



Plagiarism Checker X - Report

Originality Assessment

Overall Similarity: **25%**

Date: Aug 25, 2021

Statistics: 663 words Plagiarized / 2702 Total words

Remarks: Moderate similarity detected, you better improve the document (if required).

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA COBAKU (COBA TEBAK AKU) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD Dewi Wanda Wahyuningtyas¹, Urip Tisngati², Lina Erviana³ Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan Email: dewiwandasimbah@gmail.com¹,

uriptisngati@gmail.com², linaerviana27@gmail.com³ Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) prosedur pengembangan media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) untuk meningkatkan minat belajar siswa; (2) efektifitas pengembangan media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) untuk meningkatkan minat belajar siswa; (3) hasil pengembangan media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) untuk meningkatkan minat belajar siswa. Jenis penelitian adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D S. Thiagarajan (1974). Langkah-langkah yang dilakukan meliputi (a) pendefinisian, (b) perancangan, (c) pengembangan dan, (d) penyebaran. Produk diujicobakan kepada 4 siswa kelas V sekolah dasar dalam uji coba kelompok kecil.

7Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan respon siswa kelas V sekolah dasar sebagai subjek uji coba. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik tingkat kevalidan produk dan analisis data uji coba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) untuk meningkatkan minat belajar siswa telah dikembangkan dengan model pengembangan 4D dengan uji coba dan validasi ahli; (2) media dinyatakan efektif berdasarkan pencapaian minat belajar siswa yang mencapai nilai sebesar 100%; (3) penilaian ahli materi dengan rata-rata skor 4,16 "Valid", penilaian ahli media dengan rata-rata skor 4,00 "Valid", penilaian ahli bahasa dengan rata-rata 4,00 "Valid", dan penilaian siswa dalam uji coba kelompok kecil dengan rata-rata 4,00 "Valid". Kata Kunci: Media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku), Pembelajaran Tematik, Minat Belajar Siswa. 4THE DEVELOPMENT OF COBAKU SNAKES AND LADDERS MEDIA

(TRY TO GUESS ME) IN THEMATIC LEARNING TO INCREASE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' INTEREST IN LEARNING Abstrack: This study aims to determine: (1) the

procedure for developing the Cobaku Snakes and Ladders (Coba Guess Aku) media to

increase students' interest in learning; (2) the effectiveness of the development of the Cobaku Snakes and Ladders (Coba Guess Aku) media to increase students' interest in learning; (3) the results of the development of the Cobaku Snakes and Ladders (Coba Guess Aku) media to increase students' interest in learning. The type of research used in this research was Research and Development (R&D) with the 4D development model of S. Thiagarajan (1974). The steps taken include (a) definition, (b) design, (c) development and, (d) deployment. The product was tested on 4 fifth-grade elementary school students in a small group trial. The feasibility of the product is based on the results of the assessment of material experts, media experts, linguists, and the responses of fifth-grade elementary school students as test subjects. Data collection used observation, interviews, questionnaires, and documentation techniques. Data analysis used product validity level technique and test data analysis. The results showed that: (1) Cobaku Snakes and Ladders (Coba Guess Aku) media to increase students' interest in learning had been developed using a 4D development model with trial and expert validation; (2) the media was declared effective based on the achievement of student interest in learning that reaches a value of 100%; (3) the assessment of material experts with an average score of 4.16 "Valid", the assessment of media experts with an average score of 4.00 "Valid", the assessment of linguists with an average of 4.00 "Valid", and student assessments in a small group trial with a mean of 4.00 "Valid".

Keywords: Cobaku Snake and Ladder, Thematic Learning, Interest to Learn.

