Trunitin Didit

by Didit Yulian Kasdriyanto

Submission date: 09-Apr-2021 07:12AM (UTC+0700)
Submission ID: 1554094414
File name: Artikel_Didit_Ludfi_Obsesi_Juni_2021_draf.docx (470.85K)
Word count: 2856
Character count: 18231

Volume x Issue x (xxxx) Pages x-xx
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis *Picture And Picture* Berorientasi Wawasan Kebangsaan pada Anak Usia 6-8 Tahun

Didit Yulian Kasdriyanto[1] , Ludfi Arya Wardana[2]✉
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Panca Marga Probolinggo
DOI: prefix/singkatan jurnal.volume.nomor.nomor artikel

Abstrak
Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media *scrapbook* berbasis *picture and picture* berorientasi wawasan kebangsaan yang valid, praktis dan efektif pada kelas II (umur 6-8 tahun) di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi. Pengembangan yang dilakukan diawali dengan studi pendahuluan, dilanjutkan dengan perencanaan, desain produk, validasi produk, uji coba produk dan produk akhir. Hasil validasi ahli materi mencapai 94% dan hasil validasi ahli media mencapai 93%. Uji coba terbatas dilakukan kepada guru dan siswa SD Namira School Probolinggo. Hasil rata-rata angket kepraktisan guru mencapai persentase 90%. Hasil evaluasi belajar siswa menunjukkan 20 siswa (96%) telah tuntas belajar. Berdasarkan hasil di atas, media *scrapbook* berbasis *picture and picture* berorientasi wawasan kebangsaan telah valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran kelas II di sekolah dasar.
Kata Kunci: *scrapbook* berbasis *picture and picture,* wawasan kebangsaan.

Abstract
The purpose of this research is to produce a picture and picture-oriented scrapbook media with national insight that is valid, practical and effective in grade II (aged 6-8 years) in elementary schools. This study uses a modified Borg & Gall development model. The development carried out begins with a preliminary study, followed by planning, product design, product validation, product testing and the final product. The results of the validation of the material experts reached 94% and the results of the validation of the media experts reached 93%. Limited trials were conducted on teachers and students of SD Namira School Probolinggo. The average result of the teacher practicality questionnaire reached a percentage of 90%. The results of the student learning evaluation showed that 20 students (96%) had finished learning. Based on the above results, the scrapbook media based on picture and picture orientation with national insight has been valid, practical and effective for use in class II learning in elementary schools.
Keywords: *scrapbook* based *picture and picture,* national insight.

Copyright (c) **Didit Yulian Kasdriyanto, Ludfi Arya Wardana**

✉ Corresponding author :
Email Address : ludfiaryawardana@upm.ac.id (Kota Probolinggo, Jawa Timur)
Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

PENDAHULUAN

Pendidikan penting diberikan kepada seluruh anak sekolah dasar kelas II umur 6-8 tahun untuk mengembangkan daya pemahaman dan pola pikir kritisnya. Pendidikan dapat menjadi penentu terciptanya generasi penerus bangsa yang berkualitas. Pembelajaran tematik di kelas II SD yang memfokuskan pada pembelajaran bermakna dan utuh sehingga dibutuhkan media perantara yang mudah dipahami siswa.(Abtahi, 2012)

Selain itu, pada satuan pendidikan dasar terutama umur 6-8 tahun harus dikenalkan pembelajaran bermakna dengan menggunakan media yang menarik. Tujuannya untuk menanamkan pembelajaran kontekstual sehingga mementuk karakter yang baik sejak usia dini (Atkins, R., Turner, A. J., Chandola, T., & Sutton, 2020). Pembelajaran pada kelas II ini memiliki aspek utama sebagai pendidikan nilai dan moral pada akhirnya akan bermuara pada watak atau karakter peserta didik sesuai dengan dan merujuk pada nilai-nilai dan moral Pancasila. (Rulyansah, A., Wardana, L. A., & Sari, 2018) nilai dan wawasan kebangsaan dapat dikembangkan dalam diri siswa.

