coba khususnya kelas 5A dan pembelajaran biasa pada kelas kontrol khususnya kelas 5B.

Pemeriksaan informasi adalah gerakan ketika semua informasi telah dikumpulkan. Prosedur pemeriksaan informasi dalam penelitian kuantitatif menggunakan pengukuran. Pemeriksaan informasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana tugas praktikum perubahan materi berbasis video dalam memahami konsep belajar siswa kelas V. Memperluas pemahaman siswa dapat menafsirkan ide-ide pembelajaran dapat diuraikan dengan menggunakan persamaan nilai tambahan standar (N-Gain) standar. Acquire adalah korelasi antara skor posttest dan pretest (Nismalasari, Santiani, 2016).

N-Gain berguna mengetahui perluasan bagaimana peserta didik bisa menginterpretasikan konsep-konsep pembelajaran adalah sebagai berikut:

$$\text{N-Gain: } \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Table 2
Kriteria N-Gain Score

Skor N-Gain	Kriteria
$0,00 < \text{N-Gain} < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq \text{N-Gain} \leq 0,70$	Sedang
$\text{N-Gain} > 0,70$	Tinggi

Tabel 3
Kriteria Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Peneliti menggunakan soal pretest di kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat kemampuan dasar peserta didik. Peneliti menggunakan perlakuan, yaitu praktikum berbasis video khusus di kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan praktikum berbasis video. Setelah diberikan treatment pada kedua kelas tersebut, peneliti memberikan soal posttest pada kedua kelas tersebut untuk melihat pemahaman akhir pembelajaran.

Dampak lanjutan dari informasi diperoleh dari persetujuan dan ketergantungan



pemahaman konsep sains sebelum penelitian selesai. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui keabsahan penyelidikan, sebelum pertanyaan diberikan kepada kelas percobaan dan kelas kontrol.

Hasil validasi dan reliabilitas menggunakan soal pemahaman konsep IPA. Mengingat dari data informasi yang diperoleh 12 pertanyaan yang sah dan 8 pertanyaan yang tidak valid. Berdasarkan hasil penyelidikan, maka substansial atau tidak valid dilihat dari nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $n = 25$ pada derajat kritis 0,396. Uji reliabilitas dalam ulasan ini menggunakan rumus *Alpha Cornbach*. Reliabilitas diperoleh $r_{hitung} = 0,702 > r_{tabel} = 0,396$. Sehingga cenderung beralasan bahwa inkuiri dapat diandalkan dengan hubungan yang tinggi sehingga sangat baik dapat dimanfaatkan untuk penelitian.

Adapun perolehan pengadaaan N-Gain untuk kelas eksperimen dan kontrol dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil Perhitungan N-Gain Score

Kelas	Mean	Minimal	Maximal	Kriteria
Eksperimen	70,7222	50	100	cukup efektif
Kontrol	43,3242	-33,33	100	kurang efektif

Dilihat dari perhitungan skor N-Gain, terlihat bahwa skor N-Gain tipikal untuk kelas eksperimen adalah 70,7222 atau 70,72%, klasifikasi cukup efektif, dengan skor dasar 50% dan batas 100 persen. Sementara itu, rerata skor N-Gain untuk kelas kontrol adalah 43,3242 atau 43,32%, termasuk klasifikasi kurang efektif, dengan skor dasar -33,33% dan batas 100 persen. Sehingga cenderung dianggap bahwa pemanfaatan praktikum berbasis video cukup berhasil untuk melatih pemahaman konsep pelajaran IPA kelas V. Sementara itu, penggunaan tanpa video praktikum kurang menarik untuk memahami konsep pembelajaran IPA kelas V.

Uji normalitas berguna menentukan data dapat digunakan berdistribusi normal atau tidak. Hasil dari uji normalitas menggunakan uji *Liliefors* sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas eksperimen	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	1	.190	26	.016	.875	26	.004
Kontrol	1	.187	26	.020	.912	26	.030

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan informasi pada tabel 2, tingkat kepentingan *Kolmogorov-Smirnov* adalah 5%. Jika sig > 0,05, H0 diakui dan Ha ditolak, maka informasi tersebut biasanya disesuaikan. Nilai *Kolmogorov-Smirnov* dari kelas eksperimen 0,16 dan kelas kontrol 0,20, jadi H0 diakui, dapat dikatakan bahwa informasinya tipikal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk kedua kelas dengan menggunakan uji Levene. Tujuan dilakukan uji homogenitas melihat apakah data yang diuji berhomogen atau tidak berhomogen. Berikut hasil uji homogenitas pada tabel 3 adalah sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pemahaman	Based on Mean	1.838	1	.181
	Based on Median	2.061	1	.157
	Based on Median and with adjusted df	2.061	1	.157
	Based on trimmed mean	1.886	1	.175

Dilihat dari informasi dari uji homogenitas di atas, diperoleh berdasarkan *mean* besar = 0,181 dimana tingkat sig = 0,05. Sejak nilai sig. 0,05, khususnya 0,181 > 0,05 oleh sebab itu peneliti menarik kesimpulan bahwa informasi di atas adalah homogen.

