



# Plagiarism Checker X - Report

## Originality Assessment

Overall Similarity: **16%**

Date: Sep 25, 2021

Statistics: 421 words Plagiarized / 2585 Total words

Remarks: Low similarity detected, check your supervisor if changes are required.

PENGEMBANGAN MEDIA MADING 3D UNTUK LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 1 HADIWARNO Ratri Oktaviani<sup>1</sup>, Vit Ardhyantama<sup>2</sup>, Arif Mustofa<sup>3</sup> 1,2,3Prodi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan Email : ratrioktav@gmail.com<sup>1</sup>,

vit.10276@gmail.com<sup>2</sup>, Mustofaarif99@yahoo.com<sup>3</sup> Abstrak: Penelitian ini bertujuan

untuk mengetahui: (1) prosedur pengembangan media mading 3D untuk literasi budaya

siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hadiwarno; (2) kelayakan media mading 3D untuk literasi

budaya siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hadiwarno; (3) hasil pengembangan media mading

3D untuk literasi budaya siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hadiwarno. Jenis penelitian ini

Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall yang telah

dimodifikasi Sadiman. Langkah-langkah yang ditempuh meliputi (a) pencarian dan

pengumpulan data, (b) perencanaan, (c) pengembangan bentuk produk awal, (d) uji coba

lapangan awal, (e) revisi hasil uji coba lapangan awal, (f) uji coba lapangan utama, (g) revisi

produk operasional. <sup>3</sup>Produk diuji cobakan kepada 4 siswa kelas IV sekolah dasar dalam uji

coba kelompok kecil. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penelitian ahli materi, ahli

media, ahli pembelajaran, dan respon siswa kelas IV sekolah dasar sebagai subjek uji coba.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, angket, tes, dan

dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik tingkat kevalidan produk dan analisis data

uji coba. <sup>2</sup>Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media mading 3D untuk literasi budaya

siswa yang telah dikembangkan dengan pengembangan model Borg & Gall yang telah

dimodifikasi oleh Sadiman dan dengan uji coba serta validasi dari para ahli; (2) media

dinyatakan efektif berdasarkan pencapaian ketuntasan belajar siswa yang mencapai nilai

≥75 atau sebesar 80%; (3) penilaian ahli materi dengan rata-rata skor 4 "Valid", penilaian

ahli media dengan rata-rata 4,1 "Valid", dan penilaian siswa dalam uji coba kelompok

<sup>15</sup>kecil dengan rata-rata 4,12 "Valid". Kata Kunci: Mading 3D, Literasi Budaya Abstract: This

study aims to determine: (1) the procedure of 3D mading media for cultural literacy of

fourth-grade students at SD Negeri 1 Hadiwarno; (2) the feasibility of 3D mading media for

cultural literacy of fourth-grade students at SD Negeri 1 Hadiwarno; (3) the results of the

development of 3D mading media for cultural literacy of fourth-grade students at SD

Negeri 1 Hadiwarno. This type of research is Research and Development (R&D) with a Borg & Gall development model that has been modified by Sadiman. The steps taken include (a) searching and collecting data, (b) planning, (c) developing the initial product form, (d) initial field trials, (e) revising the results of initial field trials, (f) testing main field, (g) operational product revision. The product was tested on 4 fourth-grade elementary school students in a small group trial. The feasibility of the product is based on the results of research by material experts, media experts, learning experts, and the responses of fourth-grade elementary school students as test subjects. Data collection techniques using observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. Data analysis used product validity level technique and trial data analysis used product validity level technique and trial data analysis. The results showed that: (1) 3D mading media for students' cultural literacy that had been developed with the development of the Borg & Gall model that had been modified by Sadiman and with trials and validation from experts; (2) the media is declared effective based on the achievement of student learning mastery who reaches the value of  $\geq 75$  or 80%; (3) the assessment of material experts with an average score of 4 "Valid", the assessment of media experts with an average of 4,1 "Valid", and student assessments in small group trials with an average of 4,12 "Valid". Keywords: 3D Mading, Cultural Literacy