Pada kenyataannya, pembelajaran di kelas II SD yang sedang berlangsung saat ini masih sulit untuk diwujudkan dan belum sesuai dengan harapan karena belum ada media yang memberikan wawasan kebangsaan pada usia dini. Permasalahan pembelajaran di kelas II juga ditemukan salah satunya pada siswa kelas II SD Namira School. Hasil belajar siswa yang belum optimal, dan kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran membuat peneliti untuk memberikan solusi.

Pembelajaran yang dilakukan pada tema hidup rukun kelas II SD Namira School Probolinggo bahwa guru kesulitan membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Biasanya pada pembelajaransiswa cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru. Suasana pembelajaran yang cenderung pasif membuat siswa merasa bosan dan jenuh saat menerima pelajaran, dampaknya materi pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru tidak dapat dipahami secara maksimal.

Permasalahan pembelajaran yang belum optimal serta kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran. Dengan memperhatikan berbagai alternatif pemecahan masalah tersebut, maka peneliti menetapkan suatu alternatif pemecahan masalah yaitu dengan media *scrapbook*. Tapi pemecahan masalah dengan media *scrapbook* ini sedikit berbeda yaitu dengan mengembangkan media yang inovatif. Dengan media yang inovatif, siswa dapat belajar dengan aktif dan terlibat dalam penggunaan media yang menarik dan memiliki wawasan kebangsaan sesuai dengan perkembangannya. Media pembelajaran inovatif untuk mengatasi masalah tersebut adalah media *scrapbook*. Yaitu mengembangkan media *scrapbook* berbasis *picture and picture* berorientasi wawasan kebangsaan yang mempunyai kelebihan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Fauziyah *et al*., 2020).

Hasil penelitian terdahulu (Rulyansah, A., Wardana, L. A., & Sari, 2018) mengemukakan bahwa wawasan kebangsaan dapat ditanamkan dalam anak sejak awal untuk memperkuat jiwa nasiolisme dalam perkembangannya. Selain itu,(Rulyansah and Wardana, 2020) mengemukakan bahwa perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya media pembelajaran berupa *scrapbook* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas rendah sehingga pembelajaran dapat bermakna. Hasil penelitian dari (Wardana and Hasanah, 2019)bahwa model pembelajaran dalam pengembangan pengelolaan kelas yang dapat meningkatkan kenyamanan belajaran siswa termasuk model pembelajaran *picture and picture*.

Berdasarkan paparan di atas, tujuan penelitan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media *scrapbook* berbasis *picture and picture* berorientasi wawasan kebangsaan yang valid, praktis dan efektif pada kelas II (umur 6-8 tahun) di sekolah dasar.

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

METODOLOGI

Metode *research and develepmont* yang digunakan dalam mengembangan produk desain media *scrapbook* berbasis *picture and picture* berorientasi wawasan kebangsaan pengembangan model Borg & Gall. Penelitian pengembangan ini menggunakan model jenis pengembangan (Borg and Gall, 1983) yang telah dimodifikasi menjadi: (1) pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) uji expert, (5) uji lapangan, (6) produk akhir.

Prosedur *research and develepmont* terdiri dari (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) uji expert, (5) revisi hasil validasi, (6) uji lapangan, (7) penyempurnaan produk akhir, dan (8) produk akhir. Desain uji coba pada pengembangan ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap validasi ahli dan uji coba lapangan. Validasi ahli yang dilakukan oleh 2 validator ahli, yaitu ahli teknologi pembelajaran dan ahli materi. Setelah dilakukan validasi ahli, kemudian akan dilakukan revisi. Hasil revisi tersebut kemudian diuji coba lapangan pada guru dan siswa Kelas II SD Namira School Probolinggo.

Gambar Diagram Alir Borg & Gall pada media *scrapbook*.