PENDAHULUAN Media pembelajaran merupakan salah satu bagian atau unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran pada suatu proses pembelajaran dapat menjadi unsur yang penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam prosesnya. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Anak usia 7-12 tahun termasuk pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret dalam teori Piaget perkembangan kognitif (Ibda, 2015: 27-28). Yang artinya cara berpikir anak sudah dikatakan menjadi operasional. Tahap ini disebut operasi konkret sebab berpikir logikanya didasarkan atas manipulasi fisik dari objek objek konkret/nyata. Menurut Cecep & Daddy

(2020: 15), menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran **11** dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu, menurut Safari dalam (Ricardo & Meilani, 2017: 190), **5** ada beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur minat siswa untuk belajar, yaitu perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan. Siswa yang memiliki minat belajar biasanya ditandai dengan adanya perasaan senang untuk belajar, adanya partisipasi atau keterlibatan, dan sikap penuh perhatian. Anak-anak di masa usia sekolah dasar cenderung memiliki minat yang lebih besar terhadap sesuatu hal baru, seperti adanya guru yang menyiapkan media pembelajaran saat mengajar. Tak terkecuali pada pembelajaran Tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dirancang dan disusun berdasarkan tema-tema tertentu untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Penyusunan secara tema-tema tersebut dimaksudkan agar memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. **8** Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik (Lubis, 2020: 7). Agar pembelajaran tematik menjadi menarik bagi siswa, maka pembelajaran dikemas **11** menggunakan media pembelajaran yang membuat siswa tertarik dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa juga lebih dapat memahami apa yang mereka pelajari. Berdasarkan hasil studi awal melalui **1** observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN Arjowinangun dan juga siswa pada tanggal 19 Juli 2021, diketahui bahwa **minat belajar siswa pada pembelajaran tematik** masih kurang maksimal, apalagi di tengah pandemi sekarang. Hasil wawancara tersebut menyebutkan bahwa **penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran tematik pada siswa kelas V** sudah pernah dipakai. Sebelum pandemi sekarang ini, media **11** yang sering digunakan adalah media gambar atau tergantung pada pembelajarannya. terkadang memakai musik dari HP/laptop. Sedangkan di saat pandemi ini, **1** media yang digunakan hanya menggunakan **media yang tersedia** di rumah masing-masing siswa yang biasanya digunakan saat melakukan percobaan sederhana. Jadi, bisa dikatakan minat siswa menjadi

kurang maksimal dan kurang tertarik dengan pembelajaran yang konvensional. Alternatif berdasarkan uraian di atas adalah dengan mengembangkan permainan Ular Tangga modifikasi Cobaku (Coba Tebak Aku). Dengan mengembangkan media ini, diharapkan siswa akan lebih tertarik dan lebih aktif dalam proses pembelajaran tematik, serta siswa akan menampakkan minat belajar yang meningkat, yaitu siswa belajar sekaligus bermain di dalam kelas. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Indriasih (2015) dengan judul "Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD" mengatakan bahwa Pembelajaran Tematik dengan menerapkan Alat Permainan Edukatif ular tangga dapat membuat siswa lebih aktif sehingga meningkatkan karakter dan prestasi belajar.

METODE PENELITIAN Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya dengan memberikan inovasi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (Mukholifah, 2019: 48). Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran).

Subjek uji coba penelitian dilakukan pada kelompok kecil yang berjumlah 4 siswa kelas V di SDN Arjowinangun serta bertempat di salah satu rumah siswa tersebut, dikarenakan pembatasan sosial adanya pandemi Covid-19. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data awal dan mengetahui potensi masalah awal dalam pembelajaran dan juga ketersediaan media pembelajaran, angket untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli dan respon siswa untuk mengetahui peningkatan terhadap minat siswa sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan, serta terdapat instrumen dokumentasi produk dan dokumentasi pelaksanaan uji coba. Teknik analisis data yang digunakan berupa deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Deskriptif kualitatif meliputi

observasi dan wawancara yang dilakukan untuk mengetahui kondisi awal. Sedangkan deskriptif kuantitatif meliputi kualitas media berdasarkan kevalidan produk. Analisis Kevalidan Produk Analisis data tingkat kevalidan produk digunakan untuk mengetahui seberapa valid produk yang sudah dikembangkan pada penelitian ini menggunakan data kuantitatif. Dilakukan analisis data menggunakan analisis deskriptif. Perhitungan data terlebih dahulu dilakukan perhitungan rerata dari setiap data yang diperoleh. Menurut Sugiyono (2015: 280) perhitungan rerata menggunakan rumus sebagai berikut: Mean (Me) = Keterangan: Mean (Me) : Skor rata-rata $\sum X$: Jumlah skor yang diperoleh N : Jumlah seluruh item Berdasarkan perhitungan dengan rumus di atas, penilaian dari hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian, karena dalam penilaian diperlukan standar skor pencapaian dan disesuaikan dengan kategori/kriteria yang telah ditetapkan.

