

# heldie bramantha

*by* Fkip unars

---

**Submission date:** 06-Dec-2021 02:23AM (UTC-0500)

**Submission ID:** 1716455601

**File name:** 870-13-2574-1-10-20210205-dikonversi.docx (62.9K)

**Word count:** 2694

**Character count:** 19578

# KEEFEKTIVAN MODEL PEMBELAJARAN *INKUIRI* BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* DALAM KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR

**Heldie Bramantha**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan  
dan Ilmu Pendidikan, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo  
E-mail: heldie\_bramantha@unars.ac.id

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri 1 Tanjung Glugur pada materi operasi hitung bilangan pangkat tiga. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penerapan model pembelajaran *inkuiri* berbantuan media *puzzle* pada materi operasi hitung bilangan pangkat tiga kelas V Semester Genap di SDNegeri 1 Tanjung Glugur Kecamatan Mangaran Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2018/2019. (2) Meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas V SDNegeri 1 Tanjung Glugur dalam materi operasi hitung bilangan pangkat tiga melalui model permainan media *puzzle*. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDNegeri 1 Tanjung Glugur yang berjumlah 13 siswa. Objek penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi operasi hitung bilangan pangkat tiga. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes yang berjumlah 10 butir soal dalam bentuk isian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa meningkat. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari kondisi awal 23 menjadi 72 pada siklus I dan menjadi 79 pada siklus II. Persentase ketuntasan meningkat dari kondisi awal 33% menjadi 63% pada siklus I dan menjadi 83% pada siklus II. Kondisi diatas dapat dicapai peneliti dengan berbagai keterbatasan yang ada.

Kata Kunci : Kemampuan Berpikir Kritis, model pembelajaran inkuiri, Media *Puzzle*.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian dari kehidupan manusia di mana setiap orang yang telah lahir akan mendapat pendidikan dari orang tuanya. Mendidik seorang anak sejak kecil adalah bagian dari pendidikan dini yang diberikan oleh keluarga yang lambat laun akan memperoleh pendidikan di institusi tertentu dan masyarakat. Pendidikan adalah usaha sadar untuk memanusiakan manusia, di mana saat ini tugas seorang guru bukan hanya sebagai pengajar namun juga menjadi seorang pendidik. Seorang pendidik diharapkan mampu melaksanakan fungsi pendidikan dan dapat mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran dengan memberikan pengetahuan yang tinggi tanpa dibarengi dengan karakter yang baik, maka akan menjadikan ilmu yang diperoleh kurang bermanfaat. Begitu juga sebaliknya, orang berkarakter tetapi tidak berilmu, maka sama saja kebermanfaatannya kurang maksimal. Sehingga perlu

adanya keseimbangan antara keduanya.

Model pembelajaran *inkuri* sangat bermanfaat untuk pembelajaran anak SD. Karena dalam pembelajaran *inkuri* ini dapat mengembangkan sikap dan keterampilan siswa agar bisa memecahkan masalahnya sendiri saat proses pembelajaran. Dalam pembelajaran *inkuri* siswa lebih aktif dibandingkan guru, sehingga mereka dapat menjadi pemecah masalah yang di hadapi sendiri. Pengaruh model pembelajaran *inkuri* terhadap berpikir kritis siswa sangat berpengaruh, karena dalam model pembelajaran *inkuri* siswa lebih aktif saat proses pembelajaran dibandingkan guru. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa akan mencari solusi sendiri untuk bisa memecahkan sebuah masalah dan akan lebih berpikir kritis untuk mengetahui solusi dan langkah-langkah memecahkan masalah. Melihat pelaksanaan dalam proses pembelajaran matematika di sekolah SD Negeri 1 Tanjung Glugur dirasa belum optimal. Dari pengamatan tentang proses pembelajaran terdapat beberapa persoalan yang berkembang terutama mengenai tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya yaitu ketika ada siswa yang mengerjakan soal di papan tulis, ditemukan beberapa kesalahan dalam proses mengerjakan soal di papan tulis, ditemukan beberapa kesalahan dalam proses mengerjakan dan kebutuhan jawaban akhir tersebut benar, siswa lain kurang cermat dalam mengamati hanya melihat hasil akhir. Kesalahan yang sering dibuat siswa antara lain kurang tepat dalam membuat pemisalan dan penyusunan operasi hitung matematika yang digunakan. Beberapa siswa sering bingung dalam menggunakan konsep yang telah mereka ketahui.

