

# ARTIKEL\_SUGIANTORO\_EDUKA SI\_2023\_edit2.docx

*by Sugiantoro Sugiantoro*

---

**Submission date:** 19-Jun-2023 03:27PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2118916224

**File name:** ARTIKEL\_SUGIANTORO\_EDUKASI\_2023\_edit2.docx (64.38K)

**Word count:** 2714

**Character count:** 17735

40  
**ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN IPS DENGAN MODEL KOOPERATIF  
TIPE JIGSAW : PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR DAN  
NURTURANT EFFECT**

**Sugiantoro**  
IKIP Widya Dharma  
sugiantoro110987@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan animasi pada siswa kelas VII SMP. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP. Jumlah responden adalah 30 siswayang mana responden merupakan populasi sekaligus sampel penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan rancangan one group pretest-posttest. Dari hasil analisis diatas: (1) Perbedaan hasil belajar pada model pembelajaran kooperatif dengan strategi jigsaw berbantuan animasi dilihat dari rerata skor pretest (69,57), dan skor posttest (84,80) dan ketuntasan individu pada saat pretest (43%) dan posttest (80%), sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal mencapai lebih 80% sehingga mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), 2) Respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan animasi diperoleh adalah 87% peserta didik menyukai suasana kelas, dan 96% peserta didik suka dengan cara guru mengajarkan materi, dan 88% peserta didik menganggap dirinya terbantu dan mendapatkan kesempatan yang lebih serta 89% peserta didik merasa mendapat kesempatan yang baik dalam menyatakan ide, menanggapi pertanyaan, mengajukan pertanyaan, dan mempresentasikan hasil pekerjaan sehingga menumbuhkan sikap percaya diri, mampu berpikir kritis, bersifat terbuka, motivasi diri, kerjasama, dan tanggung jawab, 3) terdapat keefektifan penerpaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran IPS yang dibuktikan dengan *percentage of agreement* yang diperoleh dari dua orang pengamat sebesar 97%.

30

**Kata Kunci:** Hasil Belajar IPS, Model Kooperatif, Jigsaw, Media Animasi

**Abstract**

12  
This research was conducted to determine the significant effect of the jigsaw type cooperative learning model assisted by animation on class VII students of junior high school. The population of this study were all students of class VII SMP. The number of respondents is 30 students where the respondents are the population as well as the research sample. This research is a descriptive quantitative research with one group pretest-posttest design. From the results of the analysis above: (1) Differences in learning comes in the cooperative learning model with the animation-assisted jigsaw strategy can be seen from the average pretest score (69.57), and posttest score (84.80) and individual completeness at pretest (43%) and posttest (80%), while classical learning completeness reach more than 80% so that it reaches the Minimum Completeness Criteria, 2) Student responses to the jigsaw-type cooperative learning model assisted by

animation obtained were 87% of students liked the classroom atmosphere, and 96% of students liked the way the teacher taught the material, and 88% of students considered themselves helped and got more opportunities and 89% of students feel that they have had a good opportunity in expressing ideas, responding to questions, asking questions, and presenting work results so as to foster self-confidence, being able to think critically, being open, self-motivated, cooperative, and responsible, 3) there is the effectiveness of implementing the type cooperative learning model jigsaw in social studies learning as evidenced by the percentage of agreement obtained from two observers of 97%.

**Keywords:** Learning Outcomes, Cooperative Models, Jigsaw, Animation Media

## PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar adalah proses yang melibatkan dan dilakukan secara sadar oleh guru dan siswa di suatu tempat atau kelas tertentu (Hasni & Said, 2020). Pembelajaran dimaknai sebagai bagian dari proses interaksi yang terencana antara siswa dan guru. Tugas pendidikan dapat dilaksanakan dengan benar dan sesuai dengan tujuan, jika guru memiliki pemikiran yang jelas. Oleh karena itu, guru memainkan peran penting dalam menambah pengetahuan dan pembentukan perilaku (Khoiruddin, 2013). Kesulitan mahasiswa dalam memahami materi interaksi antar wilayah terjadi pada pembelajaran IPS tidak sesuai dengan semua indikator materi. Indikator yang dijadikan acuan untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dalam IPS adalah melihat hasil penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan. Daya serap materi interaksi antar wilayah pada mata pelajaran IPS dilakukan dengan cara tes uji coba. Tes uji coba berupa soal

