

IMPLEMENTASI METODE SKRIP KOOPERATIF MELALUI PEMANFAATAN MEDIA “APE” DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA

by Endah Hendarwati

Submission date: 24-Feb-2021 10:29AM (UTC+0700)

Submission ID: 1516711179

File name: 2.1.pdf (643.93K)

Word count: 5022

Character count: 32620

IMPLEMENTASI METODE SKRIP KOOPERATIF MELALUI PEMANFAATAN MEDIA “APE’ DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA

Endah Hendarwati
Vega Hesmatantya

PG PAUD Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan UM Surabaya
Email : endahendarwati9@gmail.com

Abstract: Implementation Methods of Cooperative Script Through Use of the Media "Ape 'In Improving Learning Achievement of Students. The learning activities are carried Lecturer influence on student learning outcomes. Student learning outcomes PG PAUD during is still lacking, one possible cause of lectures is not utilize the media. The media is indispensable in the learning of the students, because it is very influential on student results. Students PG PAUD forwards are required to create and use a variety of media in teaching Early Childhood. Lectures by the media using APE is helping students to be aware of all kinds, benefits and how to use and create media in early childhood play activities. Given the importance of the use of media to Students PG PAUD, this research is focused on improving student learning outcomes using APE media through Cooperative Script method, especially on subjects **13**ing Games Early Childhood. Research using classroom action research. Classroom action **13**rch is a form of action research conducted in the classroom with the aim of improving the learning process. Subjects in this study were students PG PAUD U **39**rabaya Semester 2. The data obtained from the study then used as the innovation of faculty to improve student achievement and create an atmosphere that fosters learning motivation lecture to students.

Keyword: Methods of Cooperative Script, APE Media, Learning Achievement

Abstrak : Implementasi Metode Skrip Kooperatif Melalui Pemanfaatan Media “Ape’ Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Kuliah Bermain Mahasiswa. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan Dosen sangat berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa. Hasil belajar mahasiswa PG Paud selama ini masih kurang, salah satu penyebabnya perkuliahan belum memanfaatkan media. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran pada mahasiswa, karena hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa. Mahasiswa PG Paud ke depan dituntut dapat membuat dan menggunakan berbagai media dalam pembelajaran Anak Usia Dini. Perkuliahan dengan memanfaatkan media APE sangat membantu mahasiswa agar dapat mengetahui macam-macam, manfaat dan cara penggunaan dan membuat media pada kegiatan bermain anak usia dini. Mengingat begitu pentingnya pemanfaatan media dalam perkuliahan mahasiswa PG Paud, penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan media APE melalui metode Skri **29** Kooperatif khususnya pada mata kuliah Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. Penelitian menggunakan P **38** itian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian berupa tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa PG Paud Um Surabaya Semester 2. Data-data yang diperoleh dari penelitian selanjutnya digunakan sebagai hasil inovasi dosen untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa dan menciptakan suasana perkuliahan yang menumbuhkan motivasi belajar pada mahasiswa.

Kata Kunci: Metode Skrip Kooperatif, Media APE, Prestasi Belajar
Dunia Pendidikan mengalami perubahan besar pada masa lalu tapi harus dapat yaitu perubahan pembelajaran dari konvensional ke pembelajaran kooperatif. mengantisipasi dan menyiapkan generasi masa depan. Menurut Mustofa (2011: 13) Pendidikan di tuntut tidak hanya berorientasi menyimpulkan ada sesuatu yang salah dengan

proses pendidikan kita saat ini. Pada saat sekolah TK (Taman Kanak-kanak) anak belajar dengan dunianya, anak belajar sesuai dengan keinginannya, menggunakan sumber belajar yang terdapat di sekitarnya, anak dapat membangun pengetahuan dan pemahaman sendiri melalui pengalaman nyata yang dialami sehari-hari. Hal ini terbalik kondisi di sekolah tingkat atas, anak belajar sesuai yang diinginkan oleh gurunya sehingga suasana tegang, kurang menarik perhatian, dan kurang bermakna, hal ini berlanjut ke jenjang yang lebih tinggi.

Kenyataan diatas di atas juga dialami di Perguruan Tinggi, pada pembelajaran mata kuliah bermain dan permainan Anak Usia Dini, Dosen memberikan materi ⁴⁹um menggunakan Alat Permainan Edukatif sesuai dengan materi yang disampaikan hal ini membuat mahasiswa kesulitan memahami materi mata kuliah bermain dan permainan Anak Usia Dini. Misalnya pada materi jenis dan bentuk bermain, dosen memberikan gambaran tentang jenis bermain kemudian memberi contoh dan meminta mahasiswa menghafal materi serta mengerjakan soal yang ada di LKM. Pembelajaran tersebut mengakibatkan mahasiswa hanya menerima informasi materi jenis dan bentuk secara pasif, metode pembelajaran seperti ini membuat daya ingat mahasiswa tidak bertahan lama karena dosen hanya menyalurkan materi kepada mahasiswa, seharusnya dosen membimbing mahasiswanya untuk mengingatnya lebih lama. Dalam materi jenis dan bentuk bermain hendaknya mahasiswa aktif membangun pengetahuan sendiri melalui materi yang diperoleh dalam materi jenis dan bentuk bermain.