Berdasarkan hasil pembelajaran matematika siswa kelas V di SDNegeri 1 Tanjung Glugur tahun pelajaran 2018/2019, dari 12 siswa hanya 4 siswa yang nilainya tuntas. Dapat dikatakan bahwa hanya 33% yang nilainya tuntas dan 67% masih dibawah KKM. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh 23. KKM yang ditentukan sekolah adalah 65.

Permainan *puzzle* termasuk salah satu dari sekian banyak permainan matematika. Permainan matematika adalah sesuatu kegiatan yang menyenangkan yang dapat menunjang tujuan instruksional dalam pengajaran matematika baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Perlu pemanfaatan permainan tidak hanya sekedar permainan yang menyenangkan saja, tetapi harus menunjang tujuan instruksional dalam pengajaran matematika. Dapat digunakan secara berencana, sejalan dengan tujuan instruksionalnya, tepat penggunaannya, dan tepat pulawaktunya.

Peneliti menggunakan permainan *puzzle* untuk membantu mengatasi kesulitan belajar siswa SDNegeri 1 Tanjung Glugur materi operasi hitung bilangan pangkat tiga karena permainan ini menarik bagi anak-anak khususnya tingkat SD. Rasa ingin tahu dan kemampuan untuk mencocokkan kepingan *puzzle* mendorong siswa untuk bereksplorasi dalam memainkan permainan. Permainan *puzzle* ini sangat mudah didapatkan di toko-toko khususnya toko mainan, harganya relatif

terjangkau. Permainan ini juga dapat dibuat sendiri menggunakan kertas karton yang dipotong dan dibentuk sedemikian rupa, disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Permainan matematika itu merupakan alat yang efektif untuk belajar dan dengan metode permainan *puzzle* siswa lebih mudah memahami dan menangkap materi yang disampaikan. Hal ini akan berakibat pada prestasi belajar siswa SD Negeri 1 Tanjung Glugur meningkat. Oleh karena itu, peneliti tertarik membahas kajian tentang Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui keefektifan penerapan Model Pembelajaran *Inkuiri* Berbantuan Media *Puzzle* dalam kemampuan kritis siswa Sekolah Dasar.

## 6 METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Arikunto, dkk (2015:1-2) Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dampak dari perlakuan tersebut. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil peningkatan kualitas pembelajaran. Desain penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2010:42) yang terdiri dari dua siklus dan masing-masing terdiri atas empat kegiatan yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Seperti pada gambar berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti, yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDNegeri1 Tanjung Glugur Kecamatan Mangaran Kabupaten Situbondodengan jumlah siswa 12



siswa yaitu,5 siswa putra dan 7 siswa putri.

Menurut Ridwan (dalam Lestari, 2013:36), Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengupulkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dilakukan dengan menggunakan tes, observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Intrumen Penelitian Tindakan Kelas adalah alat yang akan digunakan untukmengumpulkan data tentang semua proses pembelajaran, bukan hanyaproses tindakan saja (Arikunto, 2015:85). Instrumen yang digunakan peneliti berupa perangkat tes, catatan lapangan, dan dokumentasi. Menurut Lyon dan Prochnow (dalam Rahayu, 2013:43) dengan modifikasi menjelaskna kisi-kisi yang digunakan dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 1 . Kisi-kisi Soal Kemampuan Berpikir Kritis**

<b>Kopetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Indikator Kemampuan Berpikir kritis</b>
Menentukan bilangan	Siswa dapat memahami	Melakukan induksi

pangkat tiga dan cara mengoprasikannya	bilangan pangkat tiga	
Menentukan bilangan pangkat tiga dan cara mengoprasikannya	Siswa dapat memahami dan mengoprasikan bilangan pangkat tiga	Merumuskan Masalah
Menentukan bilangan pangkat tiga dan cara mengoprasikannya	Siswa dapat memecahkan masalah bilangan pangkat Tiga	Melakukan deduksi
Menentukan bilangan pangkat tiga dan cara mengoprasikannya	Siswa dapat memecahkan bilangan pangkat tiga	Memutuskan dan Melaksanakan
Menentukan bilangan pangkat tiga dan cara mengoprasikannya	Siswa dapat menyimpulkan hasil dari bilangan pangkat Tiga	Melakukan evaluasi

## 2 HASIL DAN PEMBAHASAN

Paparan temuan penelitian berisi uraian cacatan yang diperoleh di lapangan melalui teknik pengumpulan data yang dimanfaatkan oleh peneliti dalam penelitian ini, berikut akan dijabarkan hal-hal yang telah ditemukan peneliti di lapangan.