pilihan ganda berisi 25 pertanyaan yang disebarakan dalam satu kelas. Ketuntasan diukur dengan keberhasilan siswa yang memenuhi atau melebihi kriteria ketuntasan (KKM) yaitu 72%.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penelitian studi sosial dapat dibedakan menjadi faktor eksternal dan faktor internal. Guru merupakan salah satu factor eksternal yang mempengaruhi keberhasilan Pendidikan. Sedangkan faktor internalnya adalah pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran (AlFath & Sugito, 2021; Tasya & Abadi, 2019).

Proses pembelajaran akan menjadi lebih baik jika mengintegrasikan media pembelajaran yang berdampak pada peningkatan hasil belajar sebagai bentuk pencapaian (Putri Pertiwi et al., 2019; Rusdiyana, 2021)). Sebagai bentuk upaya untuk meningkatkan minat peserta didik dan pemahan peserta didik maka pembelajaran menggunakan media dirasa

perlu. Pemanfaatan media sendiri dianggap penting jika materi pembelajaran bersifat abstrak yang mana peserta didik tidak mengetahui atau tidak mengalaminya secara langsung dalam kehidupan sosialnya.

Pembelajaran IPS hendaknya diisi dengan kegiatan yang menyenangkan dan melibatkan kegiatan siswa, sehingga IPS mampu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran sehingga bukan hanya guru saja yang memiliki peran penting dalam pembelajaran melainkan siswa juga.

Jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif dengan 4-6 anggota tim, tiap-tiap anggota bertanggung jawab untuk menguasai materi pembelajaran dan dapat mengajarkannya kepas anggota tim lain yakni terdiri dari tim ahli dan tim asal (Anggreni, 2017). Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menekankan pada kerjasama tim. Siswa terlibat satu sama lain bekerjasama dan memikul tanggung jawab, aktif serta independen. Dalam model pembelajaran jigsaw, ada banyak kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan diri, belajar dan meningkatkan keterampilan komunikasi mereka. Keberhasilan kelompok, anggota tim bertanggung jawab atas semua informasi yang didapat pada saat anggota

tim berada pada kelompok ahli dan membagi informasi dari kelompok ahli ke kelompok asal (Sutadji, 2016).

Media animasi adalah perangkat elektronik yang dapat mengubah data input menjadi gambar bergerak (Ariyati & Misriati, 2016; Rindayani et al., 2023). Melalui penggunaan media animasi, proses pengajaran dapat ditingkatkan, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih jelas atau lebih detail, dan memberikan pemahaman abstrak tentang materi pelajaran untuk meningkatkan hasil belajar (Nugraha et al., 2019).

Penelitian terdahulu oleh Anggreni, (2017); Reyna et al., (2018); Sutadji, (2016) mengatakan bahwa penerapan model pembelajaran jigsaw dengan dukungan media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar, sejalan dengan penelitian Andika et al., (2019) yang berjudul Perbedaan hasil belajar pada model pembelajaran kooperatif Jigsaw dengan menggunakan audio visual berupa media animasi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut peneliti ingin mengetahui dampak instruksional dan *nurturant effect* mengingat penelitian sebelumnya hanya berfokus pada hasil pembelajaran saja tanpa melihat dampak

pengiring dari penerapan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan strategi jigsaw berbantuan animasi pada pembelajaran IPS.

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan animasi dianggap paling tepat dalam proses pembelajaran IPS. Karena model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan animasi sendiri merupakan salah satu upaya inovasi atau pembaharuan dalam bidang pendidikan yang merupakan metode belajar yang menyenangkan.