Konversi data kuantitatif menjadi data kualitatif disajikan dalam tabel berikut: Tabel 1.

Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Skala Lima Interval Skor Kriteria Keterangan 4,22 – 5 Sangat Valid Tidak Revisi 3,41 – 4,21 Valid Tidak Revisi 2,61 – 3,40 Cukup Valid Tidak Revisi 1,80 – 2,60 Kurang Valid Revisi 1 – 1,79 Sangat Kurang Valid Revisi Analisis Angket dan Respon Siswa Kemudian untuk mengetahui presentase respon siswa mengenai produk yang telah dikembangkan dan ketertarikan minat siswa dilakukan analisis data respon siswa. Hasil penelitian data dapat dianalisis secara deskriptif dengan rumus presentase berikut: $\times 100\%$

HASIL DAN PEMBAHASAN Setelah media ular tangga cobaku (coba tebak aku) yang dikembangkan diproduksi maka dilakukan tahapan penilaian oleh ahli dan uji coba lapangan. Tahapan penilaian atau validitas media dilakukan melalui penilaian para ahli serta uji coba media terhadap kelompok kecil. Data uji coba tersebut diuraikan sebagai berikut: Validitas Media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Validasi produk media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) yang dikembangkan dilakukan oleh tiga kelompok ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta penilaian media melalui respon siswa. Hasil validasi yang diperoleh adalah sebagai berikut: Data Hasil Validasi Ahli Materi Berdasarkan penilaian ahli materi, diperoleh jumlah skor 25 dengan rerata sebesar 4,16. Penilaian aspek materi dari 6 aspek penilaian

diperoleh data sebesar 20% termasuk dalam kriteria "Sangat Baik" dan data sebesar 80% termasuk dalam kriteria "Baik". Hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Data Hasil Ahli Materi Kriteria Frekuensi Presentase Sangat Baik 1 20% Baik 5 80% Cukup Baik 0 0 Kurang Baik 0 0 Sangat Kurang Baik 0 0 Jumlah 6 100%

3Validasi Ahli Media Berdasarkan penilaian ahli media, diperoleh jumlah skor 36 dengan rerata sebesar 4. Penilaian aspek ahli media dari 9 aspek penilaian diperoleh data sebesar 100% termasuk dalam kriteria "Baik". Hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel

berikut: Tabel 3. Data Hasil Ahli Media Kriteria Frekuensi Presentase Sangat Baik 0 0 Baik 9 100% Cukup Baik 0 0 Kurang Baik 0 0 Sangat Kurang Baik 0 0 Jumlah 9 100%

Data Hasil Validasi Ahli Bahasa 4Berdasarkan penilaian ahli bahasa, diperoleh jumlah skor 32 dengan rerata sebesar 4. Penilaian dari ahli bahasa dari 8 aspek penilaian diperoleh data sebesar 100% termasuk dalam kriteria "Baik". Hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel

berikut: Tabel 4. Data Hasil Ahli Bahasa Kriteria Frekuensi Presentase Sangat Baik 0 0 Baik 8 100% Cukup Baik 0 0 Kurang Baik 0 0 Sangat Kurang Baik 0 0 Jumlah 8 100%

Data Hasil Validasi Respon Siswa 3Pada uji coba kelompok kecil aspek secara keseluruhan diperoleh rerata sebesar 4 yang termasuk dalam kategori "Valid". Respon siswa dalam uji coba kelompok kecil terhadap aspek fisik, aspek materi, dan aspek minat diperoleh rerata

sebesar 4 termasuk dalam kategori "Valid". Penilaian 20respon siswa terhadap media yang dikembangkan pada aspek fisik, materi dan minat diperoleh rata-rata penilaian sebagai berikut: Tabel 5. Penilaian Produk 2Respon Siswa Aspek Penilaian Jumlah Rerata Kategori

Fisik 12 4 Valid Materi 8 4 Valid Minat 40 4 Valid Data Hasil Peningkatan Minat Siswa

Berdasarkan hasil respon minat siswa yang diberikan kepada 4 siswa diperoleh nilai sebelum menggunakan media keseluruhan 31 dan nilai sebelum menggunakan media

keseluruhan 40. Dengan presentase sebelum penggunaan media adalah 77,5% dan

presentase sesudah penggunaan media adalah 100% Hasil pemberian angket minat

belajar siswa dapat dilihat pada diagram peningkatan minat belajar berikut ini: Gambar 1.