Subyek coba pengembangan produk penelitian ini adalah ahli teknologi pembelajaran, ahli evaluasi pembelajaran, guru kelas II SD Namira School Probolinggo dan siswa kelas II SD Namira School Probolinggo. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yaitu jumlah nilai angket validasi uji materi atau isi dan ahli bahasa, hasil angket guru dan angket siswa selanjutnya dijabarkan secara kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari uraian saran perbaikan validator ahli teknologi pembelajaran atau isi, ahli desain, tanggapan guru kelas II dan siswa kelas II.

Alat pengumpul data pada penelitian ini terbagi menjadi dua, pertama alat pengumpulan data pada pengumpulan informasi pendahuluan dan pengumpul data pada penelitian pengembangan (Hobri, 2010). Untuk instrumen pengumpul data pendahuluan berupa angket guru dan siswa kelas II serta pedoman wawancara guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil survey di kelas II dalam pembelajaran pada tema hidup rukun bahwa guru kesulitan membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Biasanya pada pembelajaran siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru. Suasana pembelajaran yang cenderung pasif membuat siswa merasa bosan dan jenuh saat menerima pelajaran, dampaknya materi pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru tidak dapat dipahami secara maksimal (Wardana, L.A.; Alawiyah, 2021). Pada pemanfaatan media pembelajaran guru harus memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai potensi sumber belajar terdekat siswa (Halim, Abdul; Wardana, 2017). Hadirnya media scrapbook dapat menjadi perantara menyampaikan materi sesuai lingkungan terdekat siswa.

.

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Gambar 2 Penggunaan media scrapbook dengan bimbingan guru

Berdasarkan Gambar 2 tentang penggunaan media scrapbook dilakukan dengan bimbingan guru. Hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar yang agar optimal, dan meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran. Berikut ini penggunaan media dan hasil tingkat kevalidan materi dan media pembelajaran.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran SD

No	Indikator	Hasil Penilaian
1	Kebenaran materi	4
2	Kedalaman materi	4
3	Pentingnya materi	4
4	Kemenarikan materi	3
5	Materi mudah dipahami	3
6	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	4
7	Konsep yang diberikan dapat dilogika dengan jelas	4
8	Kesesuaian dengan situasi siswa	4
9	Tingkat kesulitan soal yang sesuai dengan karakteristik siswa	4
	Rata-rata persentase	94%

Sumber: Data Hasil Validasi

Berdasarkan tabel 1 tingkat kevalidan materi media *scrapbook* berbasis *picture and picture* berorientasi wawasan kebangsaan 94%. Kebenaran materi, kedalaman materi, pentingnya materi, kemenarikan materi, kemudahan memahami materi,penggunaan bahasa, kejelasan konsep yang diberikan dan tingkat kesulitan soal sudah sangat baik, namun harus sedikit diperbaiki pada jumlah media. Yaitu memperbanyak media *scrapbook* berbasis *picture and picture* berorientasi wawasan kebangsaan. Berikut hasil angket kevalidan media pembelajaran.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Indikator	Hasil Penilaian
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	4
2	Kemudahan menggunakan media pembelajaran	4
3	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf dengan karakteristik	4

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

No	Indikator	Hasil Penilaian
	siswa	
4	Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa dan materi	3
5	Kesesuaian desain media pembelajaran dengan karakteristik siswa	3
6	Membantu pemahaman materi	4
7	Membangkitkan motivasi siswa belajar	4
8	Menarik minat belajar siswa	4
Rata-rata dalam presentase		93%

Sumber: Data Hasil Validasi

Berdasarkan tabel 2 hasil kevalidan media mencapai 93%, yang berarti valid dan tidak perlu revisi. dilakukan pengambilan rata-rata untuk mendapatkan hasil tingkat kevalidan media *scrapbook* berbasis *picture and picture* berorientasi wawasan kebangsaan (Vb). Hasil tingkat kevalidan media *scrapbook* berbasis *picture and picture* berorientasi wawasan kebangsaan (Vb) mencapai persentase 93%. Berikut ini hasil analisis tingkat kevalidan materi dan media pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Analisis Tingkat Kevalidan Materi dan Media Pembelajaran

