

Pengembangan Media Papan Susun Huruf (Pasuhu) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Huruf Menjadi 1 Kata Pada Siswa Sekolah Dasar

by Feby Renita Sari Rumapea

Submission date: 20-Jun-2024 10:18AM (UTC+0700)

Submission ID: 2405587714

File name: EDUKASI_VOL_1_NO_3_JULI_2024_Hal_220-228.docx (57.26K)

Word count: 2611

Character count: 17255

Pengembangan Media Papan Susun Huruf (Pasuhu) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Huruf Menjadi 1 Kata Pada Siswa Sekolah Dasar

Feby Renita Sari Rumapea¹, Nazla Della Aranditha², Ririn Khairunisa³, Rolanda Silaban⁴

⁹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan
febbyrumapea@gmail.com, nazladella10@gmail.com, nisaririn95@gmail.com, silabanrolanda@gmail.com

Alamat : Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221

Korespondensi Penulis : febbyrumapea@gmail.com

Abstract. This research is motivated by children's ability to compose words from several letters. Students' ability to arrange letters into one word has not yet developed optimally. This can be seen during learning activities in class, where the teacher asks students to read. From there, educators took the initiative to provide other learning techniques, namely by using techniques that could motivate children more and attract children's interest in reading activities. The letter stacking board technique was chosen by educators because this technique is believed to make children more enthusiastic and more interested, so it is hoped that it can improve elementary school students' ability to arrange letters into one word. The research was carried out using the development research method. The object of this research is students' ability to arrange letters into one word using data collection techniques, namely observation, questions and documentation. The research instruments used were a scoring rubric and an assessment rubric to guide observation of data analysis techniques. This research produces a product in the form of a letter stacking board whose suitability has been tested by looking at the results of observation and validation. This typesetting board product contains attractive letters and images so it is suitable for use in class II elementary schools and has received a positive response from teachers and elementary school students.

Keywords: Improving the ability to compose letters, PASUHU, elementary school students

Abstrak. Penelitian ini di latar belakang oleh kemampuan anak untuk Menyusun kata dari beberapa huruf. Kemampuan dalam menyusun huruf menjadi satu kata pada siswa belum bisa berkembang dengan maksimal. Hal ini terlihat ketika kegiatan belajar di kelas, dimana guru menyuruh siswa untuk membaca. Dari situ pendidik berinisiaif untuk memberikan teknik pembelajaran yang lain yakni dengan menggunakan teknik yang bisa lebih memotivasi anak dan bisa menarik minat anak dalam Kegiatan membaca. Teknik papan susun huruf dipilih pendidik karena teknik ini diyakini dapat membuat anak-anak akan lebih semangat dan lebih tertarik sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan Menyusun huruf menjadi satu kata pada siswa sekolah dasar. Penelitian dilakukan dengan Metode penelitian pengembangan. Objek pada penelitian ini yakni kemampuan siswa menyusun huruf menjadi satu kata dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi, soal dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa rubrik penskoran dan rubrik penilaian panduan observasi teknik analisis data. Penelitian ini menghasilkan produk berupa papan susun huruf yang telah diuji kelayakannya dengan melihat hasil observasi dan validasi. Produk papan susun huruf ini memuat huruf dan gambar yang menarik sehingga layak digunakan di kelas II sekolah dasar dan mendapat respon positif dari guru dan siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : Meningkatkan Kemampuan Menyusun Huruf ,PASUHU ,Siswa Sekolah Dasar

