

# dara artikel-1

*by* 钱 锟

---

**Submission date:** 23-Aug-2022 11:09PM (UTC-0400)

**Submission ID:** 1886204324

**File name:** dara\_artikel-1.docx (159.84K)

**Word count:** 2327

**Character count:** 14515

**Abstract.** Based on the background of the researchers on the results of field observations, which found the lack of active learning in the classroom which resulted in students feeling they did not understand the learning material. This is because teachers are still implementing learning with lectures that do not use android-based learning media. For this reason, Android-based technology using Adobe Flash CS6 was developed so that students become active in learning, making it easier for students to understand learning material. The purpose of this study was to produce learning media based on Adobe Flash CS6 for equations and inequalities for linear absolute values of one variable. This study uses the ADDIE development model, namely (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. Validation is carried out by media experts, material experts and practitioners. The developed media was tested on 20 students of class X MIPA 6 SMA Negeri 3 Kediri. Development of learning media based on Adobe Flash CS6 in the form of the "MARBEL MATH" application that has been validated to experts with a percentage of 72% from media experts in the "valid" category, no need for revision, then the percentage of assessment from material experts is 90% with a "very valid" and unnecessary category revision, and the last is the percentage of assessment from expert practitioners 84% with the criteria for the validity of the learning media category "very valid" and can be used without revision.

**Keywords :** Adobe Flash CS6 Learning Media

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kegiatan untuk menciptakan metode pembelajaran supaya siswa dapat menumbuhkan diri secara aktif dalam kekuatan, spiritual, intelektual, pengendalian diri, kepribadian, serta akhlak mulia yang dibutuhkan oleh masyarakat, bangsa, serta negara (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Oleh karena itu secara sadar bahwa pendidikan merupakan bagian yang tidak terlepas dari peradaban masyarakat, membantu menciptakan generasi yang lebih baik dari sebelumnya baik secara akhlak, keterampilan maupun kecerdasan. Sehingga pendidikan memiliki fungsi penting ditengah masyarakat.

Telah ditegaskan oleh NCTM (2000) bahwa secara keseluruhan kemampuan aritmatika misalnya berpikir kritis, pembuktian dan penalaran, peserta didik sebenarnya dapat memiliki kemampuan tersebut. Kemampuan itu ditetapkan agar siswa tidak hanya bergantung pada pengalaman pendidikan saat disekolah, kita juga bisa melakukan pembelajaran seperti, mengajarkan teori dan menjelaskan teori yang diajarkan, selanjutnya diberikan soal tes dan soal latihan tanpa melibatkan peran guru dalam pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran semacam ini tidak menyebabkan siswa untuk berkreasi dan memiliki kemampuan berdasarkan pemikirannya, tapi justru akan lebih lambat dalam pemahaman. Sehingga cara dan pengalaman yang berkembang yang telah dilakukan di sekolah-sekolah kurang tepat, mengingat hal itu akan menyebabkan siswa menjadi pribadi

Menurut Sutanto (2013) Pembelajaran matematika merupakan suatu teknik pembelajaran dan pendampingan yang dilakukan oleh pengajar untuk membangun daya nalar inovatif siswa dan mengerjakan penguasaan materi matematika. Namun pada kenyataannya, mayoritas siswa menganggap matematika merupakan ilmu yang abstrak dan sulit untuk dipahami. Menurut Latifhatun (2020) berpendapat bahwa mayoritas peserta didik merasa bosan dan kesulitan dalam proses belajar, karena tugas dan materi yang dijelaskan guru justru siswa sulit untuk memahami sehingga hasil belajar menurun. Maka dari itu perlu adanya kondisi belajar yang

menyenangkan untuk siswa, karena dengan keadaan tersebut membuat peserta didik merasa nyaman dan lebih termotivasi dalam belajar matematika maka dari itu hasil belajar peserta didik meningkat. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, matematika memiliki peran yang sangat penting. Pemahaman materi matematika oleh siswa menjadi komitmen karena matematika memainkan peran yang sangat mendasar untuk berbagai ilmu, yang utama adalah sains dan teknologi. Dari data yang diperoleh melalui wawancara salah satu guru matematika kelas X di SMA Negeri 3 Kediri mengatakan bahwa: "Di SMA Negeri 3 Kediri guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi karena ada beberapa kendala, terutama di faktor usia guru." Dalam sistem pembelajaran yang digunakan masih dengan metode ceramah yang menjadi salah satu metode pembelajaran klasik. Sehingga hal tersebut cenderung membuat murid mudah jenuh dan kurang mampu memahami materi yang disampaikan oleh pendidik sebagai tenaga pendidik. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa kondisi tersebut juga didorong oleh faktor usia tenaga pendidik yang tidak lagi muda.

