artikel

by Bennita S

Submission date: 18-Apr-2022 03:26PM (UTC+0700)
Submission ID: 1813362354
File name: ajaran_Video_Animasi_Terhadap_Anak_Tuna_Rungu-fix-rev_16_ok.docx (39.42K)
Word count: 2687
Character count: 18589

Media Edukasi Video Animasi Terhadap Pemahaman Mahasiswa Tuna Rungu pada Mata Kuliah Psikologi ABK

(Studi Kasus)

Bhennita Sukmawati, Nostalgianti Citra,Khusna Yulinda

bhennita.sw@gmail.com

ABSTRAK

Mata kuliah Psikologi ABK merupakan satu diantara beberapa mata kuliah di PLB yang membutuhkan penjelasan secara abstrak. Media edukasi dengan video animasi berisi gambar –gambar bergerak mampu menyampaikan pesan secara abstrak yang dapat menarik perhatian dan mudah dipahami oleh mahasiswa tuna rungu sehingga dapat meningkatkan ketiga aspek berikut ini, yaitu : kognitif,afektif dan psikomotor. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah media edukasi video animasi dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa tuna rungu pada mata kuliah Psikologi ABK. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dimana peneliti melakukan pengamatan dan wawancara untuk menggali data tentang pemahaman mahasiswa setelah menerima pembelajaran dengan menggunakan video animasi. Subjek penelitian ini dua mahasiswa Tuna rungu yang kuliah di Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Luar Biasa (PLB) UNIPAR JEMBER.

Kata kunci : Media, Animasi , Tuna rungu kognitif, afektif dan psikomotor.

Belajar ialah suatu proses transfer pengetahuan yang menjadikan seseorang memahami atas suatu permasalahan. Proses tersebut akan menghasilkan suatu perubahan. Siregar (2010:4) menyatakan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu aktivitas yang dapat dilaksakan dengan kesadaran maupun dengan ketidak sengajaan oleh setiap manusia, sehingga terdapat perubahan dari yang awalnya kurang memahami menjadi paham, yang sebelumnya berusaha berjalan menjadi lancar berjalan, dari yang awalnya masih berusaha membaca menjadi dapat melakukan membaca dan sebagainya.

Pada kesempatan yang lainnya, Ahmadi & Prasetya (2005: 17-18) menyatakan bahwa perubahan yang menyangkut pemahaman, kecakapan maupun sikap, bahkan meliputi berbagai aspek kepribadian, sehingga seseorang akan mengalami perkembangan yang signifikan dari sisi pemahaman, pengalaman dan sikap merupakan tujuan dari belajar yang targetannya adanya perubahan tingkah laku. Ketika seseorang belajar maka hasil yang didapat adalah meningkatnya aspek koginitif seseorang yang berkaitan dengan pemahaman, pengetahuan,analisis dan evaluasi, serta meningkatnya aspek afektif yang berkorelasi dengan

sikap penerimaan, jawaban, dan penilaian. Selanjutnya manfaat lain dari belajar ini adalah meningkatnya aspek psikomotorik, diantaranya dapat meningkatkan gerakan reflek, keterampilan motoric kasar dan halus, ketepatan, keterampilan umum, dan gerakan spontanitas.

Setiap individu memiliki kesempatan untuk belajar dengan baik, hal tersebut dapat ditempuh dengan mendapatkan pendidikan yang layak. Pemerintah memberikan perhatian dan peluang yang besar bagi anak peserta didik khususnya dengan berkebutuhan khusus untuk memperoleh keempatan yang sama dalam mendapatkan pendidikan yang baik dan berkualitas, sehingga di dalam keterbatasanya peserta didik tersebut mampu belajar dengan baik. Anak tuna rungu merupakan satu bagian dari individu berkebutuhan khusus, dimana individu ini mengalami gangguan dalam hal percakapan dan pendengaran dengan derajat pendengaran yang bervariasi, yaitu 27- 40 dB (*very light*), 41-55 dB (*light*), 56-70 dB (*moderate*), 71-90 dB (*heavy*), serta diatas 91 dB(*deaf*). Keterbatasan dan kesulitan dalam berbicara memunculkan pendapat bahwa tuna rungu dalam mendengar percakapan orang lain pendengarannya kurang atau tidak mampu dalam menangkap suara, sehingga dia sulit berkomunikasi secara verbal (Putranto:2015).