Proses belajar mengajar saat ini masih belum maksimal, apabila dikaitkan dengan pemahaman mahasiswa terhadap materi jenis dan bentuk bermain khususnya. Permasalahan yang sama juga terjadi pada mahasiswa PG PAUD semester 2. Selama ini Dosen hanya memberikan materi secara langsung tanpa media, kemudian meminta mahasiswa menghafal materi dan mengerjakan soal. Hal ini tentu membuat mahasiswa menjadi pasif, dan kurang berminat. Berdasarkan nilai ujian ternyata dari 20 mahasiswa, hanya 8 mahasiswa yang memahami sedangkan 12

mahasiswa yang lain kurang paham. Berdasarkan ²⁸enyataan ini, peneliti perlu melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa PG PAUD semester 2 pada materi jenis dan bentuk bermain, karena materi ini masih bersifat abstrak bagi mahasiswa, sehingga untuk memberi penjelasan yang konkrit dirancanglah pembelajaran menggunakan alat peraga yang memudahkan mahasiswa untuk memahami materi jenis dan bentuk bermain yaitu media APE. Media ini mudah, menarik, dan efisien dapat digunakan dalam PBM (Proses Belajar Mengajar) dengan menggunakan metode skrip kooperatif.

⁴⁸ Metode pembelajaran skrip kooperatif salah satu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa khususnya pada materi jenis dan bentuk bermain. Pembelajaran menggunakan skrip kooperatif dapat mempengaruhi proses belajar mengajar, mahasiswa lebih aktif secara individu maupun kelompok. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan pembelajaran aktif menggunakan metode pembelajaran secara berkelompok yaitu skrip kooperatif dengan menggunakan media APE pada materi jenis dan bentuk bermain.

Model Pembelajaran

Joyce dan Weil (Fadjar 2009: 7-8) mengemukakan setiap model belajar mengajar atau model pembelajaran harus memiliki empat unsur yaitu.

1. Sintak (*syntax*) merupakan fase (*phasing*) suatu model yang menjelaskan model tersebut dalam pelaksanaannya secara nyata (Joyce dan Weil, 1986:14). Model menjelaskan mulai dari kegiatan pendahuluan pada proses pembelajaran sampai kegiatan tersebut berakhir.
2. Sistem sosial (*the social system*) menggambarkan hubungan dan peran dosen dan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran. Peran dosen dalam setiap model berbeda-beda, dosen dapat berperan sebagai fasilitator, model dan sumber belajar.

3. Prinsip reaksi (*principles of reaction*) merupakan tahap yang menggambarkan perilaku dan respon dosen terhadap aktivitas yang dilakukan mahasiswa. Dosen harus memberikan penghargaan dan penilaian dalam pembelajaran, akan tetapi ada dosen yang tidak memberikan penghargaan dan hanya memberikan penilaian saja.
4. Sistem pendukung (*support system*), menunjukkan semua sarana, bahan, dan alat yang digunakan untuk mendukung suatu model pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru, dapat dikatakan model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran (Komalasari, 2010:57). Menurut Toeti Soekamto dan Winataputra (1995:78) model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, di antaranya: model pencapaian konsep, model latihan penelitian, model sinektiks, model pertemuan kelas, model investigasi kelompok, model yurisprudensial, model latihan laboratoris, model kontrol diri, dan model simulasi (Soekamto, 1995:84-85) .

²⁷ Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model-model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang kegiatan yang sistematis dan mengkomunikasikan isi pelajaran kepada mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran (Komalasari, 2010:56) merupakan cara untuk mengimplementasikan rencana yang disusun

dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan cara yang telah terpolakan tetap untuk memperoleh pengetahuan (Fadjar, 2009: 6). Suatu metode bersifat prosedural, teknis, dan implementatif. Metode yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran antara lain metode: ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, eksperimen, laboratorium, penemuan (*discovery* atau *inquiry*), investigasi, eksplorasi, pemecahan masalah, permainan matematika di luar kelas, pemberian tugas (drill atau latihan), bermain peran, dll.

Strategi Pembelajaran

Menurut Dick and Carey (Sanjaya, 2006:126) Strategi pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa. Kemp (Sanjaya, 2006:126) menyatakan strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Menurut Supinah (Fadjar, 2009: 6) menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah perpaduan dari: (1) urutan kegiatan, cara pengorganisasian materi pelajaran, dan siswa; (2) metode atau teknik pembelajaran; (3) media pembelajaran yaitu berupa peralatan dan bahan pembelajaran; dan (4) waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Rowntree (Sanjaya, 2006:128) strategi pembelajaran dikelompokkan ke dalam strategi penyampaian penemuan atau *expotion-discovery learning*, strategi pembelajaran kelompok dan strategi pembelajaran individual (*groups-individual learning*).

Pendekatan Pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran menurut Komalasari (2010: 54) adalah titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran. Killen (Wina, 2006:127) menyatakan bahwa ada dua pendekatan dalam pembelajaran yaitu pendekatan yang berpusat pada guru dan pendekatan yang berpusat pada siswa.

Pendekatan yang berpusat pada guru dapat menurunkan strategi pembelajaran langsung, sedangkan pembelajaran yang berpusat pada siswa menurunkan strategi pembelajaran *discovey*, inkuiri dan pembelajaran induktif.

Dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. metode adalah cara untuk mengimplementasikan rencana yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bersifat prosedural, teknis, dan implementatif.

