

# PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP HASIL BELAJAR PKN DI SD DONOROJO

*by Mukodi Mukodi*

---

**Submission date:** 15-Jun-2023 12:18PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2116427712

**File name:** PENGARUH\_METODE\_BERMAIN\_PERAN\_JPP\_2020.pdf (315.33K)

**Word count:** 2806

**Character count:** 17561

### 3

## PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP HASIL BELAJAR PKN DI SD DONOROJO

Devi Irawati<sup>1)</sup>, Mukodi<sup>2)</sup>, Suryatin<sup>3)</sup>

<sup>1,3)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Pacitan

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Pacitan

Email: devirawati006@gmail.com<sup>1)</sup>, mukodi@yahoo.com<sup>2)</sup>, suryanisa733@gmail.com<sup>3)</sup>

**7**  
**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar di SD kecamatan Donorojo pada mata pelajaran PKN materi bangga sebagai bangsa Indonesia. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen*. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2018. Subjek penelitian ini adalah SD yang dipilih secara *random sampling*. Pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan tes hasil belajar. Teknik analisis menggunakan bantuan Program *SPSS for Windows 16*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus dengan metode bermain peran dibandingkan dengan kelas yang diberi perlakuan pembelajaran biasa menggunakan ceramah. Berdasarkan hasil rerata diperoleh kelas eksperimen memiliki rata-rata 88,33 yang berarti hasil rerata tersebut lebih tinggi daripada kelas kontrol dengan rata-rata 83,00. Berdasarkan hasil uji-t pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai  $t$  sig 0,023, nilai sig < 0,05 ( $0,023 < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar PKN di SDN Kecamatan Donorojo tahun pelajaran 2018.

**22**  
**Kata kunci:** hasil belajar PKN, metode bermain peran

**Abstract.** This study aims to find out the influence of role playing method in PKN learning achievement of elementary schools level in donorojo sub district, with the material proud of being an Indonesian. This research is experimental research in the form of *Quasi Eksperimen*. This research was conducted in the second semester of 2018 Academic Year. Instruments used in this study in the form of test results and documentation. Analysis techniquis used was *SPSS for Windows 16 Program*. The results shows that there was a significant influence on learning outcomes of the experimental class students who received special treatment with role playing method compared to the class treated with ordinary learning using lectures. Based on the average results of the experiment class obtained an average of 88.33, which means the average result is higher than the control class with an average of 83.00. Based on the results of the *t-test* in the control class and the experimental class obtained  $t$  value sig 0.023, sig value < 0.05 ( $0.023 < 0.05$ ). This shows that there is an influence on the role playing method of PKN learning outcomes in SDN in Donorojo sub-district 2018 Academic Year.

**Keywords:** PKN learning outcomes, role playing methods

### PENDAHULUAN

Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu bagian dalam sistem pendidikan di

Indonesia yang berupa mata pelajaran yang wajib dipelajari pada jenjang sekolah dasar dan menjadi salah satu mata pelajaran penting yang

diamanatkan oleh Permendiknas. Namun, dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD) masih ditemui beberapa kendala saat melaksanakan pembelajaran. Di antaranya, (1) Mata pelajaran PKn syarat dengan banyaknya hafalan dan teori (2) Guru kurang dalam memanfaatkan metode pembelajaran sehingga pembelajaran hanya bertumpu pada satu metode yang sama (3) Pembelajaran masih berpusat pada guru bukan pada siswa.

Selain faktor itu, proses pembelajaran yang masih bersifat satu arah menjadikan siswa kurang aktif dalam pembelajaran PKn. Proses pembelajaran yang masih berlaku satu arah dimana siswa sebagai objek dari pembelajaran yang berlangsung menjadikan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang berlaku demikian akan berakibat pada rata-rata nilai hasil belajar siswa yang kurang memenuhi KKM. Nilai yang diperoleh siswa hanya terbatas pada hafalan karena dalam proses pembelajarannya siswa tidak diajak untuk ikut andil dalam pembelajaran. Siswa hanya bertindak sebagai penerima, sehingga nilai yang dihasilkan pada pembelajaran PKn kurang optimal. (wawancara, tanggal 12-17 februari 2018).