### a) Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, proses pembelajaran sudah bagus. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus 1 dan 2 tersaji seperti pada lampiran. Berikut ini tabel hasil observasi aktivitas guru pada siklus 2 yaitu dilakukan sebanyak 1 pertemuan.

#### 1. Aktivitas Guru

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru pada siklus 2 yaitu, Guru sudah membuka pelajaran dengan baik dengan cara mengajak semua siswa ikut berinteraksi saat proses pembelajaran berlangsung. Motivasi yang diberikan oleh guru kepada siswa sudah bagus sehingga siswa aktif bertanya jika tidak memahaminya. Materi yang disampaikan ke siswa sudah tersampaikan dengan jelas dan siswa sudah menyerap materi yang guru sampaikan. Guru memberi motivasi untuk siswa agar lebih berkembang saat penjelasan materi yang disampaikan guru mudah dipahami oleh siswa.

#### 2. Aktivitas Siswa

Semua siswa terfokuskan kepada guru yang menjelaskan materi operasi hitung pangkat tiga. Setiap kelompok sama-sama bekerja untuk menyelesaikan soal yang ada pada permainan *puzzle*. Sudah tidak ada siswa yang sibuk sendiri saat diberi tugas kelompok menyelesaikan soal. Siswa mulai memberanikan diri untuk bertanya tentang materi yang disampaikan guru dan

siswa sudah bisa mengerjakan dengan baik soal yang ada pada permainan *puzzle*.

#### **b) Hasil Wawancara**

Wawancara dilakukan setelah selesai pembelajaran, tepatnya setelah mengerjakan Tes pada siklus 2. Wawancara ditujukan kepada guru dan siswa. Wawancara kepada guru bertujuan untuk mengetahui kendala dan pengaruh penerapan *inkuiri* dalam materi bilangan pangkat tiga. Hasil wawancara siswa kelas V yang ada pada lampiran. Hasil analisis wawancara dengan tiga siswa yaitu Ismatun Mahfudhoh, Ayu Wulan Sari, dan Randika (siswa pintar, sedang, dan rendah) didapat data sebagai data sebagai berikut :

- a. Menurut Isma, saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika karena pembelajarannya menarik dan pada proses pembelajaran saya mengerjakan soal kelompok dengan teman-teman.
- b. Menurut Wulan, saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika karena tugas bisa terselesaikan dengan cepat dan saya tidak takut lagi serta percaya diri jika diberi tugas oleh guru.
- c. Menurut Dika, saya tertarik mengikuti pembelajaran matematika karena dengan berkelompok pekerjaan yang diberikan guru dapat terselesaikan dengan cepat

Berdasarkan hasil wawancara siswa kelas V, pembelajaran matematika dengan *inkuiri* menyenangkan dan memudahkan siswa dalam belajar karena tugas dikerjakan bersama-sama dalam kelompok dan siswa juga senang dengan membuat bangun ruang, sehingga siswa mudah memahami tentang materi bilangan pangkat tiga.

Hasil analisis wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru cukup lancar. Siswa lebih mengerti tentang bilangan pangkat tiga dengan bantuan media *puzzle* dan bisa meningkatkan kerja sama siswa.

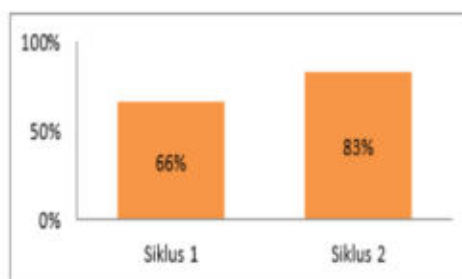
#### **Pembahasan**

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model yang terdiri dari dua siklus dan masing-masing terdiri atas empat kegiatan yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil yang diperoleh pada siklus I kurang memuaskan sehingga direncanakan perbaikan pada siklus II. Terdapat peningkatan pada siklus II, nilai siswa kelas V SD Negeri 1 Tanjung Glugur sudah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70. Berdasarkan hasil analisis data dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan pola berpikir kritis siswa pada materi operasi hitung bilangan pangkat tiga pelajaran matematika di SD Negeri 1 Tanjung Glugur Situbondo sebagai berikut.