Pembelajaran Kooperatif

Menurut Teori Robert Gagne (Sanjaya, 2010: 239) model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok, dimana setiap kelompok akan memperoleh penghargaan jika kelompok tersebut mampu menunjukan prestasi yang dipersyaratkan. Menurut Slavin, Abrani, Chambers (Amudya, 2011: 8) bahwa belajar melalui kooperatif dapat dijelaskan dari beberapa perspektif, yaitu perspektif motivasi, perspektif sosial, perspektif perkembangan kognitif, dan perspektif elaborasi kognitif.

Perspektif motivasi adalah penghargaan yang diberikan kepada kelompok sehingga keberhasilan setiap individu merupakan keberhasilan kelompok. Hal ini akan memotivasi setiap anggota kelompok untuk berusaha mencapai keberhasilan kelompoknya. Perspektif sosial, berarti melalui kooperatif mahasiswa akan saling membantu dalam belajar karena setiap kelompok ingin berhasil. Perspektif perkembangan kognitif, berarti melalui kooperatif antar mahasiswa dalam kelompok akan saling berinteraksi untuk mengembangkan prestasinya dan berpikir mengolah berbagai informasi. Dan perspektif elaborasi kognitif, mahasiswa diharapkan dapat memahami dan menimba informasi untuk menambah pengetahuan kognitifnya.

12 Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja

dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang yang bersifat heterogen (Komalasari, 2010:62). Kegiatan pada pembelajaran kooperatif diarahkan oleh Dosen, dosen menentukan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu siswa menyelesaikan permasalahan. Konstruktivisme sosial Vygotsky (Suprijono, 2011: 54) menekankan bahwa pengetahuan dibangun dan dikonstruksi secara mutual. Keterlibatan dengan orang lain membuka kesempatan bagi mereka mengevaluasi dan memperbaiki pemahaman. Dengan cara ini, pengalaman dalam konteks sosial memberikan mekanisme penting untuk perkembangan pemikiran siswa.

Roger dan David Johnson (Suprijono, 2011: 58) mengatakan ada lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan, yaitu:

1. *Positive interdependence* (saling ketergantungan positif.)
2. *Personal responsibility* (tanggung jawab perseorangan).
3. *Face to face promotif interaction* (interaksi promotif).
4. *Interpersonal skill* (komunikasi antar anggota).
5. *Group processing* (pemrosesan kelompok).

Media Pembelajaran

Konsep media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari konsep teknologi instruksional. Media adalah kata jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sholihatin,2008). Jadi media adalah perantara/pengantar pesan dari sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). AECT (Arief Sadiman, dkk, 2009) membatasi media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (Arief Sadiman, dkk, 2009) menyatakan media adalah

berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalur²⁶ pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arief Sadiman, Dkk, 2009). Menurut Heinich (Anitah, 200¹⁴) media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer dan instruktur.

Media adalah segala sesuatu yang membawa atau menyalurkan informasi antara sumber dan penerima (Dientje Borman Rumampik, 1998). Sedangkan menurut Gerlach dan El⁴ (Sanjaya, 2010) menyatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Dari pendapat beberapa ahli tersebut diatas tentang pengertian media pengajaran, dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pengajaran adalah bahan, alat, dan manusia yang merupakan bagian dari sistem instruksional dan berfungsi sebagai penyalur informasi kepada siswa agar terangsang pikiran, perasaan, dan perhatiannya dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap selama proses belajar-mengajar berlangsung.

Fungsi Media Pembelajaran

Dengan menggunakan media dalam proses p⁶embelajaran memperoleh banyak manfaat, manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara lebih khusus manfaat media menurut Kemp dan Dayton (Sholihatin, 2008) adalah sebagai berikut:

1. Menyampaikan materi pelajaran dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Nilai dan manfaat media dalam proses pembelajaran menurut Anitah (2008) adalah sebagai berikut:

1. Membuat konkret konsep-konsep yang abstrak.
2. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.
3. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar di dapat ke dalam lingkungan belajar.
4. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil.
5. Misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai candi, pasar dan lain sebagainya.
6. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Nilai dan manfaat media pengajaran menurut Sudjana dan Rivai (2009) adalah sebagai berikut :

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.

Langkah ke -	Kegiatan
1	Mahasiswa dibentuk kelompok berpasangan 35 orang dan diundi untuk berperan pertama kali sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
2	Mahasiswa (pembicara atau pendengar) harus membaca dan memahami materi yang akan dibahas, serta memasukkan seluruh ide-ide dan konsep-konsep materi yang penting dalam suatu bentuk ringkasan.
3	Mahasiswa secara bergantian mempresentasikan materi bagiannya yang telah dipelajari dan dipahami selengkap mungkin kepada pasangannya tentang konsep-konsep dalam materi tanpa melihat ringkasan yang ada dengan menggunakan alat bantu APE
4	Mahasiswa berperan sebagai pembicara menyampaikan ringkasannya, dan pendengar mengoreksi apa disampaikan oleh pembicara dengan mendiskusikan informasi penting yang belum disampaikan, dan menunjukkan kesalahan yang dilakukan oleh pembicara
5	Mahasiswa berperan sebagai Pembicara dapat membantu pendengar dalam mengoreksi dan mengingat konsep-konsep materi yang dipelajari.
6	Setelah mahasiswa menyelesaikan ringkasan materi melalui diskusi mahasiswa berganti peran sebagai pembicara dan pendengar, membaca dan memahami materi berikutnya, dan selanjutnya ikuti prosedur yang sama sampai seluruh materi didiskusikan dan diringkas hingga tuntas.