Menurut Van De Walle (2008) teknologi berperan penting dalam sistem pembelajaran matematika, dan dapat meningkatkan proses pembelajaran. Dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang semakin berkembang pesat salah satunya yaitu perkembangan teknologi smartphone. Rogozin (2012) berpendapat bahwa dengan menggunakan Smartphone sebagai media pembelajaran peserta didik dapat membangun keterampilan mereka dengan kemampuan yang mereka miliki.

Berlandaskan permasalahan di atas, maka perlu adanya media pembelajaran untuk menumbuhkan kreativitas, keaktifan dan mampu memotivasi siswa untuk lebih belajar mudah memahami materi. Karena hal itulah penulis mengembangkan media pembelajaran berbasis Android Adobe Flash CS6 materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linear satu variabel SMA kelas X.

43

## 2. Metode Penelitian

7

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ini menggunakan 5 tahap yaitu tahap *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*.

### 1. Analysis

Merupakan tahapan awal dengan tujuan utama untuk menganalisa kebutuhan yang dibutuhkan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Kebutuhan awal terhadap penggunaan media pembelajaran difokuskan pada siapa pengguna perangkat android sebagai salah satu perangkat digital yang paling umum digunakan. Setidaknya terdapat tiga analisis yang dilakukan menyorot pada Analisis Kebutuhan Pengguna, Analisis Konten atau Isi, serta Analisis Kebutuhan Hardware atau Software. Kebutuhan pengguna menyorot pada siswa kelas X Matematika IPA SMA Negeri 3 Kota Kediri. Kedua untuk Analisis konten berkaitan dengan isi dari aplikasi pembelajaran ini, yaitu materi yang relevan dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Dalam Analisis isi konten ini akan diselaraskan dengan silabus atau kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Ketiga Analisis kebutuhan hardware dan software guna mendukung keberhasilan pembuatan media pembelajaran

## 2. Design

Untuk design yang akan dikembangkan menggunakan adobe flash. Garis besar pembelajaran meliputi Kompetensi dan Indikator pada materi persamaan dan persamaan nilai mutlak linear satu variabel. Setelah menentukan garis besar media pembelajaran peneliti kemudian membuat storyboard dari media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 yang dikembangkan. Pembuatan storyboard pada penelitian ini yaitu dengan merancang scene yang akan digunakan pada media pembelajaran.

## 3. Development

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dengan tiga langkah yakni pembuatan produk, Pada tahap pembuatan produk semua media yang telah disiapkan seperti materi, gambar, dan lainya sedemikian rupa sesuai dengan rancangan yang telah dibuat menggunakan Adobe Flash CS6. Lalu validasi ahli yang bertujuan untuk melihat kelayakan produk, Dalam penelitian ini media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli praktisi dan respon siswa.

## 4. Implementation

Pada tahap implementasi media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 yang telah dikembangkan diimplementasikan atau diterapkan pada proses pembelajaran di kelas.

## 5. Evaluation

Evaluasi produk yang telah di uji coba dan mendapatkan saran, kritikan masukan dari berbagai pihak. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 yang telah dikembangkan. Revisi dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar layak untuk digunakan dalam pembelajaran

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kuantitatif. Data penilaian yang diperoleh dari validator dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan dijadikan acuan untuk merevisi produk.

Rumus untuk menghitung kevalidan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli praktisi diadaptasi dari Kodri [7] :

$$P = \frac{N}{n \times \text{bobot tertinggi item}} \times 100\%$$

Keterangan :

$P$  = Presentase Keseluruhan

$N$  = Jumlah jawaban Skor oleh validator per item

$n$  = banyak validator

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Presentase (%)	Kriteria
81 – 100	Sangat Valid. Tidak perlu revisi
71 – 80	Valid. Tidak perlu revisi
61 – 70	Kurang Valid. Perlu sedikit revisi
0 – 40	Tidak Valid. Revisi total

Analisis Respon Siswa, Adanya respon yang diberikan siswa yang ditujukan melalui angket yang diberikan. Respon yang diberikan siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$R_{vi} = \frac{x_i}{y_i} \times 100\%$$

Keterangan :

$R_{vi}$  : Presentasi nilai aspek ke i

$x_i$  : skor pernyataan ke i

$y_i$  : skor maksimal pernyataan ke i

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan

Presentase (%)	Kriteria
81 – 100	Sangat Praktis. dapat digunakan tanpa revisi
71 – 80	Praktis. dapat digunakan. tidak perlu revisi
61 – 70	Kurang praktis. perlu sedikit revisi
0 – 40	Tidak praktis tidak boleh digunakan

21

### 3. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

#### 3.1 Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE yaitu (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Produk pengembangan media pembelajaran ini berbasis *Adobe Flash CS6* materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linear satu variabel SMA.

