Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS

by SalamahSalamah

Submission date: 15-Nov-2022 05:16AM (UTC+0700)
Submission ID: 1954072989
File name: 5._349-Article_Text-426-1-10-20220531_220601_190156.pdf (451.3K)
Word count: 2633
Character count: 17389

Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, Volume 3
Proceedings of Social Studies Learning Challenges in the 21st Century
ISSN: 2808-103X

Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS

Maria Theresia Ambarwati Sulistyorini[1], Salamah[2]
[1,2]Pendidikan IPS, Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:
10.30595/pssh.v3i.349

Submited:
February 12, 2022

Accepted:
April 20, 2022

Published:
June 1, 2022

Keywords:

Interactive Media, Motivation, Learning Outcomes.

ABSTRACT

The rapid development of science and technology today causes the flow of information to be fast and without limits. This allows all parties to obtain information quickly, easily, and abundantly from various sources and places where they are located. The purpose of this study was to determine the effect of interactive learning media on increasing students' motivation and learning outcomes on the content of Social Sciences (IPS) lessons and so that teachers can learn more concrete information that is abstract. This study used an experimental method, carried out in class V SD Negeri 1 Kutoarjo, and the sample was taken as many as 38 students. The results showed an increase in learning motivation of 0.74 with high interpretation, critical thinking ability of 0.72 with high interpretation, and student learning outcomes of 0.35 with medium category. The application of interactive learning media can increase the motivation and learning outcomes of fifth graders at SD Negeri 1 Kutoarjo for Social Studies Lessons.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Corresponding Author:
Salamah
Program Studi Pendidikan IPS,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta
Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55182.
Email: salamah@upy.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menyebabkan arus informasi menjadi cepat dan tanpa batas. Hal ini memungkinkan semua pihak dapat memperoleh informasi dengan cepat, mudah, dan melimpah dari berbagai sumber dan tempat dimana mereka berada. Kondisi seperti ini menjadi tanggung jawab lembaga pendidikan, karena pendidikan adalah proses perubahan tingkah laku menuju kedewasaan agar mampu hidup mandiri sebagai anggota masyarakat.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik. Media Pembelajaran Interaktif adalah seperangkat hardware maupun software berbasis teknologi digital yang digunakan dalam satu kesatuan untuk menjabarkan pesan informasi dan menciptakan komunikatif aktif dua arah bertujuan memermudah proses pembelajaran baik itu penyampaian materi, praktik hingga penilaian pembelajaran[1]. Pada masa pandemi COVID-19 ini penggunaan media pembelajaran interaktif sangat menunjang tercapainya Indikator keberhasilan peserta didik untuk bersiap pada era digital yang difokuskan pada kemampuan untuk berkomunikasi, berbagi, dan menggunakan beragam informasi untuk memecahkan masalah yang kompleks, mampu beradaptasi dan

berinovasi dalam menggunakan TIK dan bisa memanfaatkan teknologi tersebut untuk membangun kompetensi dirinya sebagai bekal hidup di masa mendatang

Media Pembelajaran Interaktif adalah seperangkat hardware maupun software berbasis teknologi digital yang digunakan dalam satu kesatuan untuk menjabarkan pesan informasi dan menciptakan komunikatif aktif dua arah bertujuan mempermudah proses pembelajaran baik itu penyampaian materi, praktik hingga penilaian pembelajaran. Pada masa pandemi COVID-19 ini penggunaan media pembelajaran interaktif sangat menunjang tercapainya Indikator keberhasilan peserta didik untuk bersiap pada era digital yang difokuskan pada kemampuan untuk berkomunikasi, berbagi, dan menggunakan beragam informasi untuk memecahkan masalah yang kompleks, mampu beradaptasi dan berinovasi dalam menggunakan TIK dan bisa memanfaatkan teknologi tersebut untuk membangun kompetensi dirinya sebagai bekal hidup di masa mendatang.