Beberapa faktor diterapkannya metode bermain peran pada pembelajaran PKn SD diantaranya, (1) dengan metode bermain peran siswa diajak untuk aktif dalam pembelajaran, (2) dengan memerankan suatu materi akan membuat ingatan siswa lebih bertahan lama daripada hanya mendengar, (3) merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan permasalahan, (4) meningkatkan minat dan bakat siswa, (5) siswa menjadi lebih kreatif. Hal ini dikuatkan oleh Mukodi bahwa proses terwujudnya pendidikan dipengaruhi oleh lima faktor yakni, faktor tujuan, faktor pendidik, faktor anak didik, faktor alat pendidikan dan faktor lingkungan. Dengan kata lain metode bermain peran merupakan bagian dari faktor alat pendidikan.

Dalam konteks itu, artikel ini akan difokuskan pada dua ranah: (1) pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar, (2) faktor pendukung dan penghambat. Supaya penelitian ini berjalan terarah dan sesuai yang diharapkan, maka penelitian ini terbatas pada: hasil belajar PKn siswa kelas III SD di SD Kecamatan Donorojo tahun pelajaran 2018 dengan materi bangsa

sebagai bangsa Indonesia menggunakan metode bermain peran. Tujuannya dapat mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa dan mengetahui faktor pendukung dan penghambatnya.

## 19 METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dengan jenis penelitian eksperimen semu. Alasan dilakukan penelitian semu adalah peneliti tidak mungkin mengontrol semua variabel yang relevan. Eksperimen semu (*quasi-experimental*) merupakan pengembangan dari eksperimen murni yang sulit untuk digunakan. Desain yang mempunyai kelompok-kelompok kontrol tetapi tidak dapat mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian eksperimen dilakukan dengan cara membandingkan satu variabel eksperimental yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih variabel kontrol atau pembandingan yang tidak menerima perlakuan. Desain penelitian ini dapat dilihat berdasarkan gambar berikut :

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pre test	perlakuan	Post tes
Kelompok eksperimen	$T_1$	$X_c$	$T_2$
Kelompok kontrol	$T_1$	$X_c$	$T_2$

Keterangan:  $T_1$ : pre-tes  $X_c$ : perlakuan  $T_2$ : post-tes

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Tes yang digunakan yaitu tes hasil belajar siswa yang dilakukan dua kali yaitu *pre-test* dan *post-test*. Dokumentasi meliputi hasil nilai tes hasil belajar. langkah yang dilakukan pada penelitian ini yaitu validitas tes hasil belajar yang dilakukan oleh satu dosen ahli dan dua guru SD. Tes hasil belajar kemudian di uji coba kepada siswa. Setelah uji coba dilakukan uji reliabilitas menggunakan program *SPSS for Windows 16*.

Penghitungan reliabilitas pada penelitian hanya dilakukan pada instrumen tes. Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya dan digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data karena instrumen tersebut sudah baik. Tes hasil belajar

dalam penelitian ini menggunakan tes objektif dengan 4 alternatif jawaban setiap jawaban yang benar diberi skor 1 dan soal salah dengan nilai 0. Untuk menghitung reliabilitas instrumen tes menggunakan SPSS for Windows 16. Tes dalam penelitian ini disebut reliabel apabila indeks reliabilitas yang diperoleh telah melebihi 0,70.

