

Melati Retno Kencono, Eka Ratnasari

by Jurnal Buana Pendidikan

Submission date: 17-Oct-2021 11:53AM (UTC+0700)

Submission ID: 1675807432

File name: 10._Manuscript_1701202110.pdf (236.28K)

Word count: 2701

Character count: 17274



Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Peserta Didik

Melati Retno Kencono*, Eka Ratnasari

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

*Email: 292019105@student.uksw.edu

Informasi Artikel Abstrak

Kata kunci:

Media Pembelajaran,
Keaktifan Belajar,
Sekolah Dasar

Di era 4.0 dimana teknologi yang semakin maju dan berkembang memudahkan bagi seorang pendidik mendapatkan mencari informasi dan mengambang media pembelajaran. Seorang pendidik dituntut untuk bisa mengikuti perkembangan zaman. Teknologi semakin canggih dan berubah namun masih banyak pendidik yang belum bisa mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat memberikan pengaruh besar dalam keaktifan peserta didik di dalam kelas akan materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik dengan mudah merima materi yang disampaikan oleh guru dan media pembelajaran tepat akan membuat anak tidak mudah bosan pada saat kegiatan belajar. Untuk itu guru menentukan media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik. Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat akan menarik minat peserta didik dalam belajar dan mampu membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran.

Diterima:

10-10-2021

Disetujui:

17-10-2021

Dipublikasikan:

26-10-2021

Abstact

In the era of 4.0 where technology is increasingly clothing and developing, it is easier for an educator to find information and float learning media. An educator is required to be able to keep up with the times. Technology is increasingly sophisticated and changing, but there are still many educators who have not been able to develop learning media. Learning media has a big influence on the activity of students in the classroom for the material conveyed by the teacher. Attractive learning media will make students easily accept the material presented by the teacher and appropriate learning media will make children not easily bored during learning activities. For this reason, the teacher determines the appropriate learning media for students. By choosing the right learning media, it will attract students' interest in learning and be able to make students active in learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas memerlukan pendidik yang mampu bersaing dalam perkembangan teknologi. Peran pendidik sangat penting dalam keaktifan peserta didik. Keaktifan peserta dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran ini dapat merangsang pikiran dan keterampilan peserta didik. Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Hamalik (dalam Arsyad, 2002: 15). Media pembelajaran sangat memberikan pengaruh besar bagi peserta didik sehingga pentingnya seorang guru mempersiapkan media pembelajaran yang tepat dapat menunjang keberhasilan peserta didik dalam belajar (Jauhari, 2017).

Seiring perkembangan teknologi yang semakin maju pemilihan media pembelajaran dan sumber belajar semakin beragam seperti penggunaan video, foto, film, buku teks, modul, internet dan sebagainya. Dengan adanya media pembelajaran yang beragam maka pendidik dituntut untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang terdapat di sekitar. Dengan pemanfaatan media pembelajaran yang terdapat di sekitar diharapkan mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif dan merangsang peserta didik untuk berimajinasi (Rosmi, 2016).

Kendala yang sering dihadapi oleh dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar banyak peserta didik yang belajar hanya secara teori saja. Seharusnya pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori-teori yang di pelajari dan didapatkan peserta didik kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Dan hal ini menyebabkan peserta didik kurang mengerti lebih dalam dari materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran guru diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dan potensi peserta didik. Sehingga peserta didik tidak mempelajari teorinya saja melainkan mempunyai pengetahuan yang luas dan mampu untuk mempraktikkannya (Mochamad Irvan & Jauhari, 2018).