Mata kuliah Psikologi ABK akan diberikan kepada Anak tuna rungu yang mengambil jurusan Prodi PLB Fakultas Ilmu Pendidikan UNIPAR Jember. Dalam mata kuliah tersebut terdapat beberapa istilah yang sulit untuk dipahami sehingga membutuhkan daya abstraksi anak tuna rungu. Maka dari itu diperlukan penjelasan yang singkat, mudah dipahami, diiringi dengan bahasa isyarat serta gerakan, sehingga anak tuna rungu tersebut mampu memahami makna dari penjelasan yang diberikan. Suparno (2001) menjelaskan bahwa anak tuna rungu memiliki perkembangan kemampuan verbal yang berbeda dibandingkan dengan anak normal. Perkembangan verbal ini meliputi beberapa tahapan kaitannya dengan proses penerimaan bahasa dan kemampuan menangkap makna dari informasi yang disampaikan. Berikut ini adalah perkembangan kemampuan verbal anak tuna rungu, diantaranya sebagai berikut : 1 . Tahapan motorik, pada fase ini anak mulai dapat menangis dan bernafas, secara alami semua anak mampu melakukannya dan tidak mengalami kendala; 2. Tahapan meraba, fase ini merupakan awal masa meraba dimana anak tidak mengalami masalah, karena meraba merupakan bagian dari kemampuan alami motorik yang terdapat dalam sistem pernapasan dan pita suara. Disaat akhir masa meraba ini tampak mulai terjadi perbedaan antara anak normal dengan anak tuna rungu.

Anak-anak yang memiliki perkembangan normal pada umumnya merasakan dan menghayati dalam meraba, karena dapat mendengarkan suara-suara yang keluar dari mulutnya, namun untuk anak tuna rungu hal-hal seperti ini tidak dapat dilakukan, karena terdapat hambatan pendengaran; 3. Tahapan meniru, pada tahapan ini anak tuna rungu memiliki kemampuan yang terbatas disaat meniru bahasa secara visual (penglihatan) hal ini disebabkan peniruan bahasa dilakukan dengan pendengaran (auditif), sedangkan pada umumnya anak tuna rungu tidak dapat meniru melalui pendengarannya. Mereka hanya mampu meniru dan menerima bahasa melalui gerak-gerik dan isyarat. 4. Tahapan jargon, bagi anak penyandang disabilitas tuna rungu bahasa isyarat menjadi bahasa ibu dalam berkomunikasi, sedangkan bahasa lisan merupakan bahasa asing bagi mereka; 5.Tahap perkembangan bahasa sebenarnya.

Penjelasan diatas menjadi suatu indikator, bahwa anak tuna rungu memiliki perbedaan dalam proses belajar dibandingkan dengan anak normal. Sehingga dengan adanya perbedaan tersebut diperlukan suatu media edukasi yang tepat dan relevan untuk mempermudah anak tuna rungu dalam menangkap dan memahami suatu pelajaran. Media edukasi menjadi pilihan yang efektif, sehingga anak didik menjadi tidak bosan, meningkatkan semangat dan keinginan untuk belajar. Mahmudah dan Yudha (2013) menyatakan bahwa Media edukasi ini memiliki kelebihan dan kebermanfaatan untuk anak didik diantaranya; menambah pengetahuan dan menumbuhkan semangat belajar untuk peserta didik. Pengimplementasian media edukasi yang baik akan dapat meningkatkan keinginan yang kuat untuk belajar, memberikan stimulus belajar anak didik, dan juga dapat menambah pemahaman terhadap konten pembelajaran, sehingga mutu pendidikan menjadi meningkat (Kusantati, Marlina & Wiwin, 2013).