##### a. Tahap Analisis

Pada tahapan ini dibagi menjadi tiga analisis yakni (1) Analisis Kebutuhan, (2) Analisis Konten atau isi, (3) Analisis Kebutuhan Hardware dan Software.

##### 1) Analisis Kebutuhan Pengguna

Pada tahap ini diperoleh hasil dari penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* yang dilakukan oleh siswa SMA kelas X-MIPA 6. Dalam penggunaan aplikasi siswa dapat mengetahui belajar tidak hanya menggunakan media cetak saja namun juga terdapat media pembelajaran lainnya seperti pada pengembangan media ini menggunakan *Adobe Flash CS6*

untuk media pembelajarannya. Sehingga siswa akan lebih mudah dalam menerima materi yang akan disampaikan. Siswa merasa senang dengan adanya media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6, mereka sangat terbantu dengan adanya media pembelajaran ini. Dalam media pembelajaran ini terdapat beberapa materi, latihan soal, video pembelajaran terkait dengan materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linear satu variabel dan quiz. Sehingga siswa dapat mudah untuk belajar dan media ini bisa digunakan dimana pun dan kapanpun siswa dapat membuka dan dapat belajar dengan mudah.

20

## 2) Analisis Konten atau Isi

Analisis konten dan isi berkaitan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar yang dimuat dalam media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 ini memuat materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linear satu variabel, terdapat video pembelajaran yang saya ambil dari youtube, dilengkapi dengan contoh-contoh soal, dan kemudian terdapat quiz, sehingga siswa dapat menggunakan ingatan mereka terkait dengan materi tersebut dengan mengerjakan quiz. Setelah mengerjakan quiz siswa dapat melihat skor yang mereka dapat, jika ingin mengulangi mengerjakan quiz siswa dapat mengulanginya kembali.

Menurut siswa isi media pembelajaran ini sudah bagus, dan mereka tertarik dengan adanya media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6. Dan mereka sangat terbantu dengan adanya media pembelajaran seperti ini, mereka pun dapat belajar dimanapun dan kapanpun.

20

## 3) Analisis Kebutuhan Hardware dan Software

Pembuatan media berbasis Adobe Flash CS6 ini memerlukan Hardware dan Software yang sesuai. Hardware dan Software yang digunakan untuk pembuatan media ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a) Apk Adobe Flash CS6
- b) Android SDK (Software Development Kit)
- c) RAM 3 GB

### b. Design

Hal yang dilakukan pada tahap design peneliti merencanakan bagaimana cara mengembangkan sebuah media pembelajaran dan membuat rancangan produk yang dikembangkan. Dimulai langkah pertama dengan menganalisis Indikator dan Kompetensi Dasar.

### c. Development (Pengembangan)

Pengembangan produk dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

#### 1) Validasi ahli media

$$\begin{aligned}\text{Validasi ahli : } P &= \frac{N}{n \times \text{bobot tertinggi item}} \times 100\% \\ &= \frac{55}{76} \times 100\% \\ &= 72\%\end{aligned}$$

Berdasarkan kriteria kevalidan dan revisi produk, nilai kevalidan dengan presentase 72% masuk dalam kategori “valid” dan tidak perlu revisi. Validator juga memberikan komentar dan saran umum yaitu konsisten pada tombol home, perbaikan quis.

## 2) Validasi Ahli Materi

$$\begin{aligned}\text{Validasi ahli : } P &= \frac{N}{n \times \text{bobot tertinggi item}} \times 100\% \\ &= \frac{72}{80} \times 100 \\ &= 90\%\end{aligned}$$

Berdasarkan kriteria kevalidan dan revisi produk, nilai kevalidan dengan presentase 90% masuk dalam kategori “sangat valid” dan tidak perlu revisi.