**Tabel 2. Perbandingan Berpikir Kritis Siswa Setiap Siklus**

Siklus	Presentase (%)	Kriteria
Siklus 1	66%	Aktif
Siklus 2	83%	Sangat Aktif

Sumber pada tabel di atas peneliti oleh kegiatan observasi kegiatan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media permainan *puzzle*.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Berpikir Kritis Setiap Siklus

Pada di atas dapat diketahui bahwa pertambahan presentase dalam pemanfaatan media pembelajaran *puzzle* setiap siklusnya mengalami peningkatan, mulai dari siklus 1 yaitu sebesar 66% dan siklus 2 yaitu sebesar 83%. Presentase ini berdasarkan pengamatan guru dalam kegiatan belajar mengajar yang berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan media pembelajaran *pezzle* di kelas V di SDNegeri 1 Tanjung Glugur Kecamatan Mangaran Kabupaten Situbondo.

#### 1) Pelaksanaan Siklus 1

Pada siklus 1 yaitu langkah-langkah penerapan model pembelajaran *inkuiri* dalam pembelajaran matematika materi bilangan pangkat tiga berbantuan media *puzzle*. Yaitu, pada siklus 1 pertemuan pertama pelaksanaan pembelajaran dengan model *inkuiri* sudah bagus, akan tetapi kurang maksimal hal ini dikarenakan alokasi waktu dalam menyusun media *puzzle* masih kurang dan masih banyak siswa yang ramai saat proses pembelajaran berlangsung. Guru masih kurang memotivasi siswa agar bisa lebih semangat pada saat proses pembelajaran agar semua siswa ikut berpartisipasi dalam mengerjakan tugas kelompok sesama anggotanya. Penjelasan materi bilangan pangkat tiga kurang tersampaikan dengan baik ke siswa sehingga membuat siswa ramai dan kurang memahami materi pembelajaran dengan baik. Akan tetapi pada pertemuan ke 2 siswa mulai memberanikan diri untuk bertanya tentang materi yang disampaikan guru dan siswa sudah bisa mengerjakan dengan baik soal yang ada pada permainan *puzzle*. Siswa sangat antusias saat guru menjelaskan materi



serta memperkenalkan media *puzzle* agar siswa lebih senang saat proses pembelajaran berlangsung dan penerapan model pembelajaran *inkuiri* berbantuan media *puzzle* pada materi operasi hitung bilangan pangkat tiga sudah mulai bagus karena siswa sudah bisa memecahkan masalah yang ada pada media *puzzle* serta siswa sudah tidak merasa canggung ataupun malu saat mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan teman-temannya yang lain.

## 2) Pelaksanaan Siklus 2

Pada siklus 2 yaitu langkah-langkah penerapan model pembelajaran *inkuiri* dalam pembelajaran matematika materi bilangan pangkat tiga berbantuan media *puzzle*. Yaitu, Guru sudah membuka pelajaran dengan baik dengan cara mengajak semua siswa ikut berinteraksi saat proses pembelajaran berlangsung. Motivasi yang diberikan oleh guru kepada siswa sudah bagus sehingga siswa aktif bertanya jika tidak memahaminya. Materi yang disampaikan ke siswa sudah tersampaikan dengan jelas dan siswa sudah menyerap materi yang guru sampaikan. Guru memberi motivasi untuk siswa agar lebih berkembang saat penjelasan materi yang disampaikan guru mudah dipahami oleh siswa. Pada saat pemberian materi semua siswa terfokuskan kepada guru yang menjelaskan materi operasi hitung pangkat tiga. Setiap kelompok sama-sama bekerja untuk menyelesaikan soal yang ada pada permainan *puzzle*. Sudah tidak ada siswa yang sibuk sendiri saat diberi tugas kelompok menyelesaikan soal. Siswa mulai memberanikan diri untuk bertanya tentang materi yang disampaikan guru dan siswa sudah bisa mengerjakan dengan baik soal yang ada pada permainan *puzzle*.

Menurut pendapat Latief (2009) sebuah siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas sudah berhasil atau belum berhasil diukur dari pencapaian target yang telah ditentukan, yang berupa kriteria keberhasilan. Apabila pencapaian hasil sudah sama seperti yang ditargetkan, maka siklus tersebut sudah berhasil, apabila belum sesuai target, maka strateginya harus direvisi untuk digunakan pada siklus berikutnya. Begitu juga pada siklus ke dua dan seterusnya, ukuran keberhasilannya diukur dengan membandingkan prestasi/ dampak yang telah dicapai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditargetkan. Berdasarkan analisis data, diperoleh data bahwa siklus 1 mencapai 66% yaitu sebanyak 6 siswa yang mengalami ketuntasan dalam mengerjakan Tes. Pada siklus 2, berpikir kritis siswa mengalami peningkatan menjadi 83% yaitu sebanyak 10 siswa mengalami ketuntasan dalam mengerjakan Tes.

## KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama 2 siklus dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis maka dapat disimpulkan bahwa cara untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dapat menggunakan model pembelajaran *inkuir* iyang berbantuan media *puzzle*

kelas V di SDNegeri 1 Tanjung Glugur. Langkah yang pertama yaitu, merumuskan masalah, mengembangkan hipotesis, merancang percobaan, melakukan percobaan, mengumpulkan data dan menganalisis, dan membuat kesimpulan.

Penggunaan metode permainan *puzzle* tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi operasi hitung bilangan pangkat tiga siswa kelas V SDNegeri 1 Tanjung Glugur Kecamatan Mangaran Kabupaten Situbondo Tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari kondisi awal 23 menjadi 72 pada siklus I dan menjadi 79 pada siklus II. Persentase ketuntasan meningkat dari kondisi awal 33% menjadi 67% pada siklus I dan menjadi 83% pada siklus II. Kondisi diatas dapat dicapai peneliti dengan berbagai keterbatasan yang ada. Sebagai contoh, dalam pelaksanaan permainan *puzzle* secara berkelompok siswa kurang berkonsentrasi dan lebih banyak bermain dengan siswa lain. Siswa menjadi kurang teliti membaca petunjuk pengerjaan soal. Siswa lebih senang langsung memainkan *puzzle* tanpa membaca petunjuk yang sudah dijelaskan. Aturan kalah menang membuat siswa bersemangat, akan tetapi suasana menjadi ramai dan mengganggu kelas lain. Namun kendala-kendala tersebut dapat diatasi melalui bimbingan dan kontrol guru terhadap siswa selama pembentukan kelompok, selama pengerjaan soal dan selama siswa menunjukkan hasil kerja mereka.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al-Thabany, Trianto, Ibnu, Badar. 2014. *"Mendesain Model Pembelajaran Inovasi, Progresif, dan Kontekstual"*. Prenadume dia Grup. Jakarta
- Arikunto, S. Dkk. 2010.2015. *"Penelitian Tindakan Kelas"*. Jakarta. PT Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *"Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik"*. Jakarta: PT. Renika Cipta. Diakses dari <http://linoaroll.weebly.com>
- Djamarah, S.b. 2010. *"Strategi Belajar Mengajar"*. rev.ed. Jakarta. PT Rineka Cipta
- Eki, Sulistiowati. 2007. *"Kopetensi Guru"*. Yogyakarta
- Ennis dalam Costa. 1985 (16). *"Indikator Keterampilan Berpikir Kritis"*.
- Hanafiah, Nanang dan Suhana, Cucu. 2009. *"Konsep Strategi Pembelajaran"*. Refika Aditama. Bandung
- Komalasari, Kokom. 2010. *"Pembelajaran Kontekstual"*. PT Refika Aditima. Bandung
- Lestari, G. 2013. *"Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengarang Siswa Melalui Media Gambar Seri di Kelas III SD Negeri Suren"*. Diakses dari Universitas Negeri. Yogyakarta
- Munadi, Y. 2010. *"Media Pembelajaran"*. Jakarta. Gunung Persada
- Press Naeng, Muhadjir. 2013 (117). *"Syarat Menjadi Pendidik"*
- Nurgiyantoro, B. 2010. *"Penelitian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi"*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta

- Putu. 2011. *"Pengaruh Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran IPA dan Motivasi Berprestasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Kelas V Gugus IV Gerokdak"*. Tidak diterbitkan. Tesis. Bali: PPS UNDIKSA
- Santosa, P, dkk. 2008. *"Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia"*. Bandung. Pustaka Setia
- Sudjana, Nana. 2009. *"Penilaian Hasil Protes Belajar Mengajar"*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung
- Tim Dosen Prodi PGSD UNARS. 2018. *"Pedoman Penulisan Skripsi"*. Situbondo: UNARS PRESS

# heldie bramantha

---

## ORIGINALITY REPORT

---

10%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="https://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	3%
2	Submitted to UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Student Paper	1%
3	<a href="https://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="https://ejournal.stitalhikmah-tt.ac.id">ejournal.stitalhikmah-tt.ac.id</a> Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
6	<a href="https://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	1%
7	Submitted to Sultan Agung Islamic University Student Paper	1%
8	Submitted to Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Student Paper	<1%

---



9

repository.upi.edu

Internet Source

<1 %

10

Rosemey Ratna Purnawati, Slameto Slameto, Elvira Hoesein Radia. "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD KELAS 4 MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING BERBASIS KURIKULUM 2013", Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter, 2018

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On