3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Maka dari beberapa pendapat tersebut kegunaan media pendidikan dalam proses pembelajaran antara lain :

1. Memperjelas penyajian dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih kongkrit
2. Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera.
3. Mengatasi sikap pasif pada anak didik.

4. Sifat siswa yang unik, lingkungan dan pengalaman yang berbeda persepsinya dapat disamakan melalui penggunaan media. Disini media memberikan perangsang yang sama menyamakan pengalaman menimbulkan persepsi yang sama
5. Media dapat menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas.

Metode Pembelajaran Skrip Kooperatif dengan menggunakan Media APE.

Tabel 1
Metode Pembelajaran Skrip Kooperatif dengan Media APE

Implementasi metode skrip kooperatif dengan media APE, diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Pembelajaran dengan menggunakan metode skrip kooperatif, mahasiswa diberi tugas berperan sebagai *pembicara* atau *pendengar* secara bergantian (pada langkah ke-2, 3 dan 4). Dengan cara tersebut mahasiswa dapat berpartisipasi aktif dan mandiri memahami serta mempresentasikan materi dengan tanggung jawab. Dengan metode ini mahasiswa dapat mendiskusikannya dengan teman, bertanya kepada dosen atau mencari sumber-sumber belajar lainnya. Media pembelajaran APE membantu mahasiswa memahami materi sehingga dapat berperan sebagai pembicara atau pendengar yang terdapat pada langkah ke-2 dan ke-4. APE dapat membantu mahasiswa untuk lebih mudah memahami konsep jenis dan bentuk bermain secara nyata dan menyenangkan. Mahasiswa dapat menyampaikan (mengkomunikasikan) ide-idenya dengan tepat dan bertanggung jawab kepada kelompok lainnya.

Dengan metode skrip kooperatif menggunakan media APE mahasiswa lebih nyaman belajar dengan teman sejawat, sehingga implementasi metode skrip kooperatif

Pertemuan ke-	Tanggal pelaksanaan	Kegiatan
1	5 Maret 2015	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP 1
2	5 Maret 2015	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP 1
3	5 Maret 2015	Melakukan tes hasil belajar 1
4	26 Maret 2015	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP 2
5	26 April 2015	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP 2
6	26 April 2015	Melakukan tes hasil belajar 2

dapat meningkatkan prestasi mahasiswa PG PAUD Semester 2.

Prestasi Belajar

“Prestasi” adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan) dalam kamus besar bahasa Indonesia (Supriyono : 2003). Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Prestasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh mahasiswa yang diambil dari tugas yang diberikan oleh dosen dalam mata kuliah bermain dan permainan pada materi bentuk dan jenis bermain.

Dapat diartikan prestasi belajar adalah suatu keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang mahasiswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya (Winkel dalam Agutin : 2011).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh mahasiswa dalam proses belajar mengajar, dengan menggunakan pengukuran tes Sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam waktu tertentu. Tujuan dari proses belajar sendiri adalah kemampuan mahasiswa menyesuaikan diri dengan lingkungan dan rangsangan yang ada sehingga muncul reaksi mahasiswa terhadap pembelajaran tersebut.

METODE

Penelitian dilakukan pada mahasiswa PG PAUD semester 2, pada semester genap 2014/2015. Adapun waktu penelitian sebagai berikut

Tabel 2
Pelaksanaan Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa PG PAUD semester 2 yang berjumlah 20 mahasiswa perempuan dengan tingkat kemampuan heterogen. Pada saat pembelajaran, mahasiswa bentuk menjadi 4 kelompok heterogen yang terdiri dari kelompok 1,2,3,4, dan 5. Setiap kelompok terdiri dari 4 mahasiswa dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda-beda. Kelompok-kelompok tersebut dibentuk berdasarkan kemampuan akademik yang dilihat dari hasil test.

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dalam penelitian dilakukan tindakan-tindakan (aksi) tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas. Tahapan pelaksanaan PTK (penelitian tindakan kelas), yaitu:

- a. Perencanaan tindakan perbaikan
- b. Pelaksanaan tindakan perbaikan
- c. Observasi
- d. Refleksi

Desain Penelitian

PTK ini terdiri dari 2 siklus dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Kegiatan awal
 - a. Mengamati aktivitas mahasiswa saat kegiatan pembelajaran untuk mengetahui

seberapa besar minat dan aktivitas mahasiswa saat mengikuti pembelajaran.

- b. Mengobservasi hasil belajar mahasiswa sebelum pembelajaran dengan menggunakan metode skrip kooperatif diterapkan yaitu berupa nilai ujian untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa.
- c. Memilih kelas yang akan dijadikan subjek penelitian.

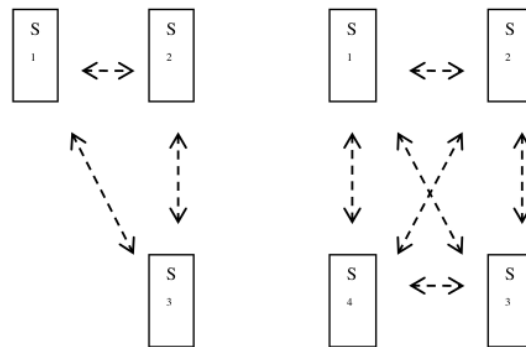
2. Perencanaan

- a. Mengidentifikasi dan merumuskan masalah
- b. Membuat Satuan Acara Perkuliahan (SAP)
- c. Menyiapkan media pembelajaran APE
- d. Membuat Lembar Kerja Mahasiswa
- e. Membuat lembar respon mahasiswa, untuk mengetahui respon mahasiswa setelah pembelajaran dengan media APE.