## 3) Validasi Praktisi

$$\begin{aligned}\text{Validasi ahli : } P &= \frac{N}{n \times \text{bobot tertinggi item}} \times 100\% \\ &= \frac{97}{116} \times 100\% \\ &= 84\%\end{aligned}$$

Berdasarkan kriteria kevalidan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6, nilai kevalidan dengan presentase 84% masuk dalam kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

## d. Implementation

Pada tahap implementasi ini media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 di berikan kepada siswa kelas X SMAN 3 Kediri, dalam pelaksanaannya siswa menggunakan media pembelajaran ini dengan dipantau oleh guru mata pelajaran matematika.

## e. Evaluation

Tahap evaluasi dimana tahap ini diperlukan untuk mengevaluasi media yang telah dibuat, sehingga didapatkan media yang valid dan bisa digunakan untuk belajar siswa SMA. Pada proses uji coba kepada ahli media, media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 ini mendapat banyak masukan mulai dari desain, animasi, background, dan juga ketertarikan orang yang menggunakan media ini. Dari hasil revisi, kemudian ahli media mengisi angket yang diberikan peneliti. Dari angket yang diberikan dapat diketahui media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 yang dibuat termasuk ke dalam kategori valid, sehingga media sudah layak apabila diberikan ke siswa untuk belajar dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran daring oleh guru.

## 3.2 Penyajian Data Hasil Uji Coba

### 1. Hasil Uji Validasi Ahli

Hasil uji validasi digunakan untuk mengetahui media yang dikembangkan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil uji validasi dari ahli media mendapatkan nilai 72% yang termasuk

dalam kriteria valid dan dapat digunakan tanpa ada perbaikan, sedangkan hasil uji validasi materi mendapatkan nilai 90% yang termasuk dalam kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Hasil uji validasi oleh ahli praktisi mendapatkan nilai 84% dalam kriteria sangat valid. Selain uji validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi didapatkan hasil dari uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil data uji coba terbatas dari respon siswa 87% yang termasuk dalam kategori sangat praktis dan dapat digunakan tanpa ada perbaikan. Hasil data uji coba luas dari respon siswa 83,5% yang termasuk dalam kategori sangat praktis dan dapat digunakan tanpa ada perbaikan.

## 2. Pengujian Uji Coba Terbatas

Pada tahap ini peneliti mengambil sampel acak 5 siswa dari kelas X MIPA 6 SMA Negeri 3 Kediri. Uji coba terbatas dilakukan untuk mengurangi kesalahan sebelum dilakukan uji coba luas, hasil uji coba terbatas mendapat presentase 87% dalam rentang 81% – 100% yang berarti produk ini digunakan dan uji coba terbatas “sangat praktis”, dapat digunakan.

## 3. Pengujian Uji Coba Luas

Pada tahap uji coba luas, peneliti melakukan uji coba produk kepada kelas X-MIPA 6 yang terdiri dari 15 siswa SMA Negeri 3 Kediri dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6. Uji coba luas dilakukan setelah produk media pembelajaran di revisi sesuai saran dari ahli media, ahli materi, dan praktisi. Dalam tahap ini hasil penelitian uji coba luas yaitu 83,5% berarti produk media pembelajaran ini “sangat praktis”.

## 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil validasi terhadap pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan Adobe Flash CS6 diperoleh presentase kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 hasil validasi dari ahli media 72% dengan saran konsisten ditombol home, perbaikan Quis. Selanjutnya dilakukan validasi ahli materi mendapatkan hasil 90% dengan kategori sangat layak digunakan tanpa revisi, maka dapat disimpulkan bahwa materi tersebut sudah valid. Kemudian dilakukan validasi ahli praktisi dengan hasil 84% dengan kategori layak digunakan tanpa revisi. Maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linear satu variabel yang dikembangkan layak digunakan dan valid. Adapun saran untuk penelitian dan pengembangan ini perlu diberikan saran yang dapat menunjang penyempurnaan penggunaan media pembelajaran, agar media dapat menarik minat belajar siswa. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat dan menjadi sumber rujukan ataupun referensi penelitian selanjutnya.