Validator	Hasil	Komentar dan Saran
Materi	*Vm* = 94%, valid dan tidak perlu revisi	• Hanya menggunakan 1 media saja Media diperbanyak sesuai dengan jumlah kelompok siswa yang dibentuk.
Media	*Vd* = 93%, valid dan tidak perlu revisi	• Warna tulisan gambar kurang menarik, sebaiknya kartu soal dibuat lebih berwarna biar lebih menarik. • Warna tulisan pada judul paling atas kurang sesuai dengan baground, sebaiknya warna tulisan disesuaikan dengan baground cover

Sumber: Data Hasil Validasi

Tabel 4 Hasil Analisis Tingkat Kepraktisan dan Keefektifan

Aspek yang dinilai	Sasaran	Hasil	Saran dan Komentar
Kepraktisan (*P2*)	Guru (*P1*)	90%	• Sebaiknya gambar yang terdapat pada media pembelajaran juga dicetak (print) agar siswa dapat mengisi kembali soal yang telah dipelajari pada media pembelajaran
Keefektifan (*E*)	Siswa	96%	-

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Sumber: Data Hasil Validasi

Berdasarkan tabel 4 tingkat keefektifan media *scrapbook* berbasis *picture and picture* berorientasi wawasan kebangsaan yaitu 96%. Dari hasil tersebut terlihat bahwa dari 20 siswa kelas II SD Namira School Probolinggo, ada 18 siswa telah tuntas belajar, sedangkan 2 siswa lain tidak tuntas belajar. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) individu di kelas tersebut adalah 70. Dari hasil tingkat keefektifan dan KKM individu, pembelajaran di kelas II SD Namira School Probolinggo pada tema hidup rukun dapat dikatakan efektif. Kriteria kepraktisan media *scrapbook* berbasis *picture and picture* berorientasi wawasan kebangsaan masuk ke dalam kategori praktis dan tidak perlu revisi.

Berdasarkan hasil kedua validator ahli dapat disimpulkan media *scrapbook* berbasis *picture and picture* berorientasi wawasan kebangsaan memenuhi aspek teoritis maupun praktis sehingga media dapat digunakan dengan baik. Hal ini sejalan dengan (Manurung and Panggabean, 2020) media pembelajaran ini mendapat komentar perbaikan petunjuk dan cover untuk penyempurnaan media *scrapbook* berbasis *picture and picture* berorientasi wawasan kebangsaan. Hal ini juga didukung oleh (Khan and Masood, 2015) bahwa media pembelajaran yang mengalami perbaikan menyesuaikan karakteristik siswa dapat meningkatkan hasil belajar.

Media *scrapbook* bernomor berisi 15 gambar yang berfungsi untuk menjelaskan materi pembelajaran. Gambar-gambar *scrapbook* diletakkan pada papan sesuai dengan urutan (Veronica, Subekti and Tsalatsa, 2019). Gambar pada media *scrapbook* yang dimaksud adalah gambar hidup rukun disekolah, gambar tersebut dipilih sesuai dengan materi dan karakteristik siswa sekolah dasar. Kombinasi warna yang porposional pada gambar sesuai dengan materi yaitu adanya beberapa siswa yang berseragam merah putih dengan latar kelas yang berwarna kuning dan didepan kelas yang terlihat bersih dan rapi yang berwarna hijau. Desain ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan memberikan muatan-muatan wawasan kebangsaan. Hal ini sejalan dengan (Chachil *et al.*, 2015) hasil belajar siswa juga dapat meningkat dikarenakan siswa antusias dalam menerima dalam pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh (Moniaga *et al.*, 2019)bahwa anak yang bermasalah seperti lambat belajar dapat diberikan media untuk merangsang minat proses belajarnya.