3. Pelaksanaan tindakan

- a. Dosen menyampaikan materi yang akan dibahas.
- b. Dosen memberikan apersepsi dan motivasi sebelum pembelajaran.
- c. Dosen membagi mahasiswa dalam kelompok-kelompok kecil secara heterogen menurut tingkat kemampuan mahasiswa berdasarkan hasil ujian pada materi sebelumnya.

Dengan kemungkinan interaksi antar mahasiswa sebagai berikut:



(a) \leftrightarrow (b) =interaksi pembicara dan pendengar

S_1 = Mahasiswa pertama

S_2 = Mahasiswa kedua

S_3 = Mahasiswa ketiga

S_4 = Mahasiswa ke-empat

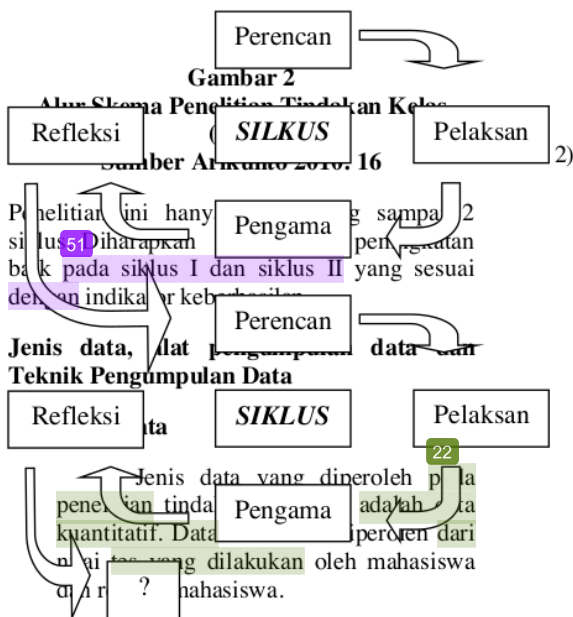
Gambar 1

Interaksi antara pasangan pembicara dan pendengar

- d. Dosen memberikan LKM yang sudah disiapkan oleh peneliti.
- e. Dosen melaksanakan pembelajaran dengan metode skrip kooperatif dengan menggunakan media APE yaitu:

- Memberikan beberapa contoh jenis dan bentuk bermain dengan menggunakan media APE.
- Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berpendapat dengan memberikan contoh-contoh jenis dan bentuk bermain.
- Mahasiswa mengerjakan LKM secara berkelompok dan membuat kesimpulan.

Salah satu anggota kelompok mempresentasikan hasil diskusinya sedangkan kelompok lain diminta untuk memberikan pendapatnya kepada kelompok yang presentasi.



2. Alat pengumpulan data

Adapun alat pengumpulan data yaitu perangkat pembelajaran dan instrument penelitian.

- a. Perangkat pembelajaran
 - Satuan Acara Perkuliahan

SAP disusun sebagai pedoman dosen agar pengelolaan kelas tersusun dengan rapi dan dapat mengalokasikan waktu dengan tepat agar proses pembelajaran berjalan efektif.

- Lembar Kerja mahasiswa:

LKM berisi tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa secara kelompok. LKM ini mempermudah mahasiswa untuk memahami materi kuliah.

- b. Instrument penelitian

Instrument penelitian yang digunakan adalah:

- 1) Lembar tes hasil belajar

Postest yang digunakan dalam bentuk lembar tes. Lembar tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa setelah diterapkan metode skrip kooperatif dalam pembelajaran bermain dan permainan sebelum lembar evaluasi diberikan kepada subjek penelitian.

- 2) Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Lembar respon mahasiswa dalam pembelajaran. Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui respon mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan respon mahasiswa digunakan sebagai informasi tambahan dalam menentukan siklus berikutnya atau siklus II. Siklus II dilaksanakan jika pada siklus I belum ada peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1. Teknik pengamatan (observasi)

Selama proses pembelajaran berlangsung, pengamat dibantu teman sejawatnya melakukan pengamatan (observasi) dengan menggunakan lembar observasi untuk kondisi kelas selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Teknik Tes

Teknik tes merupakan cara untuk mendapatkan nilai mahasiswa yang mencerminkan hasil belajar setelah menggunakan metode skrip kooperatif. Langkah-langkah pengumpulan data dengan tes adalah sebagai berikut:

a. Persiapan tes meliputi:

- 1) Menyusun soal tes yang sesuai dengan materi perkuliahan
- 2) Menyusun kunci jawaban soal tes
- 3) Penggandaan soal tes

b. Pelaksanaan tes meliputi:

- 1) Tes dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai (pada setiap siklus)
- 2) Menilai hasil tes mahasiswa
- 3) Menganalisis hasil tes
- 4) Menyusun hasil tes pada table

3. Metode Kuesioner atau angket

Angket digunakan untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap pembelajaran dengan metode skrip kooperatif. Penelitian ini menggunakan angket tertutup dengan beberapa pertanyaan dengan pilihan jawaban sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), setuju (S), dan sangat setuju (SS). Angket akan dibagikan kepada obyek penelitian atau mahasiswa setelah proses pembelajaran dengan metode skrip kooperatif selesai.