Dengan demikian, belajar menjadi menyenangkan ketika pembelajaran kooperatif tipe jigsaw diisi dengan bantuan media animasi. Karena pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan dukungan animasi lebih memudahkan siswa dalam memahami sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa beserta *nurturant effect* dari penerapan pembelajaran tersebut.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan rancangan *one group pre-test and post-test* (Sugiyono, 2018). Jumlah responden adalah 30 siswa, responden adalah

populasi dan sampel penelitian. Analisis data penelitian ini menggunakan uji *t* berpasangan dengan rumus berikut.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left( \frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left( \frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$  : rerata pretest

$\bar{x}_2$  : rerata posttest

$s_1$  : simpangan baku pretest

$s_2$  : simpangan baku posttest

$n_1$  : jumlah sampel pretest

$n_2$  : jumlah sampel posttest

$r$  : koefisien korelasi (diperoleh dengan rumus korelasi *product moment*)

Selanjutnya  $t_{hitung}$  akan dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dimana jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima tetapi jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Hipotesis penelitian ini yaitu:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan nilai posttest.

$H_a$  : Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan nilai posttest.

Setelah diperoleh jawaban hipotesis, peneliti akan mendeskripsikan keefektifan pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan media animasi menggunakan kriteria berikut.

1. 75% dari keseluruhan peserta didik mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) dimana KBM yang ditentukan dalam penelitian ini adalah 72.
2. 75% peserta didik memberikan respon positif dimana nilai minimal respon peserta didik dikatakan positif jika respon peserta tidak kurang dari 75%
3. Penilaian observasi pembelajaran memenuhi kriteria berikut.

Tabel 1. Kriteria efektivitas pembelajaran

Interval	Kriteria
0 – 20	Tidak efektif
21 – 50	Kurang efektif
51 – 75	Efektif
76 – 100	Sangat efektif

(Arikunto, 2019)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Belajar

Berdasarkan hasil analisis data pre-test dan post-test penggunaan model pembelajaran kooperatif jigsaw berbantuan animasi adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Uji statistik komparatif pretest dan posttest

Tes	<i>n</i>	$\bar{x}$	<i>s</i>	<i>r</i>	<i>t</i> <sub>hitung</sub>
Pretest	30	69,57	25,01	0,99	-0,46
Posttest	30	84,8	23,72		

Sumber: data diolah

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 2, *t*<sub>hitung</sub> pretest posttest dilakukan untuk menguji apakah masing-masing variable bebas mempunyai pengaruh yang signifikan atau tidak. Dikatakan signifikansi berpengaruh secara parsial dengan ketentuan jika probabilitas < 0,005. Berdasarkan tabel 2 diatas, pada uji statistic pretest posttest menunjukkan nilai *t*<sub>hitung</sub> sebesar -0,46 berada pada tingkat signifikansi dibawah 5 % atau *t*<sub>hitung</sub> ≤ *t*<sub>tabel</sub> karena nilai *t*<sub>tabel</sub> sebesar 2,0452 (nilai dalam distribusi t dengan α uji 2 fihak atau two tail test), sehingga dapat dikatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan nilai posttest.

#### a. Ketuntasan Klasikal

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh SMP PGRI 8 Sidoarjo untuk mata pelajaran IPS adalah 72. Nilai terendah hasil *posttest* adalah peserta didik dengan 12 jawaban benar (12 x 4 = 48) dan nilai tertinggi peserta didik dengan 24 jawaban benar (24 x 4 = 96). Dari 30 peserta didik yang mengikuti posttest 90 % dapat mencapai bahkan melebihi nilai KBM dan tuntas dalam mengikuti pembelajaran. Ketuntasan klasikal dapat mencapai lebih dari 80% antara lain karena pemilihan

model pembelajaran yang sesuai dan penggunaan animasi pada materi-materi yang bersifat abstrak dan sulit untuk dipahami. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan animasi dapat meningkatkan kecepatan pemahaman. Berdasarkan hasil hitung, seluruh tujuan pembelajaran / indikator secara klasikal dapat dicapai (tuntas) oleh peserta didik hingga 80% dari 30 peserta didik yang mengikuti *posttest*.

#### **b. Ketuntasan Individual**

Berdasarkan analisis data pada yang diperoleh dari hasil uji coba yang dilakukan, hasil belajar peserta didik pada *pretest* diperoleh 43% peserta didik yang dapat mencapai criteria ketuntasan minimal (KBM)=72 dalam menyelesaikan semua butir soal. Sedangkan hasil *posttest* diperoleh ketuntasan melebihi 80% peserta didik telah tuntas dalam mencapai KKM. Pada saat *pretest* belum ada yang tuntas karena peserta didik belum mendapatkan pengetahuan atau pembelajaran tentang materi tersebut sehingga pengetahuan awal tentang konektivitas antar ruang dan waktu sangat kurang.

