



SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PGRI BANGKALAN
PUSAT BAHASA

Jl. Soekarno Hatta No. 52 Bangkalan Telp/Fax. (031) (031) 99301078 / 3092325
e-mail: admin@stkipgri-bkl.ac.id website: www.stkipgri-bkl.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 166/B11/C/IX/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Arfiyan Ridwan, M.Pd
NIDN : 0723078802
Jabatan : Kepala Pusat Bahasa

Menerangkan bahwa artikel di bawah ini:

- a) Nama penulis : Ihwan Firmansyah, M.Pd
- b) Judul artikel : PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DAN LEMBAR AKTIVITAS SISWA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AGAMA UNTUK SISWA KELAS SATU SD
- c) Nama Jurnal : Pionir Jurnal Pendidikan
- d) Vol/No/tahun : 11/ 2 2022
- e) Tingkat similaritas : 51 %

telah diperiksa tingkat plagiasinya dengan menggunakan perangkat *Turnitin* dengan hasil yang dilampirkan bersama surat ini.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Bangkalan, 8 September 2022
Kepala Pusat Bahasa



Arfiyan Ridwan, M.Pd
NIDN 0723078802

Article 6

by Ihwan Firmansyah

Submission date: 07-Sep-2022 03:30PM (UTC-0400)

Submission ID: 1894578875

File name: 6._PENGEMBANGAN_BUKU_CERITA_BERGAMBAR.pdf (248.13K)

Word count: 2563

Character count: 16404

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
DAN LEMBAR AKTIVITAS SISWA SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN AGAMA UNTUK SISWA
KELAS SATU SD**

**Oleh: Yusti Amalia Wahidiyah Maghfirah, Miranti Widi Andriani,
Ihwan Firmansyah**
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bangakalan
Email: yustiamaliawahidiyahmagfirah@gmail.com

Abstract

Learning media must be utilized optimally to help students achieve their learning objectives. Seeing students who are less enthusiastic in their learning process, this research attempts to develop a learning media that can enhance the learning interest of the first grade elementary school students, especially in learning Islamic religion subject. This research is a type of Research and Development or the so-called Research and Development (R&D), with a development model of Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluations (ADDIE). The product produced in this study is picture story book and student worksheet for the first grade students of elementary school, entitled *I Love the Qur'an*. The results of this study indicate that the quality of the product is included in the very feasible criteria with an average score of 4.85 for media experts and 4.132 for material experts. The developed media meets practical criteria with the average score of student response questionnaires for 5 score with a percentage of 100%. The developed media meets the effective criteria with the acquisition of an average score of student post-test results of 85.45 with the accomplishment percentage of 100%.

Keywords: Development Research, Learning Media, Picture Story Books, R&D, ADDIE Model

Abstrak

Media pembelajaran harus dapat kita manfaatkan secara maksimal untuk membantu pelajar mencapai tujuan belajarnya. Karena melihat siswa yang kurang semangat dalam proses belajarnya, maka penelitian ini ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas satu SD, khususnya pada pembelajaran pendidikan agama Islam. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development* (R&D), dengan model pengembangan *Analysis, Desain, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluations* (ADDIE) Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa buku cerita bergambar dan lembar aktivitas siswa kelas 1 SD, berjudul *Aku Cinta Al-Qur'an*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas produk

termasuk dalam kriteria sangat layak dengan skor rata-rata ahli media 4,85 dan ahli materi 4,132. Media yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis dengan perolehan skor rata – rata angket respon siswa sebesar 5 dengan persentase 100%. Media yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif dengan perolehan skor rata – rata hasil *post tes* siswa sebesar 85,45 dengan persentase ketuntasan 100%.