Teknik Analisis Data

31

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan metode analisis statistik deskriptif. Data yang dianalisis adalah hasil belajar dan respon mahasiswa terhadap kegiatan belajar.

Analisis data untuk prestasi belajar/hasil belajar mahasiswa diperoleh dari tes hasil belajar dianalisis dengan menggunakan tingkat penguasaan mahasiswa dan ketuntasan belajar mahasiswa secara keseluruhan atau klasikal yaitu jika prosentase keberhasilan mahasiswa $\geq 85\%$ dan rata-rata nilai mahasiswa ≥ 70 maka kelas tersebut dinyatakan tuntas belajar.

- a. Analisis data untuk prestasi belajar mahasiswa menggunakan tingkat penguasaan.

$$Tp = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Tp : tingkat penguasaan

Skor aktual: jumlah skor yang diperoleh mahasiswa

Skor maksimal ideal : skor maksimum yang diharapkan

- b. Analisis data untuk mengetahui nilai peningkatan prestasi belajar mahasiswa

$$\text{Peningkatan prestasi} = \frac{x_2 - x_1}{x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

x_1 : nilai rata-rata pertama

x_2 : nilai rata-rata kedua

- c. Prosentase respon mahasiswa dihitung dengan menggunakan rumus:

Jawaban responden (%) =

$$\frac{\text{Jumlah Jawaban Responden}}{\text{Jumlah Responden}} \times 100\%$$

Dalam menyimpulkan respon mahasiswa yaitu respon mahasiswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan APE dikatakan positif setuju jika diperoleh rata-rata prosentase respon setuju ≥ 75 .

43

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini data diperoleh dari kegiatan pembelajaran sebelum dan sesudah PTK. Data pertama adalah data pra PTK yang digunakan adalah nilai ujian materi sebelumnya yaitu pengertian bermain dan permainan. Data kedua adalah data yang diperoleh selama penelitian berlangsung, yaitu hasil tes yang diberikan pada tiap siklus, data hasil observasi selama penelitian berlangsung.

1. Data Sebelum Penelitian

Data sebelum penelitian diambil dari nilai ujian bab sebelumnya yaitu bab pengertian bermain dan permainan mahasiswa PG PAUD semester 2. Berikut hasil belajar mahasiswa pada materi jenis dan bentuk bermain.

Hasil Tes			Nilai Rata-rata
	Jumlah Mahasiswa	Persentase	
Tuntas Belajar (nilai ≥ 70)	5	31.25 %	62,5
Tidak Tuntas Belajar (nilai < 70)	11	68.75 %	
Jumlah	16	100%	

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa dari 24 ada 5 mahasiswa tuntas belajar dan masih terdapat 11 mahasiswa atau sebesar 68.75 % mahasiswa tidak tuntas belajar dengan nilai rata-rata 62,5.

2. Data Siklus 1

Data pada siklus 1 diperoleh pada pelaksanaan SAP 1 serta hasil tes setelah pelaksanaan SAP 1

a. Nilai Hasil Test 1

Nilai yang diperoleh adalah nilai hasil belajar mahasiswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan skrip kooperatif dengan memanfaatkan media APE. Nilai hasil belajar mahasiswa pada siklus 1 disajikan dalam tabel.

Tabel 3

Hasil tes materi jenis dan bentuk bermain mahasiswa PG PAUD UMSurabaya

Tabel 4

Rekapitulasi Nilai Postest 1 Semester 2 PG PAUD UMSurabaya

Nilai Postest 1			Nilai Rata-rata
	Jumlah Mahasiswa	Persentase	
Tuntas Belajar (nilai \geq 70)	6	37,5 %	65
Tidak Tuntas Belajar (nilai < 70)	10	62,5%	
Jumlah	16	100%	

Tabel di atas adalah tabel hasil belajar mahasiswa sesudah diberikan tindakan pada siklus I. Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa 6 mahasiswa atau sebesar 37,5% tuntas belajar dan masih terdapat mahasiswa atau sebesar 62,5% tidak tuntas belajar dengan nilai rata-rata 65.

3. Data Siklus 2

Data hasil test 2 merupakan data kuantitatif berupa nilai tes setelah SAP 2 dilaksanakan. Tes Kedua diberikan kepada mahasiswa digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah diterapkan pembelajaran dengan metode skrip kooperatif. Berikut tabel rekapitulasi hasil postest 2:

Tabel 5
Rekapitulasi Nilai Postest 2 Semester 2 PG PAUD UMSurabaya

Nilai Postest 2			Nilai Rata-rata
	Jumlah Mahasiswa	Persentase	
Tuntas Belajar (nilai \geq 70)	14	87.5 %	82,5
Tidak Tuntas Belajar (nilai < 70)	2	12.5%	
Jumlah	16	100%	

Tabel 5 di atas adalah tabel hasil belajar mahasiswa sesudah diberikan tindakan pada siklus II. Nilai rata-rata mahasiswa pada siklus II ini adalah 82,5. Mahasiswa yang tuntas belajar sebanyak 14 mahasiswa atau sebesar 87.5% dan masih terdapat 2 mahasiswa atau sebesar 12.5% tidak tuntas belajar.