Buku petunjuk penggunaan media *scrapbook* berbasis *picture and picture* berorientasi wawasan kebangsaan, merupakan buku petunjuk bagi guru. Yang disusun dalam bentuk *print out*. Tujuan dari disusunnya buku ini adalah sebagai pedoman bagi guru untuk menggunakan media *scrapbook* berbasis *picture and picture* berorientasi wawasan kebangsaan dengan lebih mudah. Hal ini sejalan dengan (Rulyansah and Sholihati, 2018) buku petunjuk ini berisi spesifikasi produk,yaitu spesifikasi tentang produk yang dikembangkan yaitu, media *scrapbook* berbasis *picture and picture* berorientasi wawasan kebangsaan. Pada lembar berikutnya yaitu story board, merupakan gambaran atau alur cerita dari media *scrapbook* berbasis *picture and picture* berorientasi wawasan kebangsaan. Hal ini sejalan dengan (Anggraini, Ambarika and Rai, 2020) buku ini dilengkapi dengan perangkat pembelajaran yaitu silabus, RPP dan lampirannya. Jadi sebelum menggunakan media *scrapbook* berbasis *picture and picture* berorientasi wawasan kebangsaan, guru memahami dahulu isi dari buku petunjuk. Guru mengenal media *scrapbook* berbasis *picture and picture* berorientasi wawasan kebangsaan baru bisa menjelaskannya kepada siswa dan kemudian menggunakan media tersebut sesuai dengan silabus dan RPP yang telah ada dalam buku petunjuk (Cronin *et al.*, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil validator dari aspek kevalidan dan kepraktisan media *scrapbook* berbasis *picture and picture* berorientasi wawasan kebangsaan memenuhi aspek valid (tidak perlu revisi) dan praktis (tidak perlu revisi). Hasil validasi guru dan siswa dari aspek

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

kepraktisan dan keefektifan memenuhi aspek praktis dan efektif. Disimpulkan bahwa media *scrapbook* berbasis *picture and picture* berorientasi wawasan kebangsaan layak digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kepala Sekolah SD Namira School Probolinggo yang telah memberikan ijin untuk berlangsungnya penelitian dan pengembangan ini, dan kepada guru dan siswa Kelas II serta kepada tim jurnal obsesi telah mempublikasikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Abtahi, M. S. (2012) 'Interactive Multimedia Learning Object (IMLO) for Dyslexic Children', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47, pp. 1206–1210. doi: https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.801.

Anggraini, N. A., Ambarika, R. and Rai, R. P. (2020) 'Effect of providing basic life support for improving skills in first aid on cardiac arrest for student of senior high school in Kediri', *Enfermeria Clinica*. Elsevier España, S.L.U., 30(2019), pp. 50–54. doi: 10.1016/j.enfcli.2019.12.037.

Atkins, R., Turner, A. J., Chandola, T., & Sutton, M. (2020) 'Going beyond the mean in examining relationships of adolescent non-cognitive skills with health-related quality of life and biomarkers in later-life.', *Economics and Human Biology*, 39, p. 100923. doi: https://doi.org/10.1016/j.ehb.2020.100923.

Borg, W. R. and Gall, M. . (1983) *Education Reseacrh An Introduction (Fourth Edition)*. New York: Longman Inc.

Chachil, K. *et al.* (2015) 'Interactive Multimedia-based Mobile Application for Learning Iban Language (I-MMAPS for Learning Iban Language)', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Elsevier B.V., 167, pp. 267–273. doi: 10.1016/j.sbspro.2014.12.673.

Cronin, L. *et al.* (2020) 'Life skills development in physical education: A self-determination theory-based investigation across the school term', *Psychology of Sport and Exercise*. Elsevier, 49(May), p. 101711. doi: 10.1016/j.psychsport.2020.101711.