Received: Mei 14, 2024; Accepted: Juni 15, 2024; Published: Juli 31, 2024

* Feby Renita Sari Rumapea, febbyrumapea@gmail.com

PENDAHULUAN

Penerapan media pembelajaran dalam pembelajaran menyusun huruf menjadi satu kata pada siswa bisa lebih banyak lagi. Memahami unsur-unsur kalimat, kata, huruf, suku kata, dan rangkaian suku kata secara bersamaan. Kata-kata yang tepat akan memberi siswa peluang terbaik untuk berkembang, nilai-nilai positif bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu metodenya mengembangkan media pembelajaran yang meningkatkan pemahaman Menyusun huruf menjadi satu kata pada siswa. Berdasarkan studi pendahuluan di kelas II sekolah dasar yang terletak di kota Medan, peneliti menemukan masalah pada peserta didik. Mayoritas peserta didik yang kesulitan menyusun huruf, kesulitan dalam membedakan beberapa huruf dan tidak lancar dalam membaca atau masih mengeja. Guru melaksanakan proses belajar mengajar kurang memanfaatkan media pembelajaran misalnya hanya sebatas gambar dan rangkaian alphabet yang ditulis dipapantulis atau ditempelkan dibagian sisi kelas sebagai penghias dinding, tidak digunakan sebagai media pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru tersebut membuat peserta didik kurang aktif, kemudian terciptanya pembelajaran yang monoton, sehingga peserta didik kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran dan pembelajaran hanya berlaku satu arah. Media tersebut tidak terlihat keefektifannya, karena tidak digunakan. Guru mengajar menggunakan media lingkungan sekitar sekolah dibantu dengan spidol dan papan tulis. Pembelajaran seperti itu membuat peserta didik hanya berfokus kepada guru (teacher center) tanpa mengembangkan kemampuan yang terdapat pada masing-masing peserta didik. Menurut Lioe (2013) mengemukakan bahwa media merupakan bentuk jamak dari perantara (medium) atau sarana komunikasi. Medium (perantara) berasal dari bahasa Latin, pengertian tersebut menunjukkan apa saja yang membawa pesan maupun informasi antara sumber kepada penerima.

Dari permasalahan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa media papan susun huruf (PASUHU) dapat digunakan sebagai solusi dalam permasalahan tersebut. Oleh karena itu, kemungkinan besar media PASUHU dapat digunakan sebagai media pembelajaran Menyusun huruf menjadi satu kata di kelas II sekolah dasar. Media PASUHU ini diharapkan menjadi solusi yang efektif bagi guru sehingga dapat menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia secara optimal di kelas 2 sekolah dasar. Penggunaan media PASUHU juga dapat membantu peserta didik dalam menyusun huruf menjadi sebuah kata. Nurseto (2012) mengemukakan bahwa media dalam pengembangannya perlu memperhatikan prinsip VISUALS (Visible, Interesting, Simple, Useful, Accurate, Legitimate, dan Structured). Nurseto (2012) dengan bukunya yang berjudul "Instructional Media and The New Technologies of Instructions" menyusun suatu

model prosedural yang diberi nama “ASSURE”. Model ASSURE meliputi 6 langkah untuk perencanaan sistematis dalam penggunaan media, yaitu: Analyze Learner Characteristics, State Objectives, Select, Modify Or Design Materials, Utilize Materials, Require Learner Response, Evaluate.

Media Papan Susunan Huruf (PASUHU) dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar dalam menyusun huruf menjadi kata. Dalam proses pengajaran, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan efektif sangat penting untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media Papan Penyusunan Abjad (PASUHU) merupakan salah satu contoh media yang dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun huruf menjadi kata. Dengan menggunakan media ini, siswa dapat berinteraksi langsung dengan huruf dan gambar terkait, meningkatkan kemampuannya dalam mengenal dan menyusun huruf. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Papan Penyusunan Huruf (PASUHU) untuk membantu meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar dalam menyusun huruf menjadi kata. Temuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun huruf menjadi kata. Dalam penelitian ini, peneliti juga akan mempelajari bagaimana penggunaan media Papan Susun Huruf (PASUHU) dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali huruf dan menyusun huruf menjadi kata.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang lebih jelas tentang bagaimana penggunaan media Papan Susun Huruf (PASUHU) dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun huruf menjadi kata dan bagaimana penggunaan media ini dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang merupakan singkatan dari Define, Design, Development and Dissemination. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk. Solusi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Menyusun huruf menjadi satu kata, peneliti menggunakan metode desain berbasis penelitian atau berbasis desain penelitian (DBR) karena memenuhi tujuan penelitian, yaitu desain, pengembangan, dan

menguji kesesuaian produk mengatasi permasalahan belajar. Metode penelitian berbasis desain (DBR) yang digunakan peneliti adalah Model Revees (Nevyanti & Respati, 2017) dibagi menjadi empat tahap, Termasuk (1) identifikasi dan analisis Masalah; (2) Mengembangkan prototipe Solusi; (3) Lakukan perulangan berulang Uji dan tingkatkan prototipe Solusi; (4) Pembangkitan refleksi Prinsip desain dan peningkatan Implementasi dan solusi.