PENDAHULUAN Saat proses pembelajaran terjadi proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dimana dalam proses tersebut penyampaian pesan sangatlah penting dan untuk mempermudah penyampaian pesan diperlukan media pembelajaran yang sesuai. Menurut Hamid, dkk (2020:8) media pembelajaran dapat dikatakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran dan dapat merangsang pikiran, perasaan, maupun kemauan siswa sehingga mampu mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran banyak ragamnya serta memiliki karakteristik di setiap jenisnya. Adapun jenis karakteristik media pembelajaran menurut Anon (2018:10) sebagai berikut: media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia. Media pembelajaran membantu pendidik dalam

menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik lebih mudah mengingat materi dan meningkatkan minat pada pembelajaran. Kelancaran pembelajaran juga sangatlah penting dalam menentukan pemahaman peserta didik. Agar proses pembelajaran berjalan lancar maka pendidik harus mempertimbangkan prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran. Menurut Baharun (2018:6-9) ada beberapa prinsip dalam pemilihan media pembelajaran sebagai berikut: prinsip efektivitas dan efisiensi, prinsip taraf berfikir siswa, prinsip interaktivitas media pembelajaran, ketersediaan media pembelajaran, kemampuan guru menggunakan media pembelajaran, alokasi waktu, fleksibilitas media pembelajaran, dan keamanan penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil studi awal melalui penyebaran angket 15 pada kelas IV di SD Negeri 1 Hadiwarno diperoleh hasil bahwa pengetahuan mengenai kebudayaan masih kurang. Pemberian edukasi mengenai literasi budaya kepada siswa sekolah dasar sangatlah penting. Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Literasi budaya ini dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan anak sekolah dasar agar mereka lebih mengenal kebudayaan yang ada di sekitar. Sebagai upaya dalam meningkatkan literasi budaya pada siswa kelas IV di SDN 1 Hadiwarno, dibutuhkan elemen-elemen penting salah satunya adalah media pembelajaran. Media sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran. Selain menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman serta memenuhi kebutuhan individu siswa. Ada beberapa macam media pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran tiga dimensi. Media pembelajaran tiga dimensi yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi atau tebal (Laila Afifatun Nisa, 2014). Salah satu contoh media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung proses pembelajaran tersebut adalah media Mading 3D. Pengembangan media mading 3D ini dibuat karena di SDN 1 Hadiwarno belum ada penggunaan media saat proses pembelajaran mengenai literasi budaya. Oleh sebab itu, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran mading 3D untuk meningkatkan literasi budaya siswa. Sehingga dapat membantu dalam

meningkatkan literasi budaya serta memberikan inspirasi kepada guru mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Mading 3D memiliki kelebihan yaitu: (1) siswa seakan-akan melihat benda yang nyata dengan media 3D, (2) menimbulkan ketertarikan siswa untuk berpikir dan menyelidikinya, (3) pembelajaran akan berjalan lebih sempurna karena siswa dapat belajar, (4) siswa dapat memahami tentang sifat bentuk serta pergerakan suatu benda dengan baik, (5) memberikan pengalaman tentang keadaan sebenarnya, (6) memberi lebih banyak peluang kepada murid untuk berinteraksi antara satu sama lain (Setyawan, 2017:12-13). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan media mading 3D untuk literasi budaya siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hadiwarno, kelayakan media mading 3D untuk literasi budaya siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hadiwarno, hasil dari pengembangan media mading 3D untuk literasi budaya siswa kelas IV di SD Negeri 1 Hadiwarno.

#### METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Model pengembangan ini terdiri dari 10 langkah yaitu: pencarian dan pengumpulan data (Research and Information Collecting), perencanaan (Planning), mengembangkan bentuk produk awal (Develop Preliminary Form of Product), uji coba lapangan awal (Preliminary Field Testing), revisi hasil uji coba lapangan awal (Main Product Revision), uji coba lapangan utama (Main Field Testing), revisi produk operasional (Operational Product Revision), uji coba lapangan operasional (Operational Field Testing), penyempurnaan produk akhir (Final Product Revision), diseminasi dan implementasi (Dissemination and Implementation). Produk yang dikembangkan nantinya akan di uji melalui uji validitas dan uji coba produk pada beberapa ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media mading 3D yang telah dikembangkan oleh peneliti. Subjek penelitian terdiri dari 4 siswa kelas IV SD Negeri 1 Hadiwarno.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian ini mengembangkan media mading 3D terhadap literasi budaya siswa. Produk pengembangan yang telah dihasilkan berupa Mading 3D untuk Literasi Budaya Siswa. Berikut dijelaskan tentang hasil yang didapatkan setelah melakukan pengembangan media mading 3D untuk

literasi budaya siswa. Validitas Media Mading 3D untuk Literasi Budaya Siswa Validasi produk yang dikembangkan dilakukan oleh tiga kelompok ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, serta penilaian media melalui respon siswa. Hasil validasi yang diperoleh adalah sebagai berikut: **2 Data hasil Validasi Ahli** Upacara Jangkrik Genggong Berdasarkan penilaian dari ahli materi, diperoleh rerata sebesar 4 **termasuk dalam kategori** "Valid". Penilaian aspek materi pembelajaran dari 5 aspek penilaian 20% termasuk kriteria "Sangat Baik", 60% termasuk kriteria "Baik", serta 20% termasuk kriteria "Cukup". Penilaian yang jelas terkait aspek materi pembelajaran dapat dilihat pada Grafik 1. berikut: / **2 Data Hasil Validasi Ahli** Media Berdasarkan penilaian ahli media, diperoleh rerata sebesar 3,41 **termasuk dalam kategori** "Valid". Penilaian aspek ahli media dari 12 aspek penilaian diperoleh data sebesar 8,3% termasuk dalam kriteria "Sangat Kurang", data sebesar 8,3% termasuk dalam kriteria "Kurang", data sebesar 25% termasuk dalam kriteria "Cukup", data sebesar 50% termasuk dalam kriteria "Baik, data sebesar 8,3% termasuk dalam kriteria "Sangat Baik". / **2 Data Hasil Validasi Ahli** Pembelajaran Berdasarkan penilaian ahli pembelajaran, diperoleh rerata sebesar 4,1 **termasuk dalam kategori** "Valid". Penilaian dari ahli pembelajaran dari 8 aspek dan diperoleh data sebesar 87,5% termasuk dalam kriteria "Baik", serta 12,5% termasuk dalam kriteria "Sangat Baik". Penilaian ahli pembelajaran dalam 8 aspek tersebut secara jelas dapat dilihat pada Grafik 3. berikut: / Data Respon Siswa Validasi respon siswa dilakukan melalui uji coba kelompok kecil. Berdasarkan penilaian respon siswa, diperoleh rerata sebesar 4,12 termasuk dalam kategori "Valid". Penilaian kualitas media pembelajaran terdiri dari 9 aspek dan diperoleh data sebesar 33,3% termasuk dalam kriteria "Sangat Valid" serta data sebesar 66,6% termasuk dalam kriteria "Valid".

Tabel 1. Data Hasil Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek yang Dinilai	Rata-Rata	Kriteria
1.	Media mudah digunakan	4,5	Sangat Valid
2.	Media sangat membosankan	4	Valid
3.	Petunjuk penggunaan media jelas	4	Valid
4.	Media membuat saya sulit belajar	4	Valid
5.	<b>10 Huruf yang digunakan</b> sulit untuk dibaca	4,5	Sangat Valid
6.	Gambar pada media menarik	4	Valid
7.	Warna pada media kurang menarik	3,7	Valid
8.	Materi pada media sulit untuk		