Data Hasil Minat Belajar Siswa Revisi Produk Produk yang telah jadi dibuat kemudian

melalui tahap validasi produk. Tahap validasi dilakukan dengan ahli media yaitu guru kelas

V SD Arjowinangun. Validasi dilakukan peneliti pada tanggal 19 Juli 2021. Berdasarkan penilaian dari ahli media memberikan saran sedikit revisi produk yang dikembangkan peneliti. Aspek yang direvisi adalah pada aspek visual media ular tangga yaitu pada ukuran per kotak ular tangga. Ukuran per kotak ular tangga diminta untuk dikurangi 5 cm dan pada bagian luar di beri seperti garis tepi agar lebih menambah kesan. Selain itu pada bagian tepi atas supaya di beri tulisan ULAR TANGGA COBAKU supaya pemain tahu nama media yang digunakan. Ukuran ular tangga yang awalnya berukuran 3 meter × 1,5 meter menjadi berukuran 2,5 meter × 1,25 meter. Berikut visualisasi media yang sebelum revisi dan sesudah revisi: Sebelum Revisi Sesudah Revisi Gambar 2. Tampilan Media 1 Sebelum dan Sesudah Revisi Kajian Produk Akhir Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba, diperoleh data hasil produk media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) dikembangkan dengan model pengembangan 4D. Setelah dilakukan validasi dengan ahli materi, ahli media, dan juga ahli bahasa serta saran perbaikan dari aspek visual, media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) dinyatakan layak dan dapat diuji cobakan dengan revisi. Melalui uji coba kelompok kecil, siswa memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan menggunakan angket yang diberikan serta diberikan angket untuk mengetahui minat belajar siswa menggunakan media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku). Berdasarkan hasil angket yang diberikan, diperoleh bahwa penerapan media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) mampu meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik. Peningkatan minat belajar siswa menunjukkan bahwa semua siswa yang berjumlah 4 orang mengalami peningkatan yang awalnya sebelum menggunakan media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) persentasenya 77,5% menjadi 100% setelah menggunakan media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku). 3 Oleh karena itu, dengan hasil yang diperoleh dapat dikatakan bahwa media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik. SIMPULAN DAN SARAN Simpulan Media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) dihasilkan dengan menggunakan tahapan model penelitian 9 pengembangan 4-D (Four D). 17 Model

pengembangan 4-D terdiri atas empat tahap utama yaitu: (a) define (pendefinisian) dengan tahapan analisis konsep akhir, dan analisis tujuan pembelajaran; (b) design (perancangan) dengan tahapan penyusunan tes, pemilihan produk, pemilihan format, dan desain awal; (c) develop (pengembangan) dengan tahapan validasi ahli dan uji coba produk dan; (d) disseminate (penyebaran). Pengembangan produk dengan menggunakan tahapan model penelitian pengembangan 4-D melalui tahapan uji coba dan uji validitas ahli ahli bahwa Media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) dinyatakan "Layak" untuk digunakan dalam uji coba kelompok kecil. Media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) telah diuji efektifitas melalui angket dan respon minat dalam uji coba kelompok kecil. Minat belajar siswa setelah menggunakan Media Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) terlihat meningkat, dengan presentase sebelum menggunakan media sebesar 77,5% dan sesudah menggunakan media sebesar 100%. Uji validitas ahli diperoleh hasil skor rata-rata keseluruhan 4, yaitu untuk ahli materi memperoleh rata-rata sebesar 4,16, ahli media rata-rata sebesar 4 dan ahli bahasa rata-rata sebesar 4. Saran Berdasarkan kesimpulan yang telah dituliskan di atas, maka beberapa saran yang perlu dipertimbangkan untuk peningkatan kualitas pembelajaran Tematik di sekolah dasar sebagai berikut: (1) Produk media pembelajaran Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) untuk meningkatkan minat belajar siswa sebaiknya digunakan sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik dalam pemahaman pembelajaran tematik; (2) Penelitian lanjutan masih sangat dibutuhkan untuk menguji efektifitas media pembelajaran Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) yang telah dikembangkan dengan melanjutkan pengembangan ke tahap implementasi dan distribusi; (3) Penelitian lanjutan diharapkan untuk melakukan uji coba instrumen ke subjek lainnya sebelum diberikan subjek penelitian guna mendapatkan efektivitas hasil penelitian dan pengembangan yang lebih valid; dan (4) Bagi guru SD, disarankan untuk memanfaatkan produk yang dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran. DAFTAR PUSTAKA Ibda, Fatimah. 2015. "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget" dalam Jurnal INTELEKTUALITA Volume 3 (hlm. 27-38). Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, UIN Ar-Raniry. Indriasih, Aini. 2015.