Hasil analisis terhadap uji coba tahap 2 menunjukkan bahwa penerapan

pembelajaran model *problem based learning* dengan lembar kegiatan peserta didik dan bermedia animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dibuktikan semua lebih dari 80% peserta didik yang mengikuti uji coba pada hasil uji *posttest* dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM)=72 bahkan lebih.

#### **2. Nurturant effect**

*Nurturant effect* merupakan dampak pengajaran yang diperoleh secara tidak langsung setelah pembelajaran yang memerlukan waktu secara bertahap melalui pertemuan yang berkaitan dengan area efektif yaitu sikap dan nilai.

Pengaruh simultan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan dukungan media animasi diketahui melalui angket siswa kelas VII. Analisis data yang diperoleh menunjukkan bahwa 87% siswa menyukai lingkungan kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan bermedia animasi, dan 96% dari siswa menyukai cara guru mengajarkan materi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw dan bermedia animasi. Selain itu, 88% siswa merasa terbantu dan mendapatkan

kesempatan yang lebih baik dengan melalui penerapan model ini.

Mayoritas siswa merasa memiliki kesempatan yang baik untuk mengungkapkan pendapat, menjawab pertanyaan, bertanya dan mempresentasikan hasil kerjanya, yang ditunjukkan dengan tingkat respon 89%. Minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui penerapan model kooperatif tipe jigsaw dengan dukungan media animasi sangat tinggi sehingga mempengaruhi rasa percaya diri, kemampuan berpikir kritis, terbuka terhadap pendapat orang lain dan rasa percaya diri yang tinggi, motivasi, kerjasama dan tanggung jawab

### 3. Penilaian Observasi

Nilai rata-rata aktivitas peserta didik yang diperoleh dari dua orang observer masing-masing adalah 3,75 atau 62,5%, yang berarti bahwa unjuk kerja siswa dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis media animasi dengan menggunakan strategi jigsaw tergolong baik. Persentase nilai kesepakatan (reliabilitas) yang diperoleh oleh dua orang pengamat adalah 97%, yang berarti bahwa tingkat kesepakatan antara kedua pengamat tersebut berada pada kategori

“sangat efektif”. Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik aktif dalam proses belajar karena model pembelajaran yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kondisi peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Ernawati et al., (2016); Hariah A., (2022); Situmorang (2018) bahwa kegiatan pembelajaran dengan strategi jigsaw mampu meningkatkan tindakan (aktivitas) siswa dan hasil belajar. Selain itu pada pelaksanaan pembelajaran penggunaan media animasi meningkatkan motivasi peserta didik. Penggunaan film animasi meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik (Ariyati & Misriati, 2016)

### SIMPULAN

Dari hasil temuan diperoleh berdasarkan tujuan penelitian seperti yang terdapat pada pendahuluan dan setelah melakukan uji coba, ditemukan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran berbasis media animasi dengan penerapan strategi jigsaw pada pengajaran materi IPS dapat terlaksana dengan baik dan 80% siswa dapat tuntas dalam mencapai KKM.
2. Respon siswa yang diperoleh berdasarkan angket respon



menunjukkan kepuasan dan bersemangat setelah mengikuti pembelajaran berbasis media animasi dengan menerapkan strategi jigsaw.

3. Keterlibatan siswa saat proses belajar mengajar menggunakan media animasi dengan strategi jigsaw berlangsung dengan baik.