# dara artikel-1

---

## ORIGINALITY REPORT

---

**35%**  
SIMILARITY INDEX

**33%**  
INTERNET SOURCES

**23%**  
PUBLICATIONS

**8%**  
STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

**1** [eprints.uny.ac.id](http://eprints.uny.ac.id) Internet Source **5%**

---

**2** [repository.unpkediri.ac.id](http://repository.unpkediri.ac.id) Internet Source **5%**

---

**3** [www.scribd.com](http://www.scribd.com) Internet Source **2%**

---

**4** [core.ac.uk](http://core.ac.uk) Internet Source **2%**

---

**5** [etheses.uin-malang.ac.id](http://etheses.uin-malang.ac.id) Internet Source **1%**

---

**6** [moam.info](http://moam.info) Internet Source **1%**

---

**7** [123dok.com](http://123dok.com) Internet Source **1%**

---

**8** [repository.ar-raniry.ac.id](http://repository.ar-raniry.ac.id) Internet Source **1%**

---

**9** [repository.uinjambi.ac.id](http://repository.uinjambi.ac.id) Internet Source **1%**

---

10	Iza Nur Imama, Neni Wahyuningtyas, Bayu Kurniawan. "MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6 UNTUK MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMP", SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial dan Budaya, 2021 Publication	1 %
11	<a href="http://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://repository.metrouniv.ac.id">repository.metrouniv.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id">digilib.iain-palangkaraya.ac.id</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://library.um.ac.id">library.um.ac.id</a> Internet Source	1 %
15	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	1 %
16	<a href="http://ejournal.radenintan.ac.id">ejournal.radenintan.ac.id</a> Internet Source	1 %
17	<a href="http://repository.um.ac.id">repository.um.ac.id</a> Internet Source	1 %
18	Baiq Olatul Aini, Khaerunnisa Cantika Ayu, Siswati Siswati. "Pengembangan Game Puzzle Sebagai Edugame Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir	1 %

Matematika Siswa SD", JTAM | Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika, 2019

Publication

19

Zamza Satria Edwar, Romli Ardie, Lukman Nulhakim. "Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021

Publication

1 %

20

[journal.ikipgriptk.ac.id](http://journal.ikipgriptk.ac.id)

Internet Source

1 %

21

[e-prosiding.umnaw.ac.id](http://e-prosiding.umnaw.ac.id)

Internet Source

<1 %

22

[repository.unja.ac.id](http://repository.unja.ac.id)

Internet Source

<1 %

23

[www.slideshare.net](http://www.slideshare.net)

Internet Source

<1 %

24

Ifa Usfiyana, Afis Pratama. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Di SMP Al-Ishlah Semarang", Joined Journal (Journal of Informatics Education), 2019

Publication

<1 %

25

[eprints.ums.ac.id](http://eprints.ums.ac.id)

Internet Source

<1 %

26	<a href="http://j-cup.org">j-cup.org</a> Internet Source	<1 %
27	<a href="http://scholar.ummetro.ac.id">scholar.ummetro.ac.id</a> Internet Source	<1 %
28	<a href="http://digilib.uinkhas.ac.id">digilib.uinkhas.ac.id</a> Internet Source	<1 %
29	<a href="http://harunalrasyidleutuan.wordpress.com">harunalrasyidleutuan.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
30	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
31	Eka Wahyu Daryanti, Alfi Laila, Karimatus Saidah. "Pengembangan Media Karikatur Berbasis Kearifan Lokal Kediri bagi Siswa Sekolah Dasar", Efektor, 2022 Publication	<1 %
32	Fahmi Pradana, Nunung Nurhayati, Puput Agisni Salimah, Ani Nur Aeni. "PENGEMBANGAN APLIKASI MARBEL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN KETAKWAAN SISWA KELAS V SD", Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 2022 Publication	<1 %
33	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	<1 %

34	<a href="http://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet Source	<1 %
35	<a href="http://digilib.unimed.ac.id">digilib.unimed.ac.id</a> Internet Source	<1 %
36	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	<1 %
37	<a href="http://prosiding.unirow.ac.id">prosiding.unirow.ac.id</a> Internet Source	<1 %
38	<a href="http://repository.ikipgribojonegoro.ac.id">repository.ikipgribojonegoro.ac.id</a> Internet Source	<1 %
39	<a href="http://zombiedoc.com">zombiedoc.com</a> Internet Source	<1 %
40	Erni Mariana, Novita Novita, Kusuma Wardany, Reni Permata Sari. "Pelatihan Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Orang Tua Kelurahan Sidokerto Kecamatan Bumi Ratu Nuban", Indonesia Berdaya, 2021 Publication	<1 %
41	<a href="http://ejournal.uin-malang.ac.id">ejournal.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	<1 %
42	<a href="http://repository.unp.ac.id">repository.unp.ac.id</a> Internet Source	<1 %
43	<a href="http://idoc.pub">idoc.pub</a> Internet Source	<1 %

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      Off

Exclude bibliography      On