dipahami 3,7 Valid 9. Materi pada media sangat bermanfaat 4,7 Sangat Valid Jumlah Skor 37,1 Valid Rerata 4,12 Pembahasan Prosedur Pengembangan Media Mading 3D untuk Literasi Budaya Prosedur pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan prosedur Borg & Gall yang dimodifikasi Sadiman (2010:100-101) yang terdiri dari sepuluh langkah, namun pada proses penelitiannya tidak semua prosedur penelitian dilakukan karena sedikitnya waktu dan keterbatasan responden pada masa pandemi Covid-19. Tahapan yang dilakukan peneliti saat penelitian yaitu sebelum menentukan produk yang akan dirancang, peneliti mencari masalah dengan melakukan pencarian dan pengumpulan data di SDN 1 Hadiwarno. Ketika menemukan masalah pada media pembelajaran, peneliti merencanakan pembuatan media pembelajaran mading 3D dan membuat produk bentuk awal. Setelah membuat bentuk produk awal, peneliti melakukan validasi media pembelajaran. Hasil dari validasi menunjukkan bahwa ada beberapa yang perlu direvisi, diantaranya yaitu warna background pada buku pendamping mading, ukuran tulisan, dan penambahan ornamen pada media mading 3D. Kemudian untuk uji coba produk hanya sampai uji coba kelompok kecil yaitu sekitar 4 orang siswa. Hal ini dikarenakan adanya pandemi Covid-19 sehingga tidak memungkinkan untuk uji coba produk secara luas. Kelayakan Media Mading 3D untuk Literasi Budaya Pengembangan produk media mading 3D ini telah melalui tahapan uji coba dan uji validasi ahli dengan hasil skor rata-rata keseluruhan 3,41. Kriteria rata-rata tersebut berarti bahwa media mading 3D ini dinyatakan "Layak" untuk digunakan. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Jaka Syahputra (2017), yang berjudul Pengaruh Media Mading 3D Terhadap Minat Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Harapan Mekar 2 Medan T.P 2016/2017. Pada penelitian tersebut diperoleh bahwa siswa yang diberi media mading 3D hasil belajarnya jauh lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media mading 3D. Sehingga dalam penelitian ini penggunaan media mading 3D dinyatakan layak untuk digunakan. Hasil uji coba produk media mading 3D kepada siswa menunjukkan bahwa media mading 3D cukup efektif sebagai media pembelajaran bagi siswa. Meskipun uji coba produk waktunya terbatas namun mampu

menarik antusias siswa **9**selama proses pembelajaran berlangsung. Media mading 3D ini diharapkan mampu menambah pengetahuan siswa mengenai kebudayaan. **1**Hal ini sejalan dengan penelitian dari Jaka Syahputra (2017), yang berjudul Pengaruh Media Mading 3D Terhadap Minat Belajar Akuntansi **Siswa Kelas XI** Akuntansi SMK Harapan Mekar 2 Mekar 2 Medan T.P 2016/2017. Pada penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa dengan penggunaan media mading 3D mampu menarik minat belajar siswa saat pembelajaran berlangsung.

**1**Hasil belajar siswa juga **menjadi lebih baik** ketika menggunakan media mading 3D dibandingkan tanpa menggunakan media mading 3D. Hasil Pengembangan Media Mading 3D Pengembangan media yang dilakukan telah melalui berbagai tahapan.

Tahapan- tahapan tersebut menghasilkan sebuah produk berupa media mading 3D untuk literasi budaya. Berikut merupakan hasil akhir dari pengembangan media mading 3D tersebut: Gambar 1. Mading 3D / / / / Gambar 2. Buku Pendamping

Mading / / / / / / / / / / **1**Berdasarkan hasil di atas dapat dinyatakan bahwa pengembangan media mading 3D untuk literasi budaya siswa telah teruji kevalidan dan keefektifannya, sehingga dapat dipertimbangkan untuk **4**dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk literasi budaya. SIMPULAN DAN SARAN Simpulan Berdasarkan

pernyataan peneliti dan **1**hasil penelitian yang telah diuraikan, diperoleh **kesimpulan sebagai berikut: (1)** Media Mading 3D untuk literasi budaya siswa yang dikembangkan

menggunakan tahapan model pengembangan **2**Borg & Gall yang di modifikasi Sadiman.