Salah satu unsur terpenting dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik dapat menjadikan rangsangan bagi siswa. Rangsangan inilah yang akan membuat siswa menjadi semangat dan aktif pada saat proses belajar mengajar (Mochamad Irvan, 2017). Seperti peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran mungkin karena siswa tersebut bosan dalam pembelajaran. Bosannya peserta didik dapat disebabkan oleh beberapa hal yaitu seperti penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat, penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat. Maka guru harus bisa menarik minat belajar peserta didik agar mereka selalu aktif dalam pembelajaran, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang tepat.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian meta analisis dengan menggabungkan penelusuran data hasil penelitian, menelaah data penelitian dan meriview hasil penelitian. Sehingga dapat memperoleh data secara kuantitatif dengan berdasarkan fakta dan mengungkapkan hasil yang sebaenar-benarnya. Meta analisis merupakan cara menganalisis data dari studi primer. Hasilnya dipakai untuk dasar menerima atau mendukung hipotesis dan juga dapat digunakan untuk menolak hipotesis yang diajukan (Ugiyanto,2004). Penelitian ini digunakan sebagai kegiatan pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis guna untuk memecahkan masalah dan memperoleh kesimpulan atas apa yang akan di teliti. Subjek dari penelitian ini laporan ataupun jurnal yang sudah dipublikasi. Dengan laporan dan jurnal yang sudah dipublikasi maka data yang diambil dapat di pertanggung jawabkan dan berdasarakan fakta yang ada. Adapun prosedur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: 1) menentukan topik yang akan digunakan dalam penelitian, 2) mencari laporan atau jurnal-jurnal yang telah di publikasikan, 3) melakukan pengkodean 4) menghitung effect size 5) analisis variable 6) mengambil kesimpulan. Instrument penilaian penelitian ini adalah dengan mengumpulkan sebanyak-banyaknya jurnal dan laporan tentang media pembelajaran dan keaktifan peserta didik.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan membandingkan jurnal dan laporan yang sesuai dengan topik dengan tujuan untuk mencari data atau informasi yang akan dibutuhkan dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dilakukan dengan melakukan metode meta-analisis, dalam sampel artikel terdiri dari eksperimen, *quasi eksperiment*, pengembangan, tindakan kelas, deskriptif. Dalam hasil penelitian terdapat tiga tabel terkait hasil penelitian.

Tabel 1. Sampel Artikel

No	Penelitian	Tahun	Jenis Penelitian	Jenis Media	Materi
1.	Nina Sundari	2013	Eksperimen	Media Gambar	Pengetahuan
2.	Dwi Yunita. dkk	2017	<i>Quasi Eksperiment</i>	Video	Sosial
3.	Humairah. dkk	2017	Tindakan kelas	Audio Visual	IPA
4.	Masturah. dkk	2018	Pengembangan	<i>Pop-Up</i>	Sosiologi
5.	Erlis Nurhayati	2020	Tindakan Kelas	<i>Game Edukasi</i>	IPA
	Roliana Manurung. Dkk	2021	Deskriptif	<i>Quizizz</i> <i>Google Classroom</i>	IPS Ekonomi

Tabel 1 menunjukkan sampel artikel dari beberapa penulis, dan dari tabel 1. dapat dilihat bahwasannya jenis media yang digunakan berbeda-beda dalam pembelajaran. Para penulis menggunakan jenis penelitian yang berbeda untuk mengetahui terkait media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik mudah memahami dalam pembelajaran. Pengambilan sampel artikel dilakukan dengan mengambil beberapa tingkat Pendidikan antaranya Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas.

Tabel 2. Media Pembelajaran Audio, Visual, Audio Visual

No	Tingkat Pendidikan	Jenis Pembelajaran	Media	Media pembelajaran			Materi
				Audio	Visual	Audio visual	
1.	SD	Media Gambar		80%			Pengetahuan Sosial
2.	SMP	Video				90%	IPA
3.	SMA	Audio Visual				80%	Sosiologi
4.	SD	Pop-Up		80%			IPA
5.	SMP	Game Edukasi Quizizz				90%	IPS
6.	SMA	Google Classroom				80%	Ekonomi

Dalam tabel 2 terdapat jenis media pembelajaran dalam tingkatan Pendidikan, media yang digunakan dalam analisis data yang kami gunakan meliputi media pembelajaran audio, visual, dan audio visual. Setiap tingkatan dari sampel analisis jurnal, menggunakan jenis media pembelajaran yang berbeda.