Teknik analisa data dilakukan setelah data terkumpul secara keseluruhan dan peneliti menguraikan hasil penelitian yang telah dilakukan. Analisis data dilakukan dengan beberapa tahapan yang meliputi: 1). Uji normalitas, 2). Uji homogenitas, 3). Uji t test.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

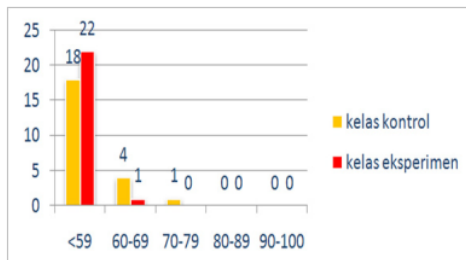
**Hasil**

Penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur atau membandingkan hasil belajar pada masing-masing kelas. Data pada *pre-test* dan *post-test* ini diperoleh berdasarkan jumlah keseluruhan responden sebanyak 23 pada masing-masing kelas. Data *pre-test* dan *post-test* tersebut kemudian dijelaskan dalam tabel distribusi dan grafik pada masing-masing kelas. Hasil *pre-test* yang diperoleh pada kedua kelas yaitu sebagai berikut:

**Tabel 2. Perbandingan Hasil Pre-Test**

No	Skor Interval	Kelas		Jumlah
		Kontrol	Eksperimen	
1	90-100	0	0	0
2	80-89	0	0	0
3	70-79	1	0	1
4	60-69	4	1	5
5	<59	18	22	40

**Gambar 1. Perbandingan Hasil Pre-Test**



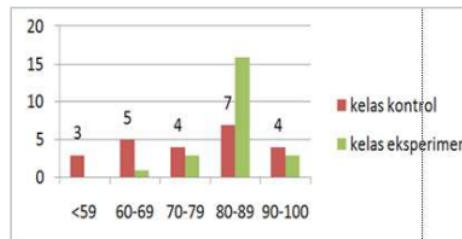
Kedua tabel di atas, menunjukkan hasil *pre-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan perbandingan. Perbandingan tersebut dapat dilihat dengan membandingkan jumlah skor interval siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai skor interval <59 kelas kontrol berjumlah 18 sedangkan kelas eksperimen berjumlah 22. Jumlah responden dengan nilai <59 pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada skor interval 60-69 terdapat perbedaan jumlah responden yang menunjukkan bahwa kelas kontrol lebih banyak dibandingkan kelas eksperimen. Skor interval 70-79 juga terjadi perbandingan yaitu jumlah responden sebanyak 1 siswa pada kelas kontrol dan 0 pada kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan adanya perbandingan pada hasil *pre-test* antar kedua kelas. Artinya kelas kontrol memiliki hasil nilai *pre-test* yang lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen.

Setelah dilakukan *pre-test*, pada akhir pembelajaran dilakukan *post-test* untuk mengetahui apakah metode berpengaruh atau tidak terhadap hasil belajar. Hasil *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh berdasarkan jawaban benar pada saat pemberian *post-test*. Hasil *post-test* dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 2. Perbandingan Hasil Post-Test**

No	Skor Interval	Kelas		Jumlah
		kontrol	eksperimen	
1	90-100	4	3	7
2	80-89	7	16	23
3	70-79	4	3	7
4	60-69	5	1	6
5	<59	3	0	3

**Tabel 3. Perbandingan Hasil Post-Test**



Kedua tabel distribusi dan diagram di atas, menunjukkan perbandingan hasil *post-test* yang jauh berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbandingan nilai hasil belajar dapat dilihat melalui perbandingan jumlah responden pada setiap skor interval. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai skor interval <59 kelas kontrol berjumlah 3 sedangkan kelas eksperimen tidak terdapat responden yang mendapat skor interval <59. Skor interval 60-69 juga terjadi perbandingan yaitu jumlah responden sebanyak 5 siswa pada kelas kontrol dan 1 pada kelas eksperimen. Pada skor interval 70-79 kelas kontrol berjumlah 4, sedangkan kelas eksperimen sejumlah 3. Skor interval 80-89 pada kelas kontrol berjumlah 7 sedangkan kelas eksperimen sebanyak 16. Pada skor interval 90-100 kelas kontrol berjumlah 4 dan kelas eksperimen sejumlah 3. Hal ini menunjukkan adanya perbandingan pada hasil *post-test* antar kedua kelas. Artinya kelas kontrol memiliki hasil *post-test* yang lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Perbandingan tersebut berdasarkan pada skor interval yang terpenuhi semakin tinggi nilai skor interval yang terpenuhi dan semakin banyak jumlah responden pada skor interval bernilai tinggi hingga 90-100.

Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis untuk mengetahui hasil perbandingan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data perbandingan uji *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. Nilai Rata-Rata Hasil Tes Belajar

No	Kelompok	N	Mean	Standar Deviasi
1	Kontrol	23	83,00	6,633
2	Eksperimen	23	88,33	3,601

Tabel 4 di atas menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar dari kelas kontrol adalah 83,00 dan kelas eksperimen 88,33. Oleh karena itu, nilai rata-rata pada kelas eksperimen dinyatakan lebih besar daripada rata-rata nilai pada kelas kontrol. Selisih rata-rata antara kedua kelas adalah 5,33. Untuk lebih memperkuat data perbandingan nilai *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan uji hipotesis menggunakan *SPSS for Windows 16*. Hasil data yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji *Independent T-Test*

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	2,649	,116	-2,448	22	,023	-5,333	2,179	9,852	-,815
	Equal variances not assumed			-2,448	16,966	,026	-5,333	2,179	9,931	-,736

Hasil analisis uji t menunjukkan bahwa nilai sig < 0,05 (0,023 < 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Artinya, ada perbedaan pada hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tersebut juga dapat dilihat melalui perbedaan rerata atau mean dua kelompok yang ditunjukkan pada kolom *Mean Difference*, yaitu sebesar -5,333. Karena bernilai negatif maka berarti kelompok pertama memiliki mean lebih rendah dari pada kelompok 2. Berdasarkan perhitungan nilai signifikansi dan rerata pada kedua kelompok di atas dapat disimpulkan bahwa uji t pada eksperimen yang telah dilakukan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan.

## PEMBAHASAN

### Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar PKn

Metode bermain peran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini didukung Berdasarkan penelitian diperoleh data peningkatan hasil belajar yang kemudian di analisis dengan uji-t. Hasil dari pengujian menunjukkan adanya pengaruh metode bermain peran dengan nilai Sig.0,007 yang dinyatakan lebih kecil dari 0,05. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas III SD di Donorojo.

Proses pelaksanaan peneliti dilakukan dengan tahap antara lain: (1) *pre-test* pada masing-masing kelas untuk mengetahui tingkat kemampuan awal pada kedua kelas, (2) pemberian treatment kepada kelas eksperimen menggunakan metode bermain peran dan pada kelas kontrol menggunakan ceramah, (3) *post-test* untuk mengetahui adakah perbandingan

hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pembelajaran yang diterima oleh kelas kontrol berupa pembelajaran yang umum dilakukan oleh guru yaitu ceramah. Ceramah yang digunakan merupakan ceramah biasa yang dilakukan oleh guru dengan guru sebagai pusat dari pembelajaran yang sedang berlangsung. Hasil pengamatan yang telah dilakukan pada kelas kontrol menunjukkan siswa kurang antusias dalam pembelajaran. Akan tetapi, dalam pembelajaran ceramah guru dapat dengan mudah mengawasi dan mengkondisikan kelas, namun perhatian siswa pada materi semakin menurun dan berkurang pada akhir pembelajaran.

Disisi yang sama, pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen menggunakan metode bermain peran. Menurut Wahab (2012:109) bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Sesuai dengan pengertian di atas pelaksanaan metode pembelajaran dilakukan dengan cara melibatkan siswa untuk berperan sebagai tokoh dan memainkan peran dalam dramatisasi masalah sosial.