#### SARAN

1. Mencari materi yang cocok untuk diimplementasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang didukung animasi. 28. rena tidak semuanya cocok untuk pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.
2. Ketepatan dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan dukungan animasi, suoaya tidak seperti model pembelajaran cooperative lainnya.
3. Perlakuan yang sama kepada semua siswa agar kegiatan pembelajaran menjadi maksimal serta harus cermat dalam mengatur kegiatan pembelajaran agar semua sintak dalam model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan animasi. dapat dilewati dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- AlFath, A. M., & Sugito, S. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Melalui Media Video. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2).  
<https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1394>
- Andika, S., Abdi, A. W., & Zalmita, N. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Audio Visual Dan Media Animasi Mata Pelajaran Ips Terpadu Di Mtsn 4 Rukoh Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, 4(1), 113–119.
- Anggreni, L. P. D. K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Audio Visual terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Ips Siswa Kelas Iv Sd Gugus 1 Dalung Tahun Ajaran 2016/2017. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2).
- Arikunto. (2019). Metodologi Penelitian, Suatu Pengantar Pendidikan. In *Rineka Cipta, Jakarta*.
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*.
- Ernawati, E., Puspita, L., & Sari, N. P. (2016). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Hands On Activity Dengan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Pokok Bahasan Fotosintesis Kelas Vii Smp Negeri 12 Batam. *Simbiosis*. *SIMBIOSA*, 5(1).  
<https://doi.org/10.33373/sim-bio.v5i1.805>
- Hariah A., R. S. E. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Biologi Tentang Kingdom Protista Menggunakan Model Pembelajaran Cooperatif Learning Tipe Jigsaw Di Kelas X MIPA 3 SMAN 2 Bogor. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 3(1).  
<https://doi.org/10.32832/jpg.v3i1.6617>
- Hasni, H., & Said, M. (2020). Implementasi Model Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal Di SMP

- Nusantara Makassar. *SUPREMASI: Jurnal Pemikiran, Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial, Hukum Dan Pengajarannya*, 15(1).  
<https://doi.org/10.26858/supremasi.v15i1.13485>
- Khoiruddin, A. (2013). Peran Komunikasi Dalam Pendidikan. *Jurnal Pemikiran Keislaman*, 23(1).  
<https://doi.org/10.33367/tribakti.v23i1.17>
- Nugraha, A. T., Hidayat, A., & Belakang, L. (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa*. 5(1), 1–9.
- Putri Pertiwi, N. P. E. W., Suarjana, I. M., & Arini, N. W. (2019). Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(3).  
<https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19277>
- Reyna, J., Hanham, J., & Meier, P. C. (2018). A framework for digital media literacies for teaching and learning in higher education. *E-Learning and Digital Media*, 15(4), 176–190.  
<https://doi.org/10.1177/2042753018784952>
- Rindayani, E., Kartono, K., Suparjan, S., Hamdani, H., & Asmayani, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Powerpoint Animasi untuk Kelas V SDIT Al Mumtaz Pontianak. *ISLAMIKA*, 5(1).  
<https://doi.org/10.36088/islamika.v5i1.2763>
- Rusdiyana. (2021). Hubungan Minat Belajar Dan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Matematika. *Joyful Learning Journal*, 10(1).  
<https://doi.org/10.15294/jlj.v10i1.443>
- 37
- Situmorang, E. (2018). Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaran dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Siswa Kelas Kelas IX-2 SMP Negeri 2 Gebang Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Tabularasa*, 15(2).
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *Alfabeta Bandung*.
- Sutadji, E. (2016). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media audio visual untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS (belajar pada siswa kelas IV SDN Satu Melangka Kab. Wakatobi Prop. Sultra) / Irman. In *Universitas Negeri Malang*.  
<http://repository.um.ac.id/id/eprint/62944%0A>
- Tasya, N., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika*.

ORIGINALITY REPORT

**23%**  
SIMILARITY INDEX

**22%**  
INTERNET SOURCES

**14%**  
PUBLICATIONS

**%**  
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

**1** [repositori.uin-alauddin.ac.id](https://repositori.uin-alauddin.ac.id) 1 %  
Internet Source

**2** [ejournal.unib.ac.id](https://ejournal.unib.ac.id) 1 %  
Internet Source

**3** [digilib.unimed.ac.id](https://digilib.unimed.ac.id) 1 %  
Internet Source

**4** [jurnal.umb.ac.id](https://jurnal.umb.ac.id) 1 %  
Internet Source

**5** Effendi Effendi, Arini Rosa Sinensis, Widayanti Widayanti, Thoha Firdaus. "Keefektifan Pembelajaran Daring pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Proses Pembelajaran Fisika di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Komparasi Pembelajaran Luring dan Daring)", Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences, 2022 1 %  
Publication