Fauziyah, S. L. *et al.* (2020) 'Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Vertebrata Di Kelas X Ma Nu Hasyim Asy ' Ari 3 Kudus, *Bioduca: Jurnal Pendidikan Biologi*, 02(1), pp. 19–29. doi: 10.21580/bioeduca.v2i1.5996.

Halim, Abdul ; Wardana, L. A. (2017) 'Implementation of the Value of Mutual Cooperation through Local Wisdom in Petik Laut District Mayangan Probolinggo Through Local Wisdom In Petik Laut District Mayangan', *Advance in Economics, Business and Managemen Reseacrh*, 45(Agustus 2017), pp. 127–131. doi: 10.2991/coema-17.2017.21.

Hobri (2010) *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila.

Khan, F. M. A. and Masood, M. (2015) 'The Effectiveness of an Interactive Multimedia Courseware with Cooperative Mastery Approach in Enhancing Higher Order Thinking Skills in Learning Cellular Respiration', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Elsevier B.V., 176, pp. 977–984. doi: 10.1016/j.sbspro.2015.01.567.

Manurung, S. R. and Panggabean, D. D. (2020) 'Improving students' thinking ability in physics using interactive multimedia based problem solving', *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), pp. 460–470. doi: 10.21831/cp.v39i2.28205.

Moniaga, J. V. *et al.* (2019) 'Map-type modelling and analysis of children stunting case data in Indonesia with interactive multimedia method', *Procedia Computer Science*. Elsevier B.V., 157, pp. 530–536. doi: 10.1016/j.procs.2019.09.010.

Rulyansah, A. and Sholihati, M. (2018) 'Pengembangan Modul Berbasis Kecakapan Hidup pada Pelajaran Matematika Sekolah Dasar', *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 3(2), p. 194. doi: 10.30651/must.v3i2.2088.

Rulyansah, A. and Wardana, L. A. (2020) 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Matematika Berbasis Kompetensi 4K Anies Baswedan dan Multiple Intelligences', *Jurnal Basicedu*, 4(4), pp. 1236–1245. doi: 10.31004/basicedu.v4i4.539.

Rulyansah, A., Wardana, L. A., & Sari, I. N. (2018) 'Idealisasi Ideologi Pancasila untuk Pencegahan Radikalisme melalui Aktivitas Bela Negara pada PK2MABA Universitas Panca Marga', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), pp. 1680–1687. doi: https://doi.org/10.17977/JPTPP.V3I12.13103.

Veronica, I., Subekti, E. E. and Tsalatsa, A. N. (2019) 'Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Pembelajaran Tematik Kelas I Sd N Taman Sari 01 Pati', *Jurnal Sinektik*, 2(1), p. 26. doi: 10.33061/js.v2i1.2986.

Wardana, L. A. and Hasanah, U. (2019) 'Panduan Desain Kelas Tematik Berorientasi Multiple Intelegences di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan*, 5(4), pp. 447–453.

Wardana, L.A.; Alawiyah, Y. T. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Tematik Pada Tema 4 (Hidup Bersih Dan Sehat) Kelas Ii Sdn Sumbersuko Kabupaten Probolinggo', *Jurnal Pedagogy*, 08(01), pp. 23–26. doi: https://doi.org/10.51747/jp.v8i1.700.

Trunitin Didit

ORIGINALITY REPORT

18%	%	9%	15%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Pascasarjana Universitas Negeri Malang Student Paper	9%
2	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	5%
3	Iis Uun Fardiana. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM BERBASIS INTEGRASI SAINS DAN ISLAM PADA KELAS IV MI MAMBA'UL HUDA NGABAR PONOROGO", QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama, 2015 Publication	2%
4	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
5	Winda Dwi Hudhana, Hamdah Siti Hamsanah Fitriani. "Pengembangan Media Prezi pada Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas XI SMA se-Kota Tangerang di Era Digital", Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan	1%

Asing, 2020
Publication

6	Dewi Hendraningrat, Pujiyanti Fauziah. "Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 Publication	1%

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 20 words
Exclude bibliography	On		