PEMBAHASAN

Data yang akan dianalisis adalah data hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Data hasil belajar mahasiswa sebelum diberikan tindakan yang telah diuraikan pada tabel 4.7 diperoleh dari hasil ujian pada bab sebelumnya. Selain itu, data-data sebelum diberikan tindakan juga digunakan sebagai alat ukur ketercapaian peningkatan hasil belajar mahasiswa. Data sesudah diberikan tindakan diperoleh dari hasil tes yang diberikan oleh peneliti.

Berdasarkan tabel 4.7 terdapat peningkatan rata-rata nilai semester 2. Dari nilai rata-rata sebelum tindakan dan nilai rata-rata siklus 1 terdapat peningkatan sebesar 13%. Sedangkan dari nilai rata-rata siklus 1 dan nilai rata-rata siklus 2 terdapat peningkatan sebesar 14%. Dengan demikian metode skrip kooperatif dapat dikatakan meningkatkan prestasi belajar mahasiswa semester 2 PG PAUD.

41
SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan analisis data, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Nilai mata kuliah bermain mahasiswa semester 2 PG PAUD UMSurabaya dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode skrip kooperatif dalam pembelajarannya. Terlihat dari nilai rata-rata awal yang diambil dari nilai Ujian adalah 62,5 meningkat menjadi 65 pada siklus I atau meningkat sebesar 13%. Dari siklus I ke siklus II rata-rata nilai meningkat menjadi 82,5 atau meningkat sebesar 14%. Dengan demikian, metode skrip kooperatif dalam pembelajaran bermain dan permainan dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa semester 2 PG PAUD UMSurabaya pada materi jenis dan bentuk bermain.

2. Mahasiswa aktif ikut serta dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran, mampu membangun sendiri suatu konsep/ bentuk umum dan aktif berdiskusi dengan temannya maupun dengan guru, dan menyelesaikan LKM dengan baik.
3. Mahasiswa menyukai pembelajaran bermain dengan menggunakan metode skrip kooperatif dengan pemanfaatan media APE karena lebih menarik dan mampu membuat mereka bersemangat. selama proses pembelajaran.

10 Saran

Dari simpulan di atas, saran yang dapat diberikan peneliti berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan metode skrip kooperatif dengan pemanfaatan media APE dapat dikembangkan lebih lanjut seperti pengembangan bahan ajar yang di sesuaikan dengan metode skrip kooperatif.
2. Pembelajaran metode skrip kooperatif dengan pemanfaatan media APE dapat digunakan dosen sebagai variasi pembelajaran.
3. Mahasiswa aktif dan ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan dapat menemukan sendiri bentuk umum atau konsep suatu materi sehingga mahasiswa lebih paham mengenai materi yang telah dipelajari

16 DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Hayar⁹. 2006. Model-model kooperatif. (<http://www.smansatase.sch.id/index.php/component/content/article/57-artpend/72-hakmat> diakses 3 Januari 2013)

Komalasari, Kokom.2010. *Pembelajaran Konstektual*. Bandung: Refika Aditama

Munadi, Yudi. 2008. *Media Pembelajaran – sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) press. Tidak dipublikasikan.

Pradina.2009. membuat media pembelajaran (<http://kabarmingguan.blogspot.com/2012/12/membuat-media-pembelajaran-dari-botol.html> diakses 3 Februari 2013)

Rosmalah. 2002. *Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Dalam Pembelajaran IPS di SDN Summersari Kota Malang*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Unviversitas Negeri Malang.

Sanjaya,Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* . Jakarta: Prenada Media Group.

Shadiq, Fadjar. 2009. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.

Suprijono, Agus, N.Si. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.

Winkel, WS. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Edisi Revisi. Jakarta: Grasindo

IMPLEMENTASI METODE SKRIP KOOPERATIF MELALUI PEMANFAATAN MEDIA "APE" DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.stkipbbm.ac.id Internet Source	<1%
2	bidanmawawordpreecom.wordpress.com Internet Source	<1%
3	hanashohwatul.blogspot.com Internet Source	<1%
4	Intan Purnamasari. "PEMBELAJARAN TARI MERAK BAGI SISWA TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB C CIPAGANTI BANDUNG", PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan, 2020 Publication	<1%
5	journal.stmikglobal.ac.id Internet Source	<1%
6	Ika Rachmawati, Supriyono Supriyono, Rintis Rizkia Pangestika. "PENGEMBANGAN MEDIA BULETIN MATEMATIKA BERBASIS	<1%

PENDEKATAN REALISTIK PADA SISWA
SEKOLAH DASAR", Alifmatika: Jurnal
Pendidikan dan Pembelajaran Matematika,
2021

Publication

-
- | | | |
|---|--|-----|
| 7 | Syafrial Syafrial. "HASIL BELAJAR FISIKA MODEL PEMBELAJARAN LESSON STUDY DAN KOOPERATIF TYPE STAD SISWA MAN 1 KONAWE SELATAN", Al-Izzah: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian, 2018 | <1% |
|---|--|-----|
- Publication
-
- | | | |
|---|--|-----|
| 8 | www.banjirembun.com | <1% |
|---|--|-----|
- Internet Source
-
- | | | |
|---|--|-----|
| 9 | eprints.dinus.ac.id | <1% |
|---|--|-----|
- Internet Source
-
- | | | |
|----|--|-----|
| 10 | repository.usu.ac.id | <1% |
|----|--|-----|
- Internet Source
-
- | | | |
|----|--|-----|
| 11 | ningded.blogspot.com | <1% |
|----|--|-----|
- Internet Source
-
- | | | |
|----|---|-----|
| 12 | Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung | <1% |
|----|---|-----|
- Student Paper
-
- | | | |
|----|--|-----|
| 13 | Fandi Ahmad, Nur Indah Sari. "Improvement of Biology Learning Results Through the Application of Problem-Based Instruction Approach Oriented Think Pair Share Learning Model", Journal of Applied Science, | <1% |
|----|--|-----|