Metode bermain peran dapat membantu siswa dalam menemukan jati diri di dunia sosial untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi. Hal ini selaras dengan pendapat Mukodi bahwa esensi pendidikan adalah sebuah proses pendewasaan. Pendewasaan dari ketidakmatangan. Kematangan dalam berfikir, bersikap, berkreasi, dan berbudi pekerti. Dengan kata lain metode bermain peran adalah bagian dari pendidikan itu sendiri.

#### **Faktor Pendukung dan Penghambat Metode Bermain Peran**

Pada penerapannya metode bermain peran mempunyai beberapa faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung berupa dukungan dan kondisi sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian. Setidaknya ada enam faktor pendukung, yakni: *Pertama*, antusiasme siswa dalam memerankan drama. Antusiasme siswa dalam memerankan drama menjadi faktor pendukung dalam penelitian karena hal ini menunjukkan bahwa siswa benar-benar siap untuk mengikuti penerapan metode bermain peran. *Kedua*, kondisi kelas yang lebih kondusif dibandingkan dengan menggunakan ceramah

karena guru dapat memberikan kontrol penuh kepada siswa lain.

*Ketiga*, menciptakan suasana kelas baru. Dengan menggunakan metode bermain peran siswa dapat merasakan pengalaman dan suasana kelas baru dari yang sebelumnya menggunakan metode konvensional dan bersifat satu arah dengan menggunakan metode bermain peran siswa dapat bertindak bukan lagi sebagai obyek tetapi subyek dan guru sebagai fasilitator dalam belajar. *Keempat*, membangkitkan semangat belajar siswa. pada kelas III SD untuk dapat membangkitkan dan meningkatkan semangat belajar siswa dapat dilakukan dengan cara memberikan stimulus dan metode yang disukai dan sesuai dengan kebutuhan anak. Pada penelitian ini metode bermain peran yang digunakan data membangkitkan semangat siswa dalam belajar.

*Kelima*, siswa aktif dalam pembelajaran. Metode bermain peran mengajak siswa untuk memerankan drama yang telah dibuat kemudian diperankan. Pada penerapannya siswa diajak untuk lebih aktif dalam pembelajaran dengan mengamati kelompok lain kemudian memberikan komentar sehingga dalam metode bermain peran ini siswa menjadi lebih aktif dalam belajar. *Keenam*, siswa dapat mengekspresikan dirinya melalui drama. Dengan memerankan drama melalui metode bermain peran siswa dapat berekspresi sesuai peran sehingga dapat memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam belajar. Selain beberapa faktor di atas berdasarkan wawancara dengan guru kelas metode bermain peran dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran yang interaktif karena didalamnya guru sebagai fasilitator yang mana lebih banyak kegiatan yang dilakukan siswa. selain itu bermain peran juga dapat membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran.

Selain itu, faktor penghambat dalam penerapan metode bermain peran antara lain, (1) sarana dan prasarana yang belum memadai untuk melakukan drama. Berdasarkan hasil pengamatan sarana dan prasarana yang ada di lingkungan masih belum cukup memadai untuk digunakan dalam memerankan drama, (2) kondisi kelas yang terkadang masih belum kondusif. Dalam penerapan metode ini ketika siswa melakukan pengamatan kepada siswa lain yang memerankan drama terdapat beberapa siswa yang kurang

memperhatikan dengan sungguh-sungguh, (3) pemeran drama yang masih kurang menguasai peran, Pada saat siswa dalam melakukan drama masih kurang maksimal dalam penguasaan tokoh yang diperankan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Metode bermain peran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. hal ini didukung Berdasarkan penelitian diperoleh data peningkatan hasil belajar yang kemudian di analisis dengan uji independent *t-test*. Hasil dari pengujian menunjukkan adanya pengaruh metode bermain perandengan nilai Sig.0,007 yang dinyatakan lebih kecil dari 0,05. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas III SD di Donorojo.

Pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran memiliki faktor pendukung meliputi: (1) siswa antusias dalam kelas, (2) menciptakan suasana kelas baru, (3) kelas lebih kondusif, (4) membangkitkan semangat belajar siswa, (5) siswa aktif dalam pembelajaran, (6) siswa dapat mengekspresikan dirinya melalui drama sedangkan faktor penghambat dalam penelitian ini yaitu: (1) sarana dan prasarana, (2) pemeranan drama yang masih kurang maksimal, (3) kondisi kelas yang terkadang lepas kendali. Berdasarkan faktor pendukung dan penghambat dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran berpengaruh dalam pembelajaran dilihat dari banyaknya faktor pendukung yang terdapat dala pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran.

6

### Saran

Penelitian ini diharapkan mampu memberi masukan dan bermafaat bagi para pembaca. Selain itu, Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh metode bermain peran pada materi yang lain atau dengan tinjauan yang lain untuk mengetahui seberapa efektif metode tersebut terhadap hasil belajar siswa. Guru hendaknya lebih memperhatikan metode yang akan digunakan dalam kelas hal ini untuk menunjang para siswa agar memiliki nilai yang maksimal dan menghidupkan suasana kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Azwan. 2013. *SStrategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mukodi. 2018. *Tela'ah Filosofis Arti Pendidikan dan Faktor-Faktor Pendidikan dalam Ilmu Pendidikan. Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol. 10, Nomor 1, 1426-1437*
- Sugiyono. 2015. *Statistik untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sutaryanto, & Ayatullah M. Al-Fath. 2016. *Pembelajaran Dan Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar*. Magelang: Pantha Rhei Books.
- Wahab. A. A. 2012. *Metode Dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.

# PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP HASIL BELAJAR PKN DI SD DONOROJO

## ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

24%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://repository.bungabangsacirebon.ac.id">repository.bungabangsacirebon.ac.id</a> Internet Source	3%
2	<a href="https://repository.ummat.ac.id">repository.ummat.ac.id</a> Internet Source	2%
3	<a href="https://jurnal.fkip.unila.ac.id">jurnal.fkip.unila.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="https://repository.uinjkt.ac.id">repository.uinjkt.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="https://download.garuda.kemdikbud.go.id">download.garuda.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="https://ejournal.kopertais4.or.id">ejournal.kopertais4.or.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="https://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="https://adoc.tips">adoc.tips</a> Internet Source	1%
9	SUKRISTIN SUKRISTIN, Indri Claudya. "PENGARUH METODE BERMAIN PERAN	1%



TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA  
SEKOLAH DASAR PADA MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA", JURNAL PENDIDIKAN  
DASAR, 2020

Publication

10

[dispendik.surabaya.go.id](http://dispendik.surabaya.go.id)

Internet Source

1 %

11

[jurnal.uisu.ac.id](http://jurnal.uisu.ac.id)

Internet Source

1 %

12

[lppm.stkippacitan.ac.id](http://lppm.stkippacitan.ac.id)

Internet Source

1 %

13

[ejournal.radenintan.ac.id](http://ejournal.radenintan.ac.id)

Internet Source

1 %

14

Fery Muhamad Firdaus, Bintang Munjiyah  
Zahroh. "PENGARUH METODE BERMAIN  
TAMAGOCI TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI  
MATEMATIS MATERI BANGUN DATAR PADA  
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR", Primary :  
Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar,  
2018

Publication

1 %

15

[www.coursehero.com](http://www.coursehero.com)

Internet Source

1 %

16

[fr.scribd.com](http://fr.scribd.com)

Internet Source

1 %

17	Ismi Khairunnisa Tanjung, Risna Mira Bella Saragih, Yumira Simamora. "Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Geogebra terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa", Journal on Education, 2023 Publication	1 %
18	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1 %
19	download.garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	1 %
20	ejournal.ust.ac.id Internet Source	1 %
21	repository.poliupg.ac.id Internet Source	1 %
22	adoc.pub Internet Source	1 %
23	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1 %
24	repository.unikama.ac.id Internet Source	1 %
25	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1 %

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      < 15 words

Exclude bibliography      On