¹⁰ Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah menggunakan teknik seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data merupakan langkah selanjutnya setelah pengumpulan data. Istilah yang digunakan berkaitan dengan model analisis yang diperkenalkan oleh Sugiyono pada tahun 2010. Ia meng gambarkannya sebagai ¹³ kegiatan analisis data kualitatif yang dilakukan secara interaktif dan terus menerus hingga tercapai kejenuhan pada data. Mengenai pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini, analisisnya meliputi tiga langkah utama: reduksi data (pengorganisasian data), penyajian data (penjelasan rinci yang ingin dibuat), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (interpretasi dan kesimpulan yang dilakukan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan adalah metode menghasilkan produk untuk menguji produk tertentu atau untuk meningkatkan produk yang sudah ada dan menguji efektivitasnya produk ini. Menurut Thiagarajan dikenal dengan model 4D (model 4D), yang terdiri dari empat fase, yaitu:

1. Difine (Pendefenisian)

⁵ Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefenisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tertentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda.

Secara umum kegiatan analisis kebutuhan dilakukan dalam definisi ini pengembangan, persyaratan pengembangan produk sesuai dengan kebutuhan pengguna dan model penelitian dan pengembangan (model R&D) cocok untuk digunakan dalam pengembangan produk. Analisis bias dilakukan melalui studi literatur atau penelitian pendahuluan. untuk menganalisa 5 kegiatan yang dilakukan pada tahap definisi adalah:

- a) Analisis front-end Pada fase ini, guru membuat diagnosis awal meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

- b) Analisis Siswa Pada tahap ini dipelajari ciri-ciri siswa, misalnya: keterampilan, motivasi belajar, pengalaman dasar, dll.
- c) Analisis tugas Pendidik menganalisis tugas pokok yang perlu dikuasai siswa sehingga siswa dapat mencapai kemahiran minimal.
- d) Analisis Konsep Menganalisis konsep yang akan diajarkan, menyusunnya langkah-langkah akan diambil secara rasional
- e) Tentukan tujuan pembelajaran Tulis tujuan pembelajaran, perubahannya perilaku yang diharapkan setelah belajar dengan kata kerja operasional.

Dalam rangka pengembangan media pendidikan berbentuk modul, dilakukan secara bertahap definisi dibuat dengan cara:

- a) Analisis Kurikulum

Pada tahap awal, peneliti perlu mempelajari kurikulum yang berlaku saat ini itu. Dalam kurikulum ada keterampilan yang ingin dicapai. Analisis kurikulum berguna untuk menentukan pada kompetensi mana bahan ajar tersebut akan dikembangkan. Hal ini dilakukan karena ada kemungkinan tidak semua kompetensi yang ada dalam kurikulum dapat disediakan bahan ajarnya.

- b) Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Sebelum menyusun bahan ajar, harus ditentukan tujuan pembelajaran dan kompetensinya apa yang ingin diajarkan harus dirumuskan terlebih dahulu. Ini berguna untuk membatasi sejauh mana pengembangan modul dilakukan selain bermanfaat sebagai tanda-tandanya agar penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan semula saat ini bahan pembelajaran menulis.

- c) Analisis Karakteristik Siswa

Sebagaimana seorang guru akan mengajar, guru juga harus mengenali karakteristik siswa yang akan menggunakan bahan ajar. Ini penting karena semua proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristiknya pelajar. hal-hal yang perlu diperhatikan untuk mengetahui propertinya siswa meliputi: kemampuan akademik individu, ciri-ciri fisik, kemampuan kelompok, motivasi belajar, latar belakang ekonomi dan sosial, pengalaman belajar sebelumnya dll. dalam hal pengembangan bahan ajar untuk membuat bahan ajar harus diketahui karakteristik siswa apa yang sesuai dengan kemampuan akademiknya, misalnya: jenjangnya pendidikan siswa masih rendah sehingga menulis bahan ajar merupakan suatu keharusan gunakan bahasa yang sederhana dan kata-kata yang mudah dimengerti. Jika minat

membaca siswa masih rendah sehingga perlu adanya penambahan bahan ajar ilustrasi gambar menarik yang memotivasi siswa membacanya.

¹⁵
d) Analisis materi

Analisis material dilakukan dengan mengidentifikasi material utama harus diajarkan, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan dan atur ulang secara sistematis.