14

Submitted to Universitas Islam Lamongan

Student Paper

<1%

15

Muhammad Taufik, Abdullah Dola, Kamaruddin Kamaruddin, Muhammad Saleh. "The Effect of Various Strategies of Learning on Writing Skill of Scientific Work", Journal of Language Teaching and Research, 2016

Publication

<1%

16

Ferdinand S. Leuwol. "PENGUNAAN MODEL QUANTUM LEARNING (MIND MAPPING) TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN GEOGRAFI", PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan, 2020

Publication

<1%

17

khirzur.wordpress.com

Internet Source

<1%

18

karya-ilmiah.um.ac.id

Internet Source

<1%

19

p4mriunima.wordpress.com

Internet Source

<1%

20

sic-multimedia.blogspot.com

Internet Source

<1%

21

journal.unnes.ac.id

Internet Source

<1%

22

Mursida Mursida. "PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING DALAM UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI PELAJARAN EKOSISTEM PADA KELAS X.5 MA NEGERI I METRO LAMPUNG TIMUR", *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 2017

Publication

<1%

23

Anjar Mukti Wibowo, Wiwik Lailatur Rodliyah. "PENINGKATAN MINAT BELAJAR IPS SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI PEMBELAJARAN THE POWER OF TWO PADA SISWA KELAS VII B MTs NEGERI KEMBANGSAWIT TAHUN PELAJARAN 2010/2011", *AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA*, 2012

Publication

<1%

24

andhiekasulis.wordpress.com

Internet Source

<1%

25

Hanum Jazimah. "Implementasi Manajemen Diri Mahasiswa dalam Pendidikan Islam", *MUDARRISA: Journal of Islamic Education*, 2015

Publication

<1%

26	Agus Ariyanto, Desy Fajar Priyayi, Lusiawati Dewi. "PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) SWASTA SALATIGA", BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi), 2018 Publication	<1%
27	administrativa.fisip.unila.ac.id Internet Source	<1%
28	contohhptkkurikulum2013.wordpress.com Internet Source	<1%
29	ejournal.atmajaya.ac.id Internet Source	<1%
30	ibriez.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1%
31	repository.untag-sby.ac.id Internet Source	<1%
32	noorfaizin.wordpress.com Internet Source	<1%
33	Syariful Fahmi. "UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN PROBLEM POSING", Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA, 2017 Publication	<1%

34	ninahardiyanti.wordpress.com Internet Source	<1%
35	firebon.blogspot.com Internet Source	<1%
36	imadeyudhaasmara.wordpress.com Internet Source	<1%
37	yufai13022014.wordpress.com Internet Source	<1%
38	Cahya Murtiningsih, Henny Dewi Koeswati, Sri Giarti. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PENERAPAN METODE INKUIRI BERBANTUAN VIDEO INTERAKTIF PADA SISWA KELAS III SD", Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter, 2018 Publication	<1%
39	goldenhillsschool.org Internet Source	<1%
40	vitriahandayani.blogspot.com Internet Source	<1%
41	jurnal.utm.ac.id Internet Source	<1%
42	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1%
43	zulfitriani28.blogspot.com Internet Source	<1%

44	ejournal.iainkendari.ac.id Internet Source	<1%
45	uad.portalgaruda.org Internet Source	<1%
46	pecintamakalah.blogspot.com Internet Source	<1%
47	Lisaiha Rodiyya Basori, Jailani Jailani. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Persamaan dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak Linear Satu Variabel Bagi Siswa yang Mengalami Hambatan Belajar Matematika", Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 2017 Publication	<1%
48	q-belajar.blogspot.com Internet Source	<1%
49	eprints.radenfatah.ac.id Internet Source	<1%
50	jurnal.unpad.ac.id Internet Source	<1%
51	Masra Wati. "IMPROVING SKILLS SPEAKING COMMENTING MATERIALS ON ISSUES FACTUAL DISCUSSION ON METHOD AND MEDIA PHOTO JOURNALISM CLASS VB MIN KERTAK HANYAR II KABUPATEN BANJAR", Jurnal PTK dan Pendidikan, 2016	<1%

52

Agus Darmuki, Nur Alfin Hidayati. "Peningkatan Kemampuan Berbicara Menggunakan Metode Kooperatif Tipe NHT pada Mahasiswa Tingkat I-A PBSI Tahun Akademik 2018/2019", Jurnal Pendidikan Edutama, 2019

Publication

<1%

53

Pramudya Ardi, Munoto Munoto, Asto Buditjahjanto. "Pengembangan Media Pembelajaran Robot Transporter Pada Mata Kuliah Elektromekanik S1 Pendidikan Teknik Elektro IKIP PGRI Madiun", JUPITER (JURNAL PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO), 2017

Publication

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off