Pengertian media edukasi ialah serangkaian perangkat edukasi yang dimanfaatkan seseorang untuk menyampaikan suatu gagasan. Gagne mengistilahkan media merupakan jenis instrument dalam lingkup pembelajaran yang dapat menstimulasi keinginan peserta didik untuk belajar. Dalam kesempatan lainnya, Briggs mendefinisikan media ialah piranti untuk menstimulus anak didik dalam proses belajar (Falahudin:2014). Pemanfaatan media edukasi dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan minat diri dan keinginan untuk mamahami ilmu, meningkatkan dorongan dalam diri serta menstimuli untuk berinisiatif belajar serta berdampak positif pada psikologis pembelajar, maka dari itu pemanfaatan media edukasi dirasa

efektif dalam tahap pengenalan dan penyampaian tujuan dalam pembelajaran (Wiratmojo, P dan Sasonohardjo, 2002).

Adapun ragam media edukasi diantaranya sebagai berikut : 1. Media visual ialah suatu instrumen pembelajaran yang berisikan pesan, dan materi pembelajaran yang di tampilkan secara menarik, kreatif dan diterapkan pada indera pengelihatan. Media visual ini menyajikan gambar yang menarik disertai dengan tulisan, untuk menjelaskan pesan yang akan disampaikan sehingga dapat menarik perhatian, mudah dimengerti dan mampu mempengaruhi pembacanya. 2. Media audio merupakan media dengar yang berisikan informasi atau konten pelajaran yang disajikan secara menarik, kreatif, dan diimplemenatasikan pada indera pendegaran saja. Susilan & Riyana (2009) menyampaikan bahwa dengan pemanfaatan media audio visual ini, pesan atau materi pelajaran yang disajikan akan menjadi lebih mudah dipahami, menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan.

Pada kesempatan yang lainnya ragam media edukasi menurut Johari (2014) adalah sebagai berikut audio, visual, video, animasi, alat peraga, dan mockup (benda tiruan). Pemanfaatan video animasi dalam proses pembelajaran memberikan kesan yang lebih, karena terdapat gambar bergerak yang akan memberikan penjelasan yang lebih mendalam. Media video animasi ini memungkinkan untuk mengkombinasikan sinyal audio yang didalamnya terdapat gambar yang melakukan gerakan secara bersamaan. Animasi ini dapat diaplikasikan dalam pelaksanaan pembelajaran karena animasi yang ditangkap oleh siswa memberikan kesan yang positif bagi peserta didik.

Pemaparan diatas mengarahkan peneliti untuk memiliki tujuan apakah media pembelajaran video animasi dapat menambah pemahaman anak tuna rungu pada matakuliah psikologi abnormal.

METODELOGI

Penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif dimana informasi dikumpulkan secara aktual dan teperinci terkait pemahaman anak tuna rungu setelah mendapatkan media edukasi video animasi. Dengan interviu terbuka kepada subjek ini didapatkan suatu hasil telaah terhadap permasalahan, sikap, cara pandang, perasaan dan perilaku subyek dalam penelitian

(Moleong, 2018). Subjek penelitian ini adalah mahasiswa tuna rungu sebanyak dua orang. Data yang diperoleh kemudian dikumpulkan dan dianalisis secara mendetail kemudian dijadikan *baseline* dan pedoman untuk mendeskripsikan permasalahan yang dihadapi.

Teknik observasi dan wawancara digunakan dalam penelitian ini. Observasi dilakukan untuk melihat perilaku mahasiswa selama menonton video animasi edukasi. Wawancara digunakan untuk mendapatkan respon dan tingkat pemahaman mahasiswa tuna rungu terhadap materi yang disajikan dalam video animasi edukasi tersebut.