Kata Kunci: Penelitian Pengembangan, Media Pembelajaran, Buku Cerita Bergambar, (R&D), Model ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang tidak bisa dipisahkan dengan manusia yang menjadi subjek dan obyek dari upaya pendidikan itu sendiri, karena mencakup 3 (tiga) aspek dalam diri manusia. Pentingnya pendidikan ini bagi masyarakat tergambar dari peranan yang dibawa dalam kegiatan pendidikan dalam kaitannya dengan perkembangan seseorang. Jalur pendidikan adalah salah satu alternatif yang dianggap cukup mampu mengatasi masalah tersebut. Pendidikan sebagai wahana preventif karena melalui pendidikan akan dibentuk generasi baru yang lebih baik.² Dengan adanya pendidikan yang unggul dalam segi kreativitas, maka diharapkan akan berdampak baik pada hasil yang ditunjukkan oleh para peserta didik, mulai dari prestasi belajar dalam hal akademik maupun non akademik, dan tentunya mampu memberikan dampak positif di dunia pendidikan ke depannya.³

Pendidikan Agama Islam menurut Zakiyah Dradjat dalam mendefinisikan pendidikan agama islam adalah suatu usaha sadar untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran islam secara menyeluruh (kaffah).⁴ Sedangkan tujuan pendidikan agama islam adalah suatu yang ingin dicapai setelah melakukan serangkaian proses pendidikan agama islam di sekolah atau madrasah.⁵ Terdapat beberapa pendapat mengenai tujuan pendidikan agama islam ini. Diantaranya al-attas, ia menghendaki tujuan pendidikan agama islam itu adalah manusia yang baik. Sementara itu marimba mengatakan menurutnya tujuan pendidikan agama islam adalah terciptanya orang yang berkepribadian muslim. Pada kenyataannya pendidikan agama islam di sekolah selalu berusaha memberikan pembelajaran yang baik, dengan cara mengikuti kurikulum yang ada, serta buku paket agama islam yang biasa digunakan di sekolah sebagai sumber belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), seperti yang ada di UPTD SD negeri Pangeran 1 Bangkalan, buku pendidikan agama islam dan budi pekerti yang diterbitkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia tahun 2017.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna

¹Rahmat. (2014). *Pengantar Pendidikan Teori, Konsep, dan Aplikasi*. Gorontalo: Ideas Publishing. 8.

²Hendriana & Jacobus. 2016. Implementasi Pendidikan karakter di Sekolah Melalui Keteladanan dan Pembiasaan. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 1 (25).

³Fuad. (2014). Taksonomi Transenden (Paradigma Baru Tujuan Pendidikan Islam *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2 (2), <https://media.neliti.com>

⁴Gunawan. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

⁵Sa'adah & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research & Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*. Batu: Literasi Nusantara. 80.

mencapai tujuan menurut Mc Donald.⁶ Dalam rangka memotivasi siswa maka seorang guru juga diharuskan memberikan rangsangan pada siswa, dengan kreativitas dan metode tertentu yang dirasa pas untuk digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran, serta tidak hanya monoton pada satu buku panduan saja, karena siswa biasanya membutuhkan hal-hal baru untuk menjadikannya tertarik pada pembelajaran. Memunculkan motivasi siswa memang bukan hal yang mudah, akan tetapi jika seorang guru selalu berusaha untuk memperbarui skill dan mencari ide baru untuk mendapatkan ketertarikan minat belajar siswa³, maka suatu saat juga akan menemukan hasil yang maksimal.

Media harus dapat kita manfaatkan secara maksimal untuk membantu pembelajar mencapai tujuan belajarnya. Alangkah minimnya pengalaman belajar peserta didik kita, jika mereka hanya memperoleh informasi dari sumber-sumber yang terbatas.⁷ Masih banyak sumber belajar lain yang dapat kita manfaatkan untuk membuat para pelajar kita belajar. Peran penting pelajar adalah mengupayakan agar setiap yang mereka pelajari dapat berinteraksi sebanyak mungkin dengan sumber belajar. Pemanfaatan media pada dasarnya dimaksudkan untuk membantu agar kegiatan pembelajaran lebih efektif mencapai tujuan dan efisien dalam hal tenaga, waktu dan biaya.

Berdasarkan hal tersebut di atas peneliti ingin membuat penelitian berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar dan Lembar Aktivitas Siswa Sebagai Media Pembelajaran Agama untuk Siswa Kelas Satu SD”.

B. Metode Penelitian

Untuk mengenalkan agama menggunakan³⁵ buku cerita bergambar dan lembar aktivitas siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa buku cerita bergambar dan lembar aktivitas siswa kelas 1. Materi perbandingan dengan menggunakan buku¹⁹ ket agama kelas 1 dan buku cerita bergambar untuk kelas 1 SD. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁸

Penelitian ini menggunakan validasi dua ahli antara lain: Ahli Media dan Ahli Materi.⁹ Dalam penelitian ini menggunakan Instrumen Pengumpulan data,

⁶Kompri.2016. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: Penerbit Rosda. 229.