Setelah informasi dinyatakan tersampaikan biasa dan homogen, maka selanjutnya dilakukan uji spekulasi menggunakan uji-t (*Peires Test T - Test*). Menghitung hasil uji-t dari soal pretest dan posttest pemahaman konsep IPA terlihat pada table 4 berikut ini:



Tabel 4

Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

Test	N	Statistika	Peired T-Test		
		Deskriptif	t	df	Sig (2-tailed)
		Mean (Std.D)			
Pretest	56	60.54 (13.93)	-18.184	55	0.000
Posttest	56	81.61 (12.47)			

Menurut data hipotesis, diperoleh nilai normal. Kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan hasil pretest 60,54. Sedangkan posttest 81,61. Dengan demikian, untuk menguji spekulasi pemeriksaan, ahli menggunakan uji *Peired Test T* yang menunjukkan angka kritis antara nilai pretest dan posttest dengan nilai penting (2-diikuti) $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$. Spekulasi yang tidak valid (H_0) dalam tinjauan ini ditolak dan teori elektif (H_a) diakui di mana ada perbedaan besar antara kedua tes.

Jadi sangat mungkin beralasan bahwa ada perbedaan besar dalam konsekuensi pemahaman materi IPA siswa kelas percobaan dan siswa kelas kontrol. Ada perbedaan antara konsekuensi dari pretest dan posttest.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan praktikum berbasis video pembelajaran IPA materi perubahan wujud materi tema 7 kelas 5. Pembelajaran IPA selain berpusat kepada buku peneliti menggunakan video praktikum, karena lebih efektif untuk menampilkan objek dan suara agar memudahkan peserta didik semakin memahami pelajaran (Hadi, 2017). Dengan demikian peneliti ingin menggunakan praktikum berbasis video. Pemilihan media disesuaikan dengan isi materi pelajaran agar peserta didik mudah memahaminya,

Dalam melakukan penelitian, terdapat 2 kelas yang diteliti yaitu, kelas 5A kelas eksperimen mendapatkan perlakuan memanfaatkan praktikum berbasis video sedangkan kelas 5B kelas kontrol yang diberikan perlakuan tidak memanfaatkan praktikum berbasis video (reguler). Rekaman video dengan jangka waktu beberapa menit dapat memberikan kenyamanan bagi pendidik dalam menyampaikan topik sesuai kebutuhan siswa.

Manfaat dari penerapan praktikum berbasis video adalah dapat menampilkan acara-acara secara lebih mendasar dan jelas, mengandung sifat-sifat positif, dapat mengundang pertimbangan dan percakapan dalam perkumpulan mahasiswa. (Wulandari, 2016).

Pada penelitian ini menggunakan perolehan nilai N-Gain untuk menghitung rata-rata kedua kelas. Kelas eksperimen berkriteria cukup efektif dengan jumlah 70,72% dan kelas kontrol berkriteria kurang efektif dengan jumlah 43,32%. Berdasarkan perhitungan hipotesis dengan t-test pada taraf signifikan (α) = 0,05 dengan (df) = 55 sesuai dengan kriteria signifikan uji hipotesis, maka H_0 diterima dan H_a ditolak diperoleh nilai pretest dan posttest dengan nilai signifikansi (2-tailed) p -value = 0.000 < 0.05 terdapat perbedaan yang mencolok terhadap pemahaman materi IPA peserta didik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Pratiwi & Ermiana, 2022) juga menghasilkan data hipotesis 0,02 < 0,05 dengan df = 26 bahwa adanya pengaruh video pembelajaran terhadap pemahaman konsep IPA .

Dilihat dari hasil pretest dan posttest hipotesis dalam kelompok eksperimen dan kontrol, ada peningkatan setelah penggunaan video praktikum pada penyesuaian struktur materi, siswa menjawab pertanyaan secara akurat. Pemanfaatan rekaman video praktikum IPA menjadikannya salah satu media untuk mengasah pemahaman gagasan siswa dan mempermudah pendidik dalam memahami suatu konsep. (Kurniawan et al., 2020). Wujud upaya pendidik dalam bermacam-macam model atau media yang bisa digunakan dalam proses KBM demi meningkatkan kualitas mengajar di kelas terutama pembelajaran IPA menggunakan video (Maryana & Sukmawati, 2021).

Simpulan

Video menarik dan tidak membuat siswa kelelahan saat belajar, sehingga bisa menginspirasi peserta didik. Hal ini membuat video menjadi mekanisme yang kuat untuk digunakan di ruang kelas, terutama untuk siswa sekolah dasar. Berdasarkan pembahasan di atas, tujuan yang dapat diperoleh adalah mengetahui tugas praktikum berbasis video untuk melatih pemahaman konsep sains bagi siswa. Gagasan IPA dalam kajian ini adalah gagasan IPA materi perubahan wujud materi yang ditunjukkan dengan perluasan tingkat pembelajaran kedua kelas (eksperimen dan kontrol) terjadi peningkatan sebesar 70,72%



atas hasil belajar siswa dengan perbandingan skor pretest dan postest.