Milles dan Huberrman mengemukakan bahwa teknik analisis data dapat dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus atas data yang diperoleh, kemudian direduksi dengan mencari ringkasan dari hal-hal inti (*data reduction)* sehingga dapat memberikan informasi yang penting dan mencatatnya secara objektif. Selanjutnya data disajikan (*display data*) oleh peneliti tersebut dikumpulkan dan dibuat suatu rangkuman atas informasi yang didapat, kemudian diintegrasikan untuk memperoleh keterkaitan/keterhubungan atas data yang di peroleh serta menghasilkan suatu kesimpulan sementara. Pada tahap terakhir peneliti mengambil kesimpulan yang dihasilkan, kemudian dipelajari kembali dengan data-data yang sudah terkumpulkan dilanjutkan dengan memisahkan data yang tidak digunakan sehingga peneliti mendapatkan temuan yang baru *(Conclution drawing/ Verification)* (Sahid: 2011). Sedangkan untuk uji Kredibilitas dapat dilakukan dengan mengecek kembali data yang dilaporkan secara detail dan cermat serta berkesinambungan dengan data yang ditemui dilapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dapat dikatakan dapat diterima oleh mahasiswa jika ada perubahan secara perilaku dan memberikan tambahan pemahaman serta adanya hasil yang diperoleh dari belajar. Hal ini seperti disampaikan Bloom bahwa pembelajaran harusnya mengacu kepada tiga hal yang melekat pada individu peserta didik yaitu : a. Aspek proses berfikir (kognitif); b. Aspek sikap atau nilai (afektif); c. Keterampilan (psikomotorik). Hal ini diperkuat oleh peraturan pemerintah bahwa pelaksanaan pembelajaran dan pemberian penilaian harus dilandasi denngan mengembangkan kompetensi peserta didik yang berhubungan dengan aspek afektif, kognitif dan psikomotorik (Sawitri, 2014)

Pembelajaran psikologi ABK dengan menggunakan media edukasi video animasi secara kognitif dapat memberikan penambahan pemahaman dan ilmu baru terkait materi psikologi ABK kepada mahasiswa A dan mahasiswa B. Pemahaman dan penambahan ilmu ini berkaitan dengan kognitif, seperti halnya Sawitri (2014) mengatakan bahwa aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan peserta didik untuk berpikir, mendapatkan pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran yang dapat diartikan sebagai kemampuan intelektual. Asesmen dengan tes lisan digunakan untuk mengetahui jawaban kedua mahasiswa tuna rungu dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Syah (2003) bahwa dalam mengukur keberhasilan yang berdimensi kognitif, dapat dilakukan dengan berbagai cara, melalui tes tulis, tes lisan dan perbuatan. Hasil dari tes lisan tersebut menghasilkan, dimana kedua mahasiswa mampu menjawab pertanyaan dengan penjelasan secara terperinci.

Dalam kesempatan yang lainnya Mahasiswa A dan B mampu memahami dengan baik ketika menggunakan video edukasi ini, hal ini nampak saat subyek menjawab pertanyaan yang diberikan, subyek mampu memaparkan tema secara jelas dan terperinci, namun hal yang berbeda ketika media yang digunakan berupa aplikasi power point, subyek mampu menjawab namun kurang maksimal.Hal ini disebabkan ketika belajar dengan menggunakan media pembelajaran mahasiswa lebih memahami karena adanya video animasi yang memberikan gerakan dan menggambarkan penjelasan tersebut. Hal tersebut diperkuat oleh Mais (2002) bahwa penggunaan multimedia yang didalamnya terdapat teks, grafik, animasi dn video dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep abstrak dengan lebih mudah. Hal ini diperkuat oleh Yunita (2017) menyampaikan bahwa pemanfaatan media edukasi animasi dalam bentuk video pembelajaran mampu menjelaskan sesuatu yang rumit dan komplek secara kreatif dan mudah untuk dipahami.

Pada ranah afektif mahasiswa A dan mahasiswa B memiliki antusias terhadap media pembelajaran hal ini terlihat ketika sikapnya dalam menyimak video dengan baik, tertawa ketika ada gambar yang lucu dan mampu menilai serta mampu merasakan tentang pelajaran ABK yang disajikan dengan bentuk media pembelajaran video animasi. Hal ini sepertinya disampaikan Sawitri (2014) ranah afektif mencakup perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi atau nilai. Mahasiswa tuna rungu terlihat adanya rasa tertarik dengan melihat media video pembelajaran