Model pengembangan ini terdiri atas sepuluh tahap yaitu: a) Pencarian dan pengumpulan data, **b) Perencanaan, c) Pengembangan bentuk produk awal, d) Uji coba lapangan awal, e) Revisi hasil uji coba lapangan awal, f) Uji coba lapangan utama, g) Revisi produk**

operasional, **h) 13**Uji coba lapangan operasional, **i) Penyempurnaan produk akhir, j)**

Diseminasi dan Implementasi. Namun pada proses penelitian, tidak semua tahap tersebut dilakukan karena sedikitnya waktu dan keterbatasan responden **10**pada masa pandemi **Covid-19**. Peneliti hanya melaksanakan penelitian sampai tahap ke tujuh. **(2)**

Pengembangan produk dengan menggunakan tahapan model ini telah **1**melalui tahapan **uji coba** dan uji validasi ahli dengan hasil skor rata-rata keseluruhan 3,41. Kriteria rata-rata



tersebut berarti media mading 3D ini dinyatakan "Layak" untuk digunakan. (3) Media mading 3D telah di uji coba dalam kelompok kecil. Hasil yang diperoleh yaitu literasi budaya siswa mencapai 100% dan dinyatakan "Tuntas". Saran Adapun saran yang perlu dipertimbangkan untuk pemanfaatan produk antara lain: (1) Produk yang dikembangkan ini bisa dijadikan salah satu contoh referensi media dalam pembelajaran, (2) Sebelum menggunakan produk ini disarankan untuk membaca terlebih dahulu cara penggunaan pada buku pendamping mading.

DAFTAR PUSTAKA

Anon. 2018. Media **Dan Sumber Belajar**. Deepublish.

H. Anang Setiana, S. K. M. M. K. M. R. N. S. K. N. M. K. 2021. Riset Keperawatan. LovRinz Publishing.

Hamid, M. A., R. Ramadhani, M. Masrul, J. Juliana, M. Safitri, M. Munsarif, J. Jamaludin, J. Simarmata, and T. Limbong. 2020. Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.

Pakpahan, A. F., D. P. Y. Ardiana, A. T. Mawati, E. B. Wagiu, J. Simarmata, M. Z. Mansyur, L. Ili, B. Purba, D. Chamidah, and F. J. Kaunang. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.

Pratiwi, Anggi dkk. 2019. "Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan Sebagai Solusi Disinformasi Pada Generasi Millennial di Indonesia". Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan.7(1):65-80.

Program, Pada, and Studi Pendidikan. 2017. "Pengaruh Media Mading 3d Terhadap Minat Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Akuntansi Smk Harapan Mekar 2 Medan t.p 2016/2017 Skripsi." Sahidin. 2015. "Metode Penelitian Bab III." Biomass Chem Eng 49(23-6):40-68.

Semiawan, P. D. C. R. n.d. Metode Penelitian Kualitatif. Grasindo.

Syahputra, Jaka. 2017. "Pengaruh Media Mading 3D Terhadap Minat Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Akuntansi SMK Harapan Mekar 2 Medan T.P 2016/2017". Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Umar. 2014. "Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran." Jurnal Tarbiyah 11(1):131-44.

Wijiningsih, Nining dkk. 2017. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal". Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan.2(8):1030-1036.