IPS sebagai salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik yang beraspek pada hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun ilmu politik[2]. Pendidikan IPS memiliki peran yang sangat penting karena IPS digunakan secara luas dalam berbagai bidang kehidupan[3]. Pelajaran IPS diberikan kepada semua peserta didik untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Oleh karena itu sangat diperlukan peningkatan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis yang merupakan salah satu prioritas dalam pembelajaran IPS[4]

Motivasi pada dasarnya merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri sendiri untuk bertingkah laku. Dorongan itu pada umumnya diarahkan untuk mencapai sesuatu atau bertujuan[5]. Motivasi dapat memberikan semangat (dorongan) yang luar biasa terhadap seseorang untuk berprilaku dan dapat memberikan minat dalam belajar. Motivasi akan menjadi sebuah alasan yang melatar belakangi seseorang melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan bermotivasi tinggi jika mempunyai suatu alasan yang kuat untuk menggapai keinginannya dan mengerjakan pekerjaan yang saat ini sedang dijalani.

Prestasi belajar bisa merupakan kompetensi yang dapat diukur yang berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai interaksi aktif antara subyek belajar dengan obyek belajar selama berlangsungnya proses belajar mengajar untuk mencapai hasil belajar. Kemajuan dan perkembang teknologi saat ini mengubah pengelolaan pembelajaran dikelas yang dirasa dapat membantu guru mengajar dan peserta didik untuk belajar telah memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien bagi siswa[6]. Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang bisa dijadikan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik maupun sebagai sumber belajar[7].

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh diterapkannya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPS. Sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang diterapkan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS yang selama ini berlangsung di SDN 1 Kutoarjo Kabupaten Purworejo sebelum dan sesudah pemberian pembelajaran IPS dengan menggunakan media interaktif Metode penelitian dengan menggunakan bentuk kuasi eksperimen, yaitu desain penelitian eksperimen yang merupakan pengembangan dari desain eksperimen sejati, melalui Non equivalen (*Control Group Design*).

Desain penelitian quasi ada pengontrolan dalam penelitian pada kelompok kontrol atau pembanding, dalam penelitian ini dilakukan test awal sebelum diberi perlakuan dan tes akhir setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen. Ada dua kelompok yang dipilih, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, memperoleh pretest dan postest. Perbedaan hasil pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat menunjukkan adanya pengaruh atau tidaknya serta efektif atau tidaknya penggunaan media Interaktif dalam pembelajaran yang diberikan kepada kelas eksperimen.

Desain penelitian yang dilakukan dengan bentuk kuasi eksperimen ini dikhususkan kepada bentuk "*Non Equipalent Control Group Design*". Dalam desain ini terdapat pretest, sebelum dilakukan perlakuan sama seperti pada bentuk pretest-posttest control group design didesain eksperimen sejati, hanya pada desain ini kelompok eksperimen dan maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random atau acak.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat memberikan gambaran secara mendalam mengenai "Penerapan media interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS".

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang memberikan data penelitian, atau juga diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN 1 Kutoarjo Kabupaten Purworejo.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimilki oleh populasi. Karena penelitian ini berbentuk kuasi eksperimen maka dari populasi kelas V yang ada, dibagi menjadi dua kelompok sebagai subjek sampel, kelompok A sebanyak 19 siswa sebagai kelompok kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif dan kelompok B sebanyak 19 siswa sebagai kelompok kelas kontrol.

Bentuk instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu instrumen berupa tes. Instrumen tes dilakukan untuk mengukur penguasaan konsep pembelajaran yang dimiliki siswa sebelum ataupun sesudah proses pembelajaran dilaksanakan melalui pretest dan postest.

Dalam sebuah kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Metode analisis data yang digunakan untuk menguji objek penelitian ini, penulis menggunakan statistik inferensial, karena statistik ini digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.