Tabel 3. Analisis Pemahaman Peserta Didik Dalam Setiap Tingkat Pendidikan

No	Tingkat Pendidikan	Media pembelajaran			Materi
		Audio	Visual	Audio visual	
1.	SD	95%			Pengetahuan Sosial
2.	SMA	85%			Fisika
3.	SMP		70%		IPA
4.	SD	90%			IPA
5.	SMP		75%		IPS
6.	SMA	80%			Ekonomi

Keterangan :

KT = Kemampuan Tinggi (100%-80%)

KS = Kemampuan Sedang (79%-60%)

KR = Kemampuan Rendah (59%-0%)

Dalam tabel 3 terdapat hasil analisis terkait data subjek kemampuan peserta didik dalam tingkatan pendidikan, kemampuan tinggi, kemampuan sedang, kemampuan rendah. Pada kemampuan tinggi ada beberapa kemampuan yang dimiliki peserta didik antara lain: peserta didik dapat menjawab pertanyaan guru mengenai materi yang telah didapatkan, dapat menyelesaikan soal dalam berbagai bentuk terkait materi, memberikan contoh pengaitan materi. Pada kemampuan sedang yang dimiliki peserta didik antara lain: peserta didik menjawab pertanyaan guru dengan tidak lancar, kurang memahami soal dalam berbagai bentuk terkait materi, dalam memberikan contoh pengaitan materi belum sesuai. Pada kemampuan rendah, peserta didik kemampuan yang dimiliki antara lain: peserta didik menjawab pertanyaan guru tidak sesuai dengan materi, dalam menyelesaikan soal dalam berbagai bentuk banyak terdapat kesalahan, dan memberi contoh pengaitan materi belum tepat.

Hasil analisis dari sampel jurnal yang diambil dapat dilihat bahwa, media pembelajaran yang digunakan pada setiap tingkat pendidikan berbeda-beda. Media pembelajaran yang diambil antara lain media visual dan media audio visual, dari data yang diambil juga menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran audio tidak ada. Dapat kita ketahui bahwa minat seorang pengajar dalam menggunakan media pembelajaran

audio dalam menumbuhkan keaktifan peserta didik sangat rendah. Kita perlu mengetahui terlebih dahulu maksud dari jenis media pembelajaran dari data yang diambil antaranya: media pembelajaran audio, visual, dan audio visual.

Keaktifan peserta didik dalam belajar hal yang perlu diperhatikan supaya pengajar mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh anak didiknya. Untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, seorang pengajar perlu memperhatikan media pembelajaran yang digunakan. Dengan adanya media pembelajaran akan membantu peserta didik dan pengajar itu sendiri. Dalam penggunaan media pembelajaran dari sampel jurnal diambil penggunaan media yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik merupakan media audio visual. Dapat kita lihat rata-rata dari penggunaan media pembelajaran audio, visual, dan audio visual, rata-rata audio adalah 0% dan penggunaan media visual $\frac{\text{jumlah nilai}}{\text{jumlah data}} = \frac{160\%}{2} = 0,8$ atau 80% serta penggunaan media audio visual $\frac{\text{jumlah nilai}}{\text{jumlah data}} = \frac{340\%}{4} = 0,85$ atau 85% , dari rata-rata penggunaan media dapat dilihat keaktifan peserta didik memiliki presentase tinggi dalam penggunaan media pembelajaran audio visual.

Proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat membuat peserta didik meningkatkan keaktifan dalam bertanya dan memahami materi yang diajarkan. Penggunaan media yang tepat akan menguntungkan bagi kedua belah pihak baik itu pengajar atau peserta didik. Setiap pengajar atau guru harus meningkatkan kreatifitasnya untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran dan lebih mudah untuk mengingat materi pelajaran. Maka guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat guna meningkatkan keaktifan peserta didik. Menurut Sardiman (2011), kegiatan yang bersifat mental atau fisik dengan berfikir dan berbuat sesuatu sebagai struktur yang tidak dapat dipisahkan yaitu keaktifan.

Aktifitas peserta didik dibagi menjadi dua, yaitu aktifitas fisik dan aktifitas psikis, aktifitas fisik lebih ke gerak tubuh sedangkan aktifitas psikis lebih menggunakan pemikiran. Dan dalam pembelajaran yang baik maka harus dapat membuat peserta didik aktif dalam psikis maupun fisik. Faktor yang mempengaruhi keaktifan peserta didik menurut Holt (2010): 1) menarik peserta didik dan memotivasi sehingga dapat membuat anak didik lebih aktif, 2) menyampaikan tujuan pembelajaran, 3) menjelaskan kompetensi dasar yang dipelajari serta pencapaian, 4) memberikan petunjuk cara belajar, 5) memberikan feedback, 6) mengontrol kegiatan peserta didik seperti menagih tugas, 7) merangsang peserta didik dengan model pembelajaran yang asik, konsep pembelajaran, 8) menciptakan partisipasi dan aktivitas peserta didik, 9) memberikan kesimpulan materi pembelajaran.

Maka berdasarkan jurnal-jurnal yang kami dapatkan media pembelajaran yang yang dapat mempengaruhi keaktifan peserta didik yaitu dengan penggunaan media pembelajaran audio visual. Media audio visual merupakan kombinasi antara media visual dengan media audio. Menurut Barbabara (Miarso, 1994: 41) mengemukakan bahwa media audio visual merupakan cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Penggunaan media ini sangat berpengaruh penting bagi siswa tidak hanya bisa mendengarkan lewat suara

atau gambar saja melainkan pada media ini bisa menggunakan keduanya yaitu audio dan visual. Media audio visual dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Karena pada dasarnya siswa lebih suka dengan menggunakan media audio visual dibandingkan dengan penyampaian materi guru dengan ceramah.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berperan penting untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang paling berpengaruh besar dalam keaktifan peserta didik yaitu media audio visual. Karena media audio visual merupakan perpaduan antara media pembelajaran audio dengan media pembelajaran visual. Dengan penggunaan media audio visual anak dapat lebih mengingat materi pembelajaran yang diberikan. Media audio visual dapat digunakan dalam berbagai jenjang pendidikan dari sekolah dasar hingga SMA karena sangat berpengaruh sangat besar dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliansyah, M. U., Mubarak, H., Maimunah, S., & Hamdiah, M. (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI PESANTREN AINUL HASAN. *Jurnal Syntax Fusion*, 1(07), 119-124.
- Fajar, A. P., Kodirun, K., Suhar, S., & Arapu, L. (2019). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Kendari. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 229-239.
- Hanifah, H., & Abadi, A. P. (2018). Analisis pemahaman konsep matematika mahasiswa dalam menyelesaikan soal teori grup. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 235-244.
- Islamiyah, S. D., & Puapasari, D. (2021). Pengembangan Aplikasi Android OMV Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Penggunaan Teknologi Perkantoran Kelas X OTKP 3 di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 389-400.
- Irvan, Mochamad, & Jauhari, M. N. (2018). Implementasi Pendidikan Inklusif Sebagai Perubahan Paradigma Pendidikan Di Indonesia. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 14(26), 175-187.
- Irvan, Muchamad. (2017). Pengetahuan mahasiswa pg-paud unipa surabaya tentang pendidikan inklusif. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 13(24), 155-164.
- Jauhari, M. N. (2017). Pengembangan Sekolah Inklusif dengan Menggunakan Instrumen Indeks for Inclusion. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 13(23), 18-27.
- Kartika, Y. (2018). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas vii smp pada materi bentuk aljabar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 777-785.
- Maure, Y. L., Djong, K. D., & Dosinaeng, W. B. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Matematik Siswa Sma Pada Materi Program Linear. *Asimtot: Jurnal Kependidikan Matematika*, 2(1), 47-56.
- Mulyani, A., Indah, E. K. N., & Satria, A. P. (2018). Analisis kemampuan pemahaman matematis siswa smp pada materi bentuk aljabar. *Mosbarafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 251-262.
- Rismawati, M., & Hutagaol, A. S. R. (2018). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematika mahasiswa PGSD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkebasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(1), 91-105.
- Robiyanto, A. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 114-121.