⁷Falahudin. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya* ¹⁴(116), <https://juliwi.com>

⁸Nisa, H. A., Wahyu, R., & Putra, Y. (2020). Efektivitas E-Modul dengan Flip Pdf Professional Berbasis Gamifikasi Terhadap Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*. 05(02) ¹¹3-25.

⁹Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers.

Wawancara Terhadap Guru, Angket Respon Siswa.¹⁰ Teknik Analisis Data, Lembar Penilaian buku cerita bergambar, Angket Respon.¹¹

C. Hasil Penelitian

Total ada 2 hasil penelitian telah di review berdasarkan sumber rujukan, jenis sampel, metode penelitian, intervensi yang diberikan hingga hasil temuan. Proses review bertujuan untuk menemukan dan menganalisa penerapan model pembelajaran untuk meningkatkan literasi baca tulis berdasarkan pembuktian yang telah dilakukan pada penelitian terdahulu yang relevan.

Pertama penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hidayah, Rohmatillah pada tahun 2021 dengan judul pengembangan buku cerita bergambar islami berbasis pendidikan lingkungan hidup untuk pembelajaran membaca pada SD/MI, penelitian ini bermula dari kurangnya variasi media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sehingga perlu dikembangkan produk berupa buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa buku cerita bergambar Islami berbasis pendidikan lingkungan hidup untuk pembelajaran membaca di kelas III SD/MI sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Tsalisun nis tahun 2019 dengan judul pengembangan bukju cerita bergambar, penanaman nilai-nilai agama dan moral anak usia 4-5 tahun. Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE,¹² berupa *meet assesment* dalam skala kecil berupa survey di beberapa took buku dan obsevasi serta wawancara di dua lembaga paud, design merupakan tahap perencanaan produk buku cerita bergambar yang merujuk pada kitab *mazwaidul ushfuriyah* menebtukan materi pokok yang akan digunakan dalam membuat produk dan mempersiapkan alat-alat yang diperlukan untuk membuat buku cerita bergambar, *development* merupakan tahap pembuatan produk dan penilaian produk kepada dosen ahli, *implementation* merupakan tahap diujikannya produk kepada 34 peserta didik usia 4-5 tahun, *evaluation* merupakan tahap revisi dari hasil penelitian dan uji coba lapangan.¹³

Hasil penelitian dan pengembangan buku cerita bergambar berdasarkan penelitian ahli materi menunjukkan bahwa (1) proses pengembangan buku

¹⁰Hamzah. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk kuantitatif dan kualitatif Proses dan hasil dilengkapi contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Batu: Literasi Nusantara.

¹¹Nurgiyantoro. (2013) *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University, 103-153.

¹²Robianto, A. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Aplikasi Android untuk Mata Kuliah Ilmu Bahan Teknik pada Prodi D3 Teknik Mesin Universitas Negeri Malang. *Jurnal Teknik Mesin dan Pembelajaran*, 2, 124-133

¹³Putra T. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Makromedia Flash Pada Materi Trigonometri. *Advanced Optical Matrials*, 10(1), 1-9.

cerita bergambar yang dilakukan menggunakan model ADDIE melalui tahapan kebutuhan analisis, observasi, wawancara, pembuatan instrument, penilaian produk, pembuatan draf, desain produk, pembuatan panduan cara menggunakan buku, untuk orang tua dan guru.¹⁴ Peninjauan oleh dosen pembimbing, dosen ahli, dan pendidik paud sebagai user. Kelayakan buku cerita bergambar sangat baik (SB) dengan skor 80 dan presentase keidealan 100%. Menurut penilaian ahli media menunjukkan bahwa kelayakan buku cerita bergambar baik (B) dengan skor 69 dan presentase keidealan 81,17%. Menurut penilaian pendidik paud sebagai user menunjukkan bahwa kelayakan buku cerita bergambar sangat baik (SB) dengan skor 80,5 dan presentase keidealan 94,7% dan menurut hasil respon uji coba kepada peserta didik menunjukkan bahwa kelayakan buku cerita bergambar sangat baik (SB) dengan skor 660,3 dan presentase keidealan sebesar 89,47% berdasarkan hasil penilaian kualitas keseluruhan aspek maka produk buku cerita bergambar untuk menanamkan nilai-nilai agama dan moral anak usia 4-5 tahun ini dikatakan layak dengan katagori sangat baik (SB).