Kemudian dari statistik inferensial ini, penulis menggunakan uji statistik parametrik. Statistik parametrikk digunakan untuk menguji parameter populasi melalui statistik atau menguji ukuran populasi melalui data sampel (pengertian statistik disini adalah data yang diperoleh dari sampel). Parameter populasi itu meliputi rata-rata dengan notasi μ (mu), simpangan baku (sigma), dan varians 2. Sedangkan statistiknya adalah meliputi rata-rata (Xbar), simpangan baku s, dan varians s2. Pengujian parameter melalui statistik data sampel tersebut dinamakan uji hipotesis statistik. Oleh karena itu, penelitian yang berhipotesis statistik adalah penelitian yang menggunakan data sampel. Dalam statistik hipotesis yang diuji adalah hipotesis nol, karena tidak dikehendaki adanya perbedaan antara parameter populasi dan statistik (data yang diperoleh dari sampel). Data yang dikumpulkan merupakan data dengan skala interval serta berlandaskan pada ketentuan bahwa data yang akan dianalisis berdistribusi normal.

Teknik pengumpulan data adalah strategi atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan angket dan tes. Angket digunakan untuk mengukur peningkatan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Pada saat pelaksanaan pembelajaran, guru mitra sebagai observer mengamati motivasi belajar peserta didik pada aspek afektif. Instrumen dengan teknik tes berupa lembar evaluasi terhadap pembelajaran IPS melalui media pembelajaran interaktif di kelas . Tes yang diberikan kepada peserta didik dalam penelitian ini dibuat dan dilakukan oleh guru dengan memperhatikan kisi-kisi yang telah dibuat guru berdasarkan indikator pencapaiannya.

Tes sebagai instrumen pengumpul data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, inteligensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini ialah tes evaluasi akhir pembelajaran. Evaluasi akhir pembelajaran diberikan kepada peserta didik setiap akhir pembelajaran pada akhir siklus I, siklus II, dan siklus III. Hasil evaluasi akhir pembelajaran peserta didik akan digunakan untuk mengetahui kemampuan masing-masing peserta didik, menghitung nilai rata-rata kelas dan tuntas belajar klasikal.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yakni analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis slalistik deskriptif bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif melalui instrumen dengan cara melihat tingkat penguasaan materi dan penggambaran karakteristik distribusi nilai pencapaian hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan menggunakan media interaktif pembelajaran maupun siswa yang diajar menggunakan metode konvensional, yang terdiri dari nilai rata-rata (mean), standar deviasi, nilai tertinggi (maksimum), dan nilai terendah (minimum) dengan menggunakan sistem pengolahan Ms. Excel. Uji perbedaan penguasaan konsep pembelajaran pada aspek mengingat dan aspek memahami antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dengan menggunakan uji t dua rata-rata.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Proses pembelajaran pada kondisi awal masih berpusat pada guru, belum menggunakan pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media, alat peraga, metode dan model pembelajaran masih kurang efektif. Pada umumnya pembelajaran masih berpusat pada guru dan menggunakan metode ceramah. Pada waktu proses pembelajaran, guru kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran sehingga timbul verbalisme dalam diri peserta didik. Dampak yang muncul dari kurang efektifnya pembelajaran berakibat terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik, seperti terlihat pada tabel berikut.

No	Kategori	Skor	Jumlah Peserta didik	%
1	Rendah	0 - 7	6	32
2	Sedang	8 - 15	8	42
3	Tinggi	16 - 22	5	26
Jumlah			19	100

Gambar 1. Tabel Klasifikasi Motivasi Belajar Pada Kondisi Awal

No	Nilai	Jumlah Siswa
1	10	0
2	9	0
3	8	0
4	7	2
5	6	6
6	5	5
7	4	6
Jumlah		19
Rata-rata		5,22

Gambar 2. Tabel Hasil Belajar Pada Kondisi Awal

Setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif, motivasi belajar peserta didik di kelas meningkat drastic, terlihat pada gambar table berikut :

No	Kategori	Skor	Jumlah Peserta didik	%
1	Rendah	0 - 7	3	15,8
2	Sedang	8 - 15	-	-
3	Tinggi	16 - 22	16	84,2
Jumlah			19	100

Gambar 3. Tabel Klasifikasi Motivasi Belajar Pada Kondisi Akhir

No	Nilai	Jumlah Siswa
1	10	9
2	9	8
3	8	1
4	7	1
5	6	0
6	5	0
7	4	0
Jumlah		19
Rata-rata		9,35