**6** [jim.unsyiah.ac.id](https://jim.unsyiah.ac.id) 1 %  
Internet Source

**7** [jurnal.stkippgri-sidoarjo.ac.id](https://jurnal.stkippgri-sidoarjo.ac.id) 1 %  
Internet Source

8	<a href="http://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet Source	1 %
9	<a href="http://aip.scitation.org">aip.scitation.org</a> Internet Source	1 %
10	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://edoc.site">edoc.site</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://jurnal.unsil.ac.id">jurnal.unsil.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://jurnal.uwp.ac.id">jurnal.uwp.ac.id</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://www.scilit.net">www.scilit.net</a> Internet Source	1 %
15	Wisnu Aziz Bahtiar, Jan Hendrik Nunaki, I. Iwan Iwan. "Development of Biology Interactive Learning Multimedia on Animal Tissue Topic in The Class XI IPA in SMA Yapis Manokwari", Inornatus: Biology Education Journal, 2018 Publication	1 %
16	<a href="http://de.scribd.com">de.scribd.com</a> Internet Source	1 %
17	<a href="http://repository.ar-raniry.ac.id">repository.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	<1 %

18	<a href="http://repository.trisakti.ac.id">repository.trisakti.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://digilib.uin-suka.ac.id">digilib.uin-suka.ac.id</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://journal.unipdu.ac.id">journal.unipdu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="http://jurnal.mesin.itm.ac.id">jurnal.mesin.itm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
22	<a href="http://ojs.unpkediri.ac.id">ojs.unpkediri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="http://digilib.unila.ac.id">digilib.unila.ac.id</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="http://ejournal.unima.ac.id">ejournal.unima.ac.id</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://eprints.umm.ac.id">eprints.umm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
26	<a href="http://lenterastkipgribl.blogspot.com">lenterastkipgribl.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
27	<a href="http://vdocuments.mx">vdocuments.mx</a> Internet Source	<1 %
28	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Internet Source	<1 %
29	N Nurwahidayati, A Qohar. "Students' activeness in jigsaw type cooperative learning"	<1 %

and rank 1 games on sets topic", Journal of Physics: Conference Series, 2020

Publication

30

Nordina Shaufia, Mayang Gadih Ranti. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa MTs pada Materi Kesebangunan dan Kekongruenan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw", AlphaMath : Journal of Mathematics Education, 2020

Publication

<1 %

31

Tuti Mariani Malau. "Perbedaan Kemampuan Penalaran Matematika Siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share (TPS) dan Tipe Team-Accelerated-Instruction (TAI) SMP Swasta Hangtuh I Belawan", JURNAL MATHEMATIC PAEDAGOGIC, 2019

Publication

<1 %

32

[adindarejadesagununghasahatan.blogspot.com](http://adindarejadesagununghasahatan.blogspot.com)

Internet Source

<1 %

33

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

Internet Source

<1 %

34

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

Internet Source

<1 %

35

[ejurnal.bunghatta.ac.id](http://ejurnal.bunghatta.ac.id)

Internet Source

<1 %

[garuda.ristekbrin.go.id](http://garuda.ristekbrin.go.id)

36	Internet Source	<1 %
37	<a href="http://journal.bungabangsacirebon.ac.id">journal.bungabangsacirebon.ac.id</a> Internet Source	<1 %
38	<a href="http://mulok.library.um.ac.id">mulok.library.um.ac.id</a> Internet Source	<1 %
39	<a href="http://repository.iainpurwokerto.ac.id">repository.iainpurwokerto.ac.id</a> Internet Source	<1 %
40	<a href="http://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	<1 %
41	<a href="http://semnas.fmipa.uncen.ac.id">semnas.fmipa.uncen.ac.id</a> Internet Source	<1 %
42	<a href="http://thesis.umy.ac.id">thesis.umy.ac.id</a> Internet Source	<1 %
43	<a href="http://journal.umpo.ac.id">journal.umpo.ac.id</a> Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On