D. Pembahasan

Berdasarkan gambaran hasil yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran ini, maka data hasil validasi media pembelajaran yang dikembangkan didasari pada hasil rata-rata hasil validasi 2 seperti diketahui bahwa rata-rata keseluruhan adalah 4,85 dengan kriteria sangat layak. Dengan demikian media pembelajaran dinyatakan valid dan tidak perlu direvisi.¹⁵ Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar dan lembar aktifitas siswa pada materi aku cinta al qur'an dinyatakan valid dan tidak memerlukan perombakan yang signifikan dan layak digunakan sebagai bahan ajar pendidikan agama islam di sekolah.

Kemudian berdasarkan kepraktisan media pembelajaran dengan memberikan angket respon pada saat tahap *evaluation*. Berdasarkan pada tabel 4.8 diperoleh nilai kepraktisan dengan skor 550, persentase nilai kelayakan 100%, juga kriteria sangat layak sehingga dapat dinyatakan dapat dinyatakan praktis. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar dan lembar aktifitas siswa pada materi aku cinta al qur'an dinyatakan valid dan tidak memerlukan perombakan yang signifikan sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar pendidikan agama islam di sekolah.

¹⁴Pribadi. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model Addie*. Jakarta: Kencana. 23.

¹⁵Setyadi, D., dan Abd. Qohar. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Barisan dan Deret. *Kreano* 8(1): 1-7.

Dan yang terakhir dari hasil keefektifan media pembelajaran, yang dikembangkan dapat dilihat dari presentase ketuntasan belajar siswa. Ketuntasan belajar siswa berasal dari nilai *post-test* yang dilakukan oleh peneliti pada tahap *evaluation*. Berdasarkan tabel 4.9 presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 100%. Dengan demikian. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran buku cerita bergambar dan lembar aktifitas siswa telah memenuhi aspek keefektifan. Berdasarkan analisis terhadap hasil *post-test* dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku cerita bergambar dan lembar aktifitas siswa efektif digunakan sebagai salah satu bahan ajar pendidikan agama islam di kelas satu SD.

Dengan hasil ketiga analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar dan lembar aktifitas siswa sudah layak digunakan sebagai bahan ajar yang memiliki kualitas valid, praktis, dan efektif.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan buku cerita bergambar dan lembar aktifitas siswa sebagai media pembelajaran agama untuk siswa kelas satu SD, dan berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas telah dibahas, maka dapat disimpulkan, bahwa peneliti menggunakan lima bagian, *Pertama* penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, di mana terdapat lima tahapan pengembangan yaitu *Analysis*, *Desain*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. *kedua*, Penelitian yang dilakukan menghasilkan produk berupa buku cerita bergambar dan lembar aktivitas siswa. *Ketiga*, kualitas produk termasuk dalam kriteria sangat layak dengan skor rata-rata ahli media 4,85 dan ahli materi 4,132. *Keempat*, media yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis dengan perolehan skor rata-rata angket respon siswa sebesar 5 dengan persentase 100%. Dan *kelima*, media yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif dengan perolehan skor rata-rata hasil *post tes* siswa sebesar 85,45 dengan persentase ketuntasan 100%. Perlu adanya peningkatan kemajuan di dunia pendidikan bagi siswa, bagi guru, dan bagi peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers
- Falahudin.(2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran.*Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1 (116), <https://juliwi.com>
- Fuad. (2014). Taksonomi Transenden (Paradigma Baru Tujuan Pendidikan Islam) *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2 (2), <https://media.neliti.com>
- Gunawan. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Hamzah. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk kuantitatif dan kualitatif Proses dan hasil dilengkapi contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Batu: Literasi Nusantara.
- Hendriana & Jacobus. 2016. Implementasi Pendidikan karakter di Sekolah Melalui Keteladanan dan Pembiasaan.*Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 1 (25), <https://www.researchgate.net>
- Kompri.2016. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*.Bandung: Penerbit Rosda.
- Nisa, H. A., Wahyu, R., & Putra, Y. (2020). Efektivitas E-Modul dengan Flip Pdf Professional Berbasis Gamifikasi Terhadap Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*. 05(02), 13–25.
- Nurgiyantoro. (2013) *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pribadi. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model Addie*. Jakarta: Kencana.
- Putra T. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Makromedia Flash Pada Materi Trigonometri. *Advanced Optical Matrials*, 10(1), 1-9
- Rahmat. (2014). *Pengantar Pendidikan Teori, Konsep, dan Aplikasi*. Gorontalo: Ideas Publishing.

PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN
VOLUME 11 NO 2 2022
P-ISSN 2339-2495/ E-ISSN 2549-6611

Rijal, F., Nudin, B., & Samad, I. A. (2022). LEARNING INNOVATION OF ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION AT MTsN MODEL IN ACEH. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(2).

Robianto, A. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Aplikasi Android untuk Mata Kuliah Ilmu Bahan Teknik pada Prodi D3 Teknik Mesin Universitas Negeri Malang. *Jurnal Teknik Mesin dan Pembelajaran*.2, 124–133.

Sa'adah & Wahyu.(2020). *Metode Penelitian R&D (Research & Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*.Batu: Literasi Nusantara.

Setyadi, D., dan Abd. Qohar. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Barisan dan Deret. *Kreano* 8(1): 1-7.

Article 6

ORIGINALITY REPORT

51 %
SIMILARITY INDEX

50 %
INTERNET SOURCES

27 %
PUBLICATIONS

19 %
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	e-journal.ivet.ac.id Internet Source	4 %
2	pdfs.semanticscholar.org Internet Source	4 %
3	iwanfalahudin.wordpress.com Internet Source	3 %
4	eprints.umm.ac.id Internet Source	3 %
5	repository.usd.ac.id Internet Source	2 %
6	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	2 %
7	journal.iaincurup.ac.id Internet Source	2 %
8	iqbalunimed.files.wordpress.com Internet Source	2 %
9	ejournal.uin-suka.ac.id Internet Source	2 %

10	fkip.ummetro.ac.id Internet Source	2%
11	core.ac.uk Internet Source	1%
12	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	1%
13	eprints.unm.ac.id Internet Source	1%
14	media.neliti.com Internet Source	1%
15	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	1%
16	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	1%
17	fr.scribd.com Internet Source	1%
18	Granit Agustina Sugalang, Syamsu Yusuf LN, Rudi Suprianto Ahmadi, Feby Febrian. "MODEL STRATEGI E-LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA DI MASA WABAH COVID-19", Ekono Insentif, 2020 Publication	1%
19	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	1%

20	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	1 %
21	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	1 %
22	journal.ipm2kpe.or.id Internet Source	1 %
23	nanopdf.com Internet Source	1 %
24	Annisa' Auliyairrahmah, Sukron Djazilan, Nafiah Nafiah, Sri Hartatik. "Implementasi Pendidikan Karakter Integritas Sub Nilai Kejujuran melalui Program Kantin Kejujuran di Sekolah Dasar", <i>EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN</i> , 2021 Publication	1 %
25	Krisma Ayu Putri Sejati, Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis PC Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Bangun Datar", <i>Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika</i> , 2020 Publication	1 %
26	eprints.ums.ac.id Internet Source	1 %

27	Submitted to Konsorsium Turnitin Relawan Jurnal Indonesia Student Paper	1 %
28	aritmatika.iain-jember.ac.id Internet Source	1 %
29	litapdimas.kemenag.go.id Internet Source	1 %
30	ocs.unud.ac.id Internet Source	1 %
31	repository.upi.edu Internet Source	1 %
32	tirto.id Internet Source	1 %
33	Jayanti Natasya, Nur Izzati. "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Dengan Nuansa Kemaritiman Berbantuan Macromedia Flash 8 pada Materi Relasi Kelas VIII SMP", Jurnal Gantang, 2020 Publication	1 %
34	bagibagiwebblog.wordpress.com Internet Source	1 %
35	Docplayer.Info Internet Source	<1 %
36	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %

37	www.obsesi.or.id Internet Source	<1 %
38	e-journal.stkipsiliwangi.ac.id Internet Source	<1 %
39	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
40	jurnal.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
41	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
42	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
43	www.scribd.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 10 words

Exclude bibliography On