2. Design (Perancangan)

¹⁸
Thiagarajan (1974: 7) membagi tahap design dalam empat kegiatan, yaitu: constructing criterion-referenced test, media selection, format selection, initial design. Kegiatan yang dilakukan pada tahap tersebut antara lain:

- a. Menyusun tes kriteria, sebagai tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan
- ¹⁹
b. Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik.
- c. Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Bila guru akan menggunakan media audio visual, pada saat pembelajaran tentu saja peserta didik disuruh melihat dan mengapresiasi tayangan media audio visual tersebut.
- d. Mensimulasikan penyajian materi dengan menggunakan media dan langkah-langkahnya

Pembelajaran yang dirancang. Saat simulasi pembelajaran Evaluasi rekan juga dilakukan selama pengembangan. Pada tahap desain, peneliti membuat produk awal (prototype) atau desain produk. Tahap ini merupakan bagian dari pengembangan bahan ajar dilakukan dalam rangka membuat modul atau buku ajar sesuai kerangka isi yang dihasilkan Kurikulum dan analisis materi. Sebagai bagian dari pengembangan model Dalam pembelajaran, fase ini diisi dengan kegiatan mempersiapkan kerangka konseptual Model dan alat pembelajaran (materi, media, alat evaluasi) dan Simulasi penggunaan model dan alat pembelajaran mendalam lingkup kecil. Tahapan desain penelitian ini dilakukan untuk menciptakan Modul atau bahan ajar yang sesuai dengan kerangka isi yang dihasilkan dari tahap definisi apa yang telah dilakukan sebelumnya.

3. Develop (Pengembangan)

Thiagarajan (1974: 8) membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu: expert appraisal dan developmental testing. Expert appraisal merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saransaran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. Developmental testing merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

Mengembangkan model dan kegiatan pembelajaran Pengembangan dilakukan dengan memeriksa isi dan keterbacaan modul Para ahli yang terlibat dalam validasi desain. Sebuah tim ahli terlibat Proses validasi terdiri atas: ahli teknologi pembelajaran (ahli media) dan ahli Pembelajaran subjek pada subjek pembelajaran yang akan dikembangkan (ahli materi. Hasil Pengujian revisi kemudian dilakukan untuk memastikan bahwa modul benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna.

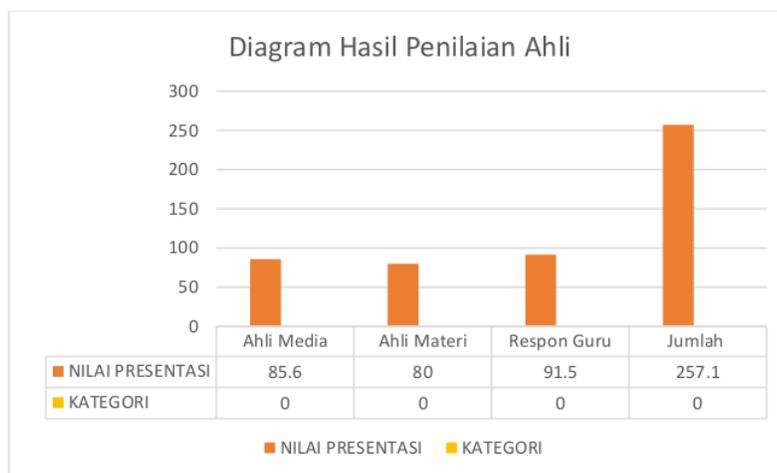
4. Disseminate (Penyebaran)

Thiagarajan (1974: 9) membagi tahap diseminasi menjadi tiga kegiatan yaitu: pengujian validasi, pengemasan, distribusi dan penerimaan. Dalam tahap validasi Tes, produk yang direvisi pada tahap pengembangan selanjutnya dilaksanakan sesuai dengan tujuan sebenarnya. Pada saat pelaksanaan Pencapaian tujuan diukur. Pengukuran ini dilakukan untuk Menentukan efektivitas produk yang dikembangkan. Menurut produknya Ketika diterapkan, pengembang perlu melihat hasil pencapaian tujuan. Objektif

Table 1 Presentase Rata-Rata Hasil Penilaian Media Papan Susun Huruf (PASUHU)

PENILAIAN AHLI	NILAI PRESENTASI	KATEGORI
Ahli Media	85,6	LAYAK
Ahli Materi	80	LAYAK
Respon Guru	91,5	LAYAK
Jumlah	257,1	LAYAK
Rata rata	85,7	

Gambar 1 Diagram Batang Perolehan Hasil Penilaian Media Papan Susun Huruf (PASUHU)