"Pemanfaatan **Alat Permainan Edukatif** Ular Tangga Dalam **Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD**" dalam Jurnal Pendidikan Volume 16 (hlm. 127-137). Semarang: UPBJJ-UT, Semarang. Kustandi, C. & Darmawan, D. 2020. **Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat**. Jakarta: KENCANA. Lubis, Maulana Arafat. 2020. Pembelajaran Tematik SD/MI. Jakarta: KENCANA. Ricardo dan Rini Intansari Meilani. 2017. **Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa**. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 2 No. 2 tahun 2017. <http://repository.stkippacitan.ac.id> 10

Sources

1	http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=74523 INTERNET 7%
2	https://www.researchgate.net/publication/340707325_Pengembangan_modul_matematika_dengan_model_pembelajaran_berbasis_masalah_untuk_siswa_kelas_VII_SMP INTERNET 4%
3	https://123dok.com/document/q7w40eoz-pengembangan-media-video-tematik-kelas-pembelajaran-kurikulum-ajaran.html INTERNET 3%
4	https://www.researchgate.net/publication/338332606_Kemampuan_Kognitif_dalam_Mengurutkan_Angka_melalui_Metode_Bermain_Puzzle_Angka INTERNET 2%
5	https://pdfs.semanticscholar.org/27e2/61b4525ee151fc29c91725f82de419f358da.pdf INTERNET 1%
6	https://repository.stkippacitan.ac.id/eprint/189/3/ABY%20SUSENO_PGSD_AR2020.pdf INTERNET 1%
7	https://core.ac.uk/download/pdf/78032416.pdf INTERNET 1%
8	http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/MODEL%20PEMBELAJARAN%20TEMATIK%20SD%20KELAS%20I%20-%20III.pdf INTERNET 1%
9	https://magfirahsyid.blogspot.com/2012/04/penelitian-dan-pengembangan.html INTERNET 1%
10	http://repositori.uin-alauddin.ac.id/15740/1/Irmayani%20Novsyah.pdf INTERNET 1%
11	https://www.merdeka.com/jateng/6-jenis-media-pembelajaran-beserta-contoh-dan-manfaatnya-klm.html INTERNET 1%
12	http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/lugawiyat/article/download/12320/8594 INTERNET 1%
13	http://repository.unpas.ac.id/49542/11/DAFTAR%20PUSTAKA-converted.pdf INTERNET 1%
14	https://iosrjournals.org/iosr-jrme/papers/Vol-10%20Issue-1/Series-6/G1001065256.pdf INTERNET <1%

15

https://www.mariyadi.com/2019/10/contoh-proposal-ptk-peningkatan17_10.html
INTERNET
<1%

16

<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/article/download/2388/1874>
INTERNET
<1%

17

http://eprints.walisongo.ac.id/1673/4/093711031_Bab3.pdf
INTERNET
<1%

18

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/viewFile/197/178>
INTERNET
<1%

19

http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2018/14.1.01.10.0035.pdf
INTERNET
<1%

20

<http://eprints.uad.ac.id/6543/1/27-81-1-PB.pdf>
INTERNET
<1%

21

<http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=69668>
INTERNET
<1%