Gambar 4. Tabel Hasil Belajar Pada Kondisi Akhir

Motivasi belajar siswa diukur dengan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada peserta didik yang berjumlah 19 orang. Tujuan penyebaran kuesioner untuk mengetahui motivasi belajar dalam merespons pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Penyebaran kuesioner dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan penggunaan media interaktif. Berdasarkan hasil uji gain ternormalisasi peningkatan motivasi belajar siswa diperoleh data sebagai berikut ;

Gain_Motivasi						
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	<g>
Valid	0,3-0,7	3	15,8	15,8	15,8	0,74
	0,71-1	16	84,2	84,2	100.0	
	Total	19	100,0	100.	100.0	

Gambar 5. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran diperoleh nilai 0,74. Hal ini menunjukan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media interaktif dengan nilai gain 0,74 pada kategori tinggi.

	Mean	Std. Deviation	N	<g>
Pre	5,22	1,46	19	0,35
Post	9,35	1,81		

Gambar 6. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tabel.2 diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 5,22 dan nilai rata-rata hasil belajar posttest sebesar 9,35. Peningkatan hasil belajar setelah dilakukan uji gain ternormalisasi sebesar 0,35 dengan kategori sedang dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

b. Pembahasan

Mata pelajaran IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik. Dalam penelitian ini pengukuran dan penilaian dilakukan pada aspek sikap mencakup motivasi belajar siswa dan hasil belajar yang diukur pada ranah kognitif mencakup kemampuan siswa dalam memahami, mengaplikasikan, dan menganalisis.

Penerapan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 1 Kutoarjo dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan uji gain peningkatan motivasi belajar diperoleh nilai 0,74 dengan kategori tinggi yang artinya peningkatan motivasi belajar setelah diberikan perlakuan penggunaan media interaktif berada pada tingkat tinggi. Penggunaan media interaktif telah menarik motivasi belajar siswa sebagai daya pendorong siswa dalam melakukan aktivitas belajarnya pada proses pembelajaran.

Media yang memuat unsur-unsur teks, animasi, gambar, dan video telah menjadi daya tarik bagi siswa dalam memperoleh pengalaman belajarnya sesuai dengan gaya belajarnya secara mandiri. Terbukti dengan hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan media interaktif meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan proses belajar mandiri. Selanjutnya hasil penelitian menyatakan terdapat hubungan yang tinggi antara motivasi belajar siswa dengan prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Kutoarjo.

Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS menunjukan peningkatan sebesar 0,35 dengan kategori sedang berdasarkan dari hasil uji gain. Media interaktif memiliki kelebihan diantaranya dapat memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak menjadi konkret serta memiliki fungsi interaktif dan umpan balik bagi pengguna.

Sejalan dengan perlakuan yang diberikan pada penelitian ini, pengguna yang merupakan siswa telah memperoleh informasi/pesan/materi yang jelas sehingga pengetahuan siswa dalam memahami, mengaplikasikan, dan menganalisis materi yang disampaikan dapat mudah diterima.

Kondisi tersebut berdampak pada perubahan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Media Interaktif sebagai media pembelajaran merupakan komponen dalam membentuk lingkungan belajar untuk meningkatkan kualitas belajar siswa.

4. SIMPULAN

Penerapan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas V SDN 1 Kutoarjo. Peningkatan motivasi belajar sebesar 0,74 dengan kategori tinggi dan peningkatan hasil belajar sebesar 0,35 kategori sedang.

Penggunaan media pembelajaran interaktif perlu memperhatikan aspek kompleksitas dan observabilitas. Hal tersebut terkait dengan prosedur penggunaan yang mana media pembelajaran interaktif dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna dan diamati untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Bagaimanapun peran guru dalam pembelajaran tidak bisa digantikan atau bahkan digeser sepenuhnya oleh kehadiran media pembelajaran yang canggih, menarik, dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

[1] A. Andrizal and A. Arif, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang," *INVOTEK J. Inov. Vokasional dan Teknol.*, vol. 17, no. 2, pp. 1–10, 2017, doi: 10.24036/invotek.v17i2.75.