Dari hasil persentase Media Papan Susun Huruf (PASUHU) sangat cocok dan praktis untuk pembelajaran menyusun huruf untuk keterampilan membaca awal siswa kelas 2 SD, Karena semua aspek penilaian. Apabila media berada pada kategori sesuai maka pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan di kemudian hari. Perbedaan atau kelebihan media Papan Susun Huruf (PASUHU) dibandingkan dengan media yang sudah ada dan berkembang dari peneliti lain sebelumnya bahwa (1) media ini merupakan media pembelajaran yang memicu perasaan hasrat, pengetahuan siswa tinggi, sehingga siswa terpacu untuk berinteraksi dengan guru dan teman. mengembangkan keterampilan membaca siswa (2). Media Susun huruf (PASUHU) untuk membantu siswa lebih semangat dalam menggunakan media pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian dilakukan dalam tiga tahap yaitu evaluasi ahli materi, ahli media dan uji lapangan yang dilakukan secara khusus Penelitian ahli materi yaitu evaluasi media pembelajaran PASUHU dari aspek materi, tingkat ketertarikan, manfaat media, kesesuaian materi yang diberikan dengan perkembangan siswa yang merangsang minat siswa dan linguistik dengan data kuantitatif. Jika nilainya $80 < x < 89$ maka tren nilai berada pada kategori cukup. Begitu pula dengan hasil penilaian ahli media tim hebat dengan rata-rata dan indikator 85,6%, dengan rentang $80 < x < 89$ berada pada kategori layak. Serta hasil percobaan

yang dilakukan pada guru kelas 2 dengan skor rata-rata dan rentang 90 <math><x<100</math> dengan kecenderungan mencetak gol Pembelajaran dikatakan sangat bisa dilakukan. Sebab seluruh aspek evaluasi media tercakup di dalamnya Jika kategori layak maka ilmu yang dipelajari dapat digunakan pada jenjang berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Putri, I. R. (-). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “PAPAN SUSUN KATA ANAK HEBAT (PASUKAN HEBAT)” PADA PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN TEMA 6 SUBTEMA 3 BERBASIS SCRAMBLE DI KELAS I SDN 104607 SEI ROTAN. -, -.
- Siti, K. (2022). Pengembangan Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Membaca Permulaan. *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 317-326.
- Afella Zuhfa, M. M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 SD NEGERI PRAMPELAN 1 SAYUNG SEMESTER GENAP TAHUN 2022/2023. *urnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 5434-5441.
- APRILIANI, N. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PUZZLE HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA DINI.
- Encep Andriana, S. R. (2022). Penggunaan Media Papan Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Peserta Didik Kelas I SDN Blok C. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Hal. 424-239 .
- Wulandari Dwi Prof. Dr. H. Abdul Hadis, M. D. (n.d.). Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Siswa Cerebral Palsy di SLB Negeri Lutang.

Pengembangan Media Papan Susun Huruf (Pasuhu) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Huruf Menjadi 1 Kata Pada Siswa Sekolah Dasar

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.upi.edu Internet Source	2%
2	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	2%
3	Imam Muddin. "Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Pendekatan Ilmiah", Jurnal Pendidikan Islam Indonesia, 2019 Publication	2%
4	Fitri Aldresti, Erviyenni Erviyenni, Sri Haryati. "Pengembangan Lembar Kegiatan Mahasiswa Elektronik (e-LKM) berbasis Collaborative Learning Untuk Mata Kuliah Dasar-Dasar Pendidikan MIPA", PENDIPA Journal of Science Education, 2021 Publication	1%
5	ejurnal.ung.ac.id Internet Source	1%

6	phi.unbari.ac.id Internet Source	1 %
7	Submitted to Universitas Maritim Raja Ali Haji Student Paper	1 %
8	Submitted to University of North Georgia Student Paper	1 %
9	journal-stiyappimakassar.ac.id Internet Source	1 %
10	digilib.uns.ac.id Internet Source	1 %
11	journal.unpas.ac.id Internet Source	1 %
12	Jufrida Jufrida, Haerul Pathoni, Arni Alawiyah. "PENGEMBANGAN E-MODUL FISIKA BERKONTEKS ETHNOPHYSICS PADA MATERI FLUIDA STATIS KELAS XI", Physics and Science Education Journal (PSEJ), 2023 Publication	1 %
13	repo.fitk-unsiq.ac.id Internet Source	1 %
14	obsesi.or.id Internet Source	1 %
15	Submitted to Universitas Riau Student Paper	1 %

16 journal.unimar-amni.ac.id

Internet Source

1 %

17

Masdar Masdar, Nila Lestari.

"PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN KELAS II SD", Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2021

Publication

1 %

18

Submitted to Universitas International Batam

Student Paper

1 %

19

Submitted to Universitas Pakuan

Student Paper

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Pengembangan Media Papan Susun Huruf (Pasuhu) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Huruf Menjadi 1 Kata Pada Siswa Sekolah Dasar

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9