seperti halnya Sawitri (2014) menyampaikan bahwa bahwa ranah afektif menentukan keberhasilan belajar seseorang, jika peserta didik yang tidak memiliki minat pada pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan belajar secara optimal. Pada ranah afektif ini asesmennya menggunakan skala Likert yang bertujuan untuk mengidentifikasi kecenderungan dan sikap orang. Pada asesmen yang dilakukan pada mahasiswa A dan B berisi pertanyaan tentang minat, sikap dan nilai perbuatan. Hasilnya seperti dipaparkan diatas bahwa mahasiswa A dan B menjawab setuju memiliki minat, sikat dan memahami nilai pada media pembelajaran video animasi dengan matakuliah psikologi ABK. Selain itu peneliti menggunakan observasi dalam melihat aktivitas mahasiswa A dan b selama pelajaran dilaksanakan serta pertayaan secara langsung. Sehingga dapat memperkuat hasil asesmen. Hasil observasi mahasiswa A dan b terlihat memperhatikan, ketika ada gambar yang lucu tertawa seperti teman- teman yang lainnya. Sedangkan pertanyan secara langsung berkaitan dengan soal yang berhubungan dengan skala Likert dimana mahasiswa A dan B menyukai pelajaran dengan adanya video animasi karena lebih mudah memahami dan membuat lebih semangat dan suka serta tidak bosan. Arsyad (2014:89) menyampaikan bahwa media edukasi berbasis animasi memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran dimana mampu memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan, menumbuhkan antusiasme peserta didik dan mengkorelasikan konteks pembelajaran dengan dunia nyata. Titik tekan visual animasi terletak pada konteks yang bermakna dan interaksi peserta didik dengan visual animasi. Pernyataan diatas dikuatkan oleh Mais (2016) menyampaikan bahwa keberhasilan dalam pembelajaran media edukasi berbasis animasi ini nampak pada tingkat kenyamanan siswa ketika mempelajari teks bergambar dimana lambang visual ini dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik.

Sedangkan untuk ranah psikomotorik, mahasiswa A dan B mampu mengerjakan tugas dengan baik. dimana tugas yang diberikan mampu dikerjakan sendiri dengan benar. Selain itu, mahasiswa A dan b mampu menjawab pertanyaan dari dosen dan adanya keinginan bertanya. Pertanyaan yang diajukan berupa kasus yang pernah ditemui dan dirasakan. Seperti disampaikan oleh Sawitri (2014) bahwa pembelajaran psikomotor dan kognitif maka starategi pembelajarannya berbeda, yang mana pembelajarannya lebih efektif bila dilakukan dengan menggunakan prinsip belajar sambil mengerkjakan. Asesmen dalam ranah psikomotor dengan menggunakan observasi . Seperti disampaikan Syah (2003) cara untuk mengevaluasi keberhasilan belajar dalam ranah psikomotor adalah dengan observasi. Observasi sebagai jenis

tes mengenai peristiwa, tingkah laku atau fenomena lain dengan pengamatan langsung. Sedangkan ketika pembelajaran dengan menggunkan media yang lain mahasiswa A dan B kurang memiliki keinginan untuk bertanya.

KESIMPULAN

Pembelajaran dengan menggunakan media edukasi video animasi dapat memberikan dampak yang baik bagi mahasiawa tuna rungu. Pembelajaran video animasi dapat meningkatkan dan mengembangkan pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif anak tuna rungu berupa menambah ilmu dan pemamahan anak tuna rungu. Secara ranah afektif mahasiswa A dan B terlihat antusias terhadap media pembelajaran hal ini terlihat ketika sikapnya dalam menyimak video dengan baik, tertawa ketika ada gambar yang lucu dan mampu menilai serta mampu merasakan tentang pelajaran ABK yang disajikan dengan bentuk media edukasi video animasi. Sedangkan dalam ranah psikomotor mahasisawa dapat mengerjakan tugas sendiri dan mampu bertanya tentang kasus yang dialaminya. Hal ini di perkuat Rizky (2014) yang menyatakan bahwa, pemanfaatan media edukasi berbasis animasi ini menjadikan peserta didik mampu bekerjasama dengan anggota yang lain dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Dari penjabaran diatas dapat diketahui bahwa media edukasi video animasi memiliki pengaruh yang baik terhadap peningkatan pembelajaran sehingga memudahkan mahasiswa tuna rungu dalam menerima mata kuliah. Hal ini didukung oleh beberapa penelitian. Penelitiannya sebagai berikut hasil penelitian Yunita (2017) bahwa pembelajaran dengan pemanfaatan media edukasi video animasi lebih berpengaruh nyata jika dibandingankan dengan pembelajaran dengan metode konvensional. Selain itu, dalam penelitian yang lain bahwa ada pengaruh video animasi 2D terhadap pemahaman pendidikan seks bebas untuk siswa tuna rungu ringan.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diharapkan beberapa pihak dapat mendukung proses pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Kepada tenaga pengajar menghimbau untuk menggunakan media pembelajaran animasi sebagai media mengajar untuk mahasiswa tuna rungu sehingga memudahkan memahami materi yang disajikan serta adanya antusias untk mendengarkan materi.
2. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lanjutan terkait pengaruh penggunaan media animasi terhadap aktivitas dan hasil belajar terhadap Anak berkebutuhan khusus lainnya