[2] S. Gunawan, "Social Dynamic of Yogyakarta Citizens in Fancing the Uncertainty of Traditional Value and Modernity," *J. Educ. Pract.*, vol. 7, p. 18, 2016.

[3] S. Salamah, "Test Enginering and Management," *Test Enginering Manag.*, vol. 81, p. 4375, 2019.

[4] A. Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Lantanida J.*, vol. 5, no. 2, p. 172, 2018, doi: 10.22373/lj.v5i2.2838.

[5] D. H. Schunk and M. K. DiBenedetto, "Self-efficacy theory in education," *Handb. Motiv. Sch. Second Ed.*, pp. 34–54, 2016, doi: 10.4324/9781315773384.

[6] M. Zhou and D. Brown, "Educational learning theories (Second Edition)," *Educ. Learn. Theor.*, p. 125, 2017, [Online]. Available: https://oer.galileo.usg.edu/education-textbooks/1.

[7] R. I. Ricardo, R., & Meilani, "Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes).," *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran*, vol. 2, no. 2, pp. 188–201, 2017.

Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS

ORIGINALITY REPORT

22%	20%	15%	9%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unika.ac.id Internet Source	2%
2	amirdapir.blogspot.com Internet Source	1%
3	lpmpkaltim.kemdikbud.go.id Internet Source	1%
4	repository.uncp.ac.id Internet Source	1%
5	www.journal.uad.ac.id Internet Source	1%
6	arikristanto81.blogspot.com Internet Source	1%
7	repository.umnaw.ac.id Internet Source	1%
8	penjas07.blogspot.com Internet Source	1%
9	Nopriyeni Nopriyeni, Fitria Ayu Lestari, Irwandi Irwandi, Merri Sri Hartati. "Efektifitas	1%

Pembelajaran Daring Berbasis Google Classroom pada Masa Covid -19 di Sekolah Menengah Atas", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2022
Publication

10	gizi.fst.upy.ac.id Internet Source	1 %
11	jurnalskhg.ac.id Internet Source	1 %
12	tr.scribd.com Internet Source	1 %
13	repository.nusamandiri.ac.id Internet Source	1 %
14	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	1 %
15	bimatimur.blogspot.com Internet Source	1 %
16	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1 %
17	setiawidjayanti.wordpress.com Internet Source	1 %
18	Ahmad Hariri, Bambang Suprianto, Arie Wardhono, I Gusti Putu Asto B. "Factor Analysis that Influences CPL/Pilot License Commercial Phase Technical Knowledge of	1 %

Cadets of Official Aviation School Vocational Education", 2020 Third International Conference on Vocational Education and Electrical Engineering (ICVEE), 2020
Publication

19	opac.elte.hu Internet Source	1 %
20	Asrina, Nurdin Arsyad, Fajar Arwadi. "Effectiveness of Cooperative Learning with Advisor Group Strategy in 7th Grade Mathematics Classroom", ARRUS Journal of Mathematics and Applied Science, 2021 Publication	1 %
21	Submitted to Badan PPSDM Kesehatan Kementerian Kesehatan Student Paper	1 %
22	Submitted to Universitas Negeri Medan Student Paper	1 %
23	jurnal.uwp.ac.id Internet Source	1 %
24	revista.iq.unesp.br Internet Source	1 %
25	www.definisi-pengertian.com Internet Source	1 %
26	Submitted to CSU, Long Beach Student Paper	1 %

27	Dhiniaty Gularso, Hadna Suryantari, Henry Aditia Rigianti, Martono. "Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Kemampuan Anak Usia Sekolah Dasar", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2021 Publication	1 %
28	Maninder Singh, P.S. James, Happy Paul, Kartikeya Bolar. "Impact of cognitive-behavioral motivation on student engagement", Heliyon, 2022 Publication	1 %
29	Trias Saminar. "UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN PROSES DAN PEMAHAMAN KONSEP BIOLOGI MELALUI PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR LINGKUNGAN SISWA KELAS XII IPA 2 SMA NEGERI I PUNGGUR TAHUN PELAJARAN 2016/2017", BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi), 2017 Publication	1 %
30	journal.stkipsingkawang.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes	Off	Exclude matches	< 1%
Exclude bibliography	Off		