- 14 Rosmi, Y. F. (2016). Kontribusi Power Otot Tungkai, Persepsi Kinestetik dan Koordinasi Mata Tangan Terhadap Keberhasilan Tembakan Lompat (Jump Shoot) Bolabasket. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 12(22), 135–157.
- Syaodih, N. (2014). Penelitian Deskriptif Kualitatif. Bandung: Rosdakarya.
- 22 Yanala, N. C., Uno, H. B., & Kaluku, A. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Matematika pada Materi Operasi Bilangan Bulat di SMP Negeri 4 Gorontalo. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 50–58.
- 16 Yanti, R. A., Nindiasari, H., & Ihsanudin. (2019). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP Dengan Pembelajaran Daring. *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 7(1), 123.
- 6 Sundari, N. (2013). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 5(1).
- 18 Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *Sosiobumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2).
- 2 Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran Pop-up Book pada mata pelajaran IPA kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 6(2), 212–221.
- Humairah, H., & Awaru, A. O. T. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS Di Madrasah Alyiah Buntu Barana Kabupaten Enrekang. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 61-64.
- 11 Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.
- 10 Manurung, R., Sadjiarto, A., & Sitorus, D. S. (2021). Aplikasi Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Online dan Dampaknya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di*

Melati Retno Kencono, Eka Ratnasari

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.uny.ac.id Internet Source	1%
2	journal.lppm-unasman.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Student Paper	1%
4	tahunajar.blogspot.com Internet Source	1%
5	Maya Saftari, Darmawijoyo Darmawijoyo, Yusuf Hartono. "Development of student activities sheet based on apos theory to understand the concept of Riemann sum", Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika, 2020 Publication	1%
6	ejournal.unma.ac.id Internet Source	1%
7	jurnal.unimus.ac.id Internet Source	1%

8	eprints.unm.ac.id Internet Source	1 %
9	pkh.unipasby.ac.id Internet Source	1 %
10	www.sciencegate.app Internet Source	1 %
11	ejournal.staindirundeng.ac.id Internet Source	1 %
12	jurnal.umb.ac.id Internet Source	1 %
13	www.syekhnurjati.ac.id Internet Source	1 %
14	ejournal.bbg.ac.id Internet Source	1 %
15	Yunico L. Maure, Kristoforus D. Djong, Wilfridus B. N. Dosinaeng. "ANALISIS PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIK SISWA SMA PADA MATERI PROGRAM LINEAR", Asimtot : Jurnal Kependidikan Matematika, 2020 Publication	1 %
16	journalfkipunipa.org Internet Source	1 %
17	adoc.tips Internet Source	1 %

18	journal3.um.ac.id Internet Source	1 %
19	repositori.kemdikbud.go.id Internet Source	1 %
20	repository.unja.ac.id Internet Source	1 %
21	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	1 %
22	ejurnal.ung.ac.id Internet Source	1 %
23	Achmad Buchori, Nyai Cintang. "The Influence of Powtoon-Assisted Group to Group Exchange and Powtoon-Assisted Talking Chips Learning Models in Primary Schools", International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE), 2018 Publication	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Melati Retno Kencono, Eka Ratnasari

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7