DAFTAR PUSTAKA

Johari, A., Hasan, S , Rakhman, M. (2014). *Penerapan Media Video & Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Diunduh tanggal 8 Juli 2019

Sawitri, Dyah (2014). *Modul Pelatihan Pengembangan Keterampilan Dasar Teknik Intruksional*. Surabaya.

Syah, Muhibbin. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada.

Putranto, Bambang.(2015). *Tips Menangani Siswa yang Membutuhkan Perhatian Khusus*. Yogyakarta : Diva Press.

Falahudin, Iwan (2014). *Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran*. Diunduh tanggal 3 Juli 2019. https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf

Rizky (2014). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis POE (Predict, Observe, Explain) Pada Materi Program Linear Kelas XII SMA*, Jurnal Sainmatika, Vol 8/No 1, h.109

Wiratmojo, P dan Sasonohardjo (2002). *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama*. Lembaga Administrasi Negara

Kusantati, H., Marlina, Winwin W. (2013). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran Teknologi Desain Busana*. Prosiding FPTK EXPO UPI. 238244

Mais,A. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember: Pustaka Abadi.

Mahmudah, R E., dan Yudha A A. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Menggunakan Adobe Flash CS4 untuk SMK Negeri 1 Blitar* Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. 02, (01), 381-390.

Yunita, L (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp 1 Darussalam*. Diunduh pada tanggal 10 Juli 2019 https://repository.ar-raniry.ac.id/504/1/skripsi%20gabungan.pdf

Susilana, Rudi. Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV.Wacana Prima.

Ahmadi, A. dan Prasetya, J.T. 2005. *SBM (Strategi Belajar Mengajar)*. Bandung: Pustaka Setia, -hal. 17-18

artikel

ORIGINALITY REPORT

15%	15%	5%	4%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.scribd.com Internet Source	2%
2	jurnal.ikipjember.ac.id Internet Source	2%
3	ojs.unimal.ac.id Internet Source	1%
4	id.scribd.com Internet Source	1%
5	entongjaelani.blogspot.com Internet Source	1%
6	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	1%
7	docplayer.info Internet Source	1%
8	Erna Nopitasari, Fitri Puji Rahmawati, Wahyu Ratnawati. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Blog Pada Peserta	1%

Didik Di Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021
Publication

9	eprints.stainkudus.ac.id Internet Source	1 %
10	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	1 %
11	mafiadoc.com Internet Source	1 %
12	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1 %
13	media.neliti.com Internet Source	<1 %
14	pustaka-naiswa.blogspot.com Internet Source	<1 %
15	download.sma1pekalongan.sch.id Internet Source	<1 %
16	es.scribd.com Internet Source	<1 %
17	anggunpaud.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
18	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
19	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %

20	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
21	Rosyana Puji Septiningtyas, Henny Dewi Koeswanti, Elvira Hoesein Radia. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE DAN DIONASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN BERPIKIR KRITIS PADA TEMA 9 SISWA KELAS IV SD N SOLOWIRE", Jurnal Basicedu, 2019 Publication	<1 %

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 5 words
Exclude bibliography	On		