## Sources

1	<a href="https://adoc.pub/seminar-nasional-keolahragaan-dan-workshop-neuromuscular-tap.html">https://adoc.pub/seminar-nasional-keolahragaan-dan-workshop-neuromuscular-tap.html</a> INTERNET 3%
2	<a href="https://core.ac.uk/display/185259022">https://core.ac.uk/display/185259022</a> INTERNET 3%
3	<a href="https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/189/">https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/189/</a> INTERNET 1%
4	<a href="https://gobejar.blogspot.com/2019/12/pengertian-media-pembelajaran-manfaat.html">https://gobejar.blogspot.com/2019/12/pengertian-media-pembelajaran-manfaat.html</a> INTERNET 1%
5	<a href="https://core.ac.uk/download/pdf/230736703.pdf">https://core.ac.uk/download/pdf/230736703.pdf</a> INTERNET 1%
6	<a href="https://ojs.unm.ac.id/chemica/article/download/5895/3385">https://ojs.unm.ac.id/chemica/article/download/5895/3385</a> INTERNET 1%
7	<a href="http://ditsmp.kemdikbud.go.id/6-literasi-dasar-yang-wajib-dimiliki-pelajar-smp/">http://ditsmp.kemdikbud.go.id/6-literasi-dasar-yang-wajib-dimiliki-pelajar-smp/</a> INTERNET 1%
8	<a href="https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jtlp/article/download/4093/2421">https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jtlp/article/download/4093/2421</a> INTERNET 1%
9	<a href="https://blog.kejarcita.id/7-tips-mengembangkan-media-pembelajaran-yang-sesuai-dengan-konsep-merdeka-belajar/">https://blog.kejarcita.id/7-tips-mengembangkan-media-pembelajaran-yang-sesuai-dengan-konsep-merdeka-belajar/</a> INTERNET 1%
10	<a href="http://ditpsd.kemdikbud.go.id/faq">http://ditpsd.kemdikbud.go.id/faq</a> INTERNET 1%
11	<a href="https://eprints.umm.ac.id/37902/4/jiptummp-gdl-ervitalail-52688-4-bab3.pdf">https://eprints.umm.ac.id/37902/4/jiptummp-gdl-ervitalail-52688-4-bab3.pdf</a> INTERNET <1%
12	<a href="https://coggle.it/diagram/YTt4RidH_MxbWLFd/t/kriteria-dalam-pemilihan-media%2C-langkah-media-pembelajaran">https://coggle.it/diagram/YTt4RidH_MxbWLFd/t/kriteria-dalam-pemilihan-media%2C-langkah-media-pembelajaran</a> INTERNET <1%
13	<a href="https://online-journal.unja.ac.id/jisic/article/download/7846/5699/24840">https://online-journal.unja.ac.id/jisic/article/download/7846/5699/24840</a> INTERNET <1%
14	<a href="https://www.neliti.com/publications/210188/pengembangan-bahan-ajar-tematik-berbasis-budaya-lokal">https://www.neliti.com/publications/210188/pengembangan-bahan-ajar-tematik-berbasis-budaya-lokal</a> INTERNET <1%

- 15 <https://ojs.unida.ac.id/jtdik/article/view/4060>  
INTERNET  
<1%
- 
- 16 <http://eprints.umm.ac.id/38064/3/BAB%20II.pdf>  
INTERNET  
<1%
- 
- 17 [https://www.researchgate.net/publication/326202642\\_Pengembangan\\_Lembar\\_Kerja\\_Siswa\\_LKS\\_Berbasis\\_Ink\\_uiri\\_Terbimbing\\_dan\\_Media\\_Interaktif\\_IPA\\_SMP\\_Untuk\\_Mengaktifkan\\_Keterampilan\\_Berpikir\\_Kritis](https://www.researchgate.net/publication/326202642_Pengembangan_Lembar_Kerja_Siswa_LKS_Berbasis_Ink_uiri_Terbimbing_dan_Media_Interaktif_IPA_SMP_Untuk_Mengaktifkan_Keterampilan_Berpikir_Kritis)  
INTERNET  
<1%
- 
- 18 [https://www.researchgate.net/publication/343527512\\_Effectiveness\\_of\\_Mobile\\_Learning\\_Media\\_on\\_Computer\\_Assembly\\_at\\_Vocational\\_High\\_School](https://www.researchgate.net/publication/343527512_Effectiveness_of_Mobile_Learning_Media_on_Computer_Assembly_at_Vocational_High_School)  
INTERNET  
<1%
- 
- 19 [https://www.researchgate.net/publication/338135906\\_Developing\\_an\\_Algebra\\_Textbook\\_Based\\_on\\_Problem\\_Solving\\_to\\_Improve\\_Student'\\_Learning\\_Achievement](https://www.researchgate.net/publication/338135906_Developing_an_Algebra_Textbook_Based_on_Problem_Solving_to_Improve_Student'_Learning_Achievement)  
INTERNET  
<1%
-