Daftar Rujukan

- Aen, R. (2020). Meningkatkan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd Menggunakan Media Visual Berupa Media Gambar Dalam Pembelajaran Ipa. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 3(3), 99–103. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/4273>
- Arif Yudianto. (2017). *PENERAPAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN Arif Yudianto*. 234–237.
- Efendi, Y., Adi, E., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>
- Ermiana, I., Karma, I. N., & Affandi, L. H. (2020). *The Effectiveness of Multimedia-Based Learning on Students' Concept Understanding at Grade 4 Elementary School in Kediri District*. 465(Access 2019), 238–241. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200827.060>
- Hadi, S. (2017). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO SEBAGAI MEDIA*. 96–102.
- Kurniawan, I. K., Parmiti, D., & Kusmariyatni, N. (2020). Pembelajaran IPA dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 80. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28959>
- Maryana, S., & Sukmawati, W. (2021). Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana melalui Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL). *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(4), 205. <https://doi.org/10.32884/ideas.v7i4.428>
- Mera Putri Dewi, F. (2019). Pengaruh Lembar Kerja Praktikum Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas IV SD. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 1(3), 170–176.
- Nisa, U. M. (2017). Metode Praktikum untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil

- Belajar Siswa Kelas V MI YPPI 1945 Babat pada Materi Zat Tunggal dan Campuran. *Proceeding Biology Education Conference*, 14, 62–68.
- Nismalasari, Santiani, dkk. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan GETARAN Harmonis*. 4(48), 74–94.
- Pratiwi, E. M., & Ermiana, I. (2022). *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa*. 7, 381–386.
- Prof.Dr.Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *Alfabeta* (Issue 465).
- Ruhyat Adi Prautama. (2015). *Media Pembelajaran Video Animasi*. 10(August), 23–37.
- Rukminingsih, Adam Dr.Gunawan, L. A. P. M. (2020). *Medote Penelitian Pendidikan* (A. H. Munastiwi Erni (ed.)).
- Sukmawati, W. (2017). Pembelajaran Kontekstual dengan Saintifik Inkuiri untuk Meningkatkan Literasi dan Sikap Sains Siswa. *Bioeduscience*, 1(1), 31. <https://doi.org/10.29405/bioeduscience/31-37111085>
- Wulandari, D. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Cahaya Kelas Viii Di Smp Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015 2016. *Unnes*, 1–207.
- Yesenia Daely. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Kosep Matematika*. 1–47.

JURNAL AULIA NUR 1-3

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
2	Submitted to General Sir John Kotelawala Defence University Student Paper	2%
3	ejurnal.unisri.ac.id Internet Source	1%
4	id.scribd.com Internet Source	1%
5	media.neliti.com Internet Source	1%
6	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
7	Desvian Bandarsyah, Sulaeman. "Student Interest in Understanding European History Through the Museum Virtual Tour 360", 2021 International Conference on Computer & Information Sciences (ICCOINS), 2021 Publication	1%

8

Desa Putu Sri, Luh Sukariasih, Vivi Hastutu Rufa Mongkito. "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada SMPN 22 Konawe Selatan", Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika, 2020

Publication

<1%

9

repository.usd.ac.id

Internet Source

<1%

10

Azizah Safitri, Reinita Reinita. "Pengaruh Model Kooperatif Tipe Scramble terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Tambusai, 2020

Publication

<1%

11

journal.uny.ac.id

Internet Source

<1%

12

jurnalmahasiswa.unesa.ac.id

Internet Source

<1%

13

repository.upi.edu

Internet Source

<1%

14

Arisna Wahyuni. "Efektivitas Permainan Gelas Angka Pada Kemampuan Membilang Angka 1-10 Anak Usia Dini", Jurnal Pelita PAUD, 2020

Publication

<1%

15	Firda Halawati. "Pengaruh Model Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Media Terhadap Kesulitan Belajar Siswa", Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 2019 Publication	<1%
16	Nicolas Jefry Presanov. "Penerapan model problem based introduction berbantuan kartu Bertis meningkatkan berpikir kritis materi keseimbangan dan dinamika rotasi", EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran, 2020 Publication	<1%
17	Zulherman Zulherman, Rahman Arifudin, Melly Siska Pratiwi. "Pengaruh Model Pembelajaran Auditory, Intellectuality, Repetition (AIR) untuk Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2020 Publication	<1%
18	core.ac.uk Internet Source	<1%
19	garuda.ristekbrin.go.id Internet Source	<1%
20	pt.scribd.com Internet Source	<1%
21	www.neliti.com Internet Source	<1%

22 www.scribd.com
Internet Source

<1%

23 Nesi Anti Andini, Resti Septikasari. "Pengaruh Fasilitas Kampus terhadap Motivasi dan Prestasi Mahasiswa", JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah), 2019
Publication

<1%

24 repository.unusa.ac.id
Internet Source

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

JURNAL AULIA NUR 1-3

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11
