

# Pengembangan Media Pembelajaran PEBI (Panggung Ekosistem Budaya Indonesia) Subtema Hubungan Makhluk Hidup dalam Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar

*by Similarity Check*

---

**Submission date:** 25-Mar-2023 07:02PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2046177331

**File name:** Pengembangan\_Media\_Pembelajaran\_PEBI\_Panggung\_Ekosistem.pdf (489.52K)

**Word count:** 2858

**Character count:** 17512

## **Pengembangan Media Pembelajaran PEBI (Panggung Ekosistem Budaya Indonesia) Subtema Hubungan Makhluk Hidup dalam Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar**

<sup>1</sup>Zidni Ilmatun Nafi'ah, <sup>2</sup>Nurita Primasatya, <sup>3</sup>Wahid Ibnu Zaman

<sup>1,2,3</sup>Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email: <sup>1</sup>[zidniilma900@gmail.com](mailto:zidniilma900@gmail.com) <sup>2</sup>[nurita.primasatya@gmail.com](mailto:nurita.primasatya@gmail.com) <sup>3</sup>[wahidibnu@unpkediri.ac.id](mailto:wahidibnu@unpkediri.ac.id)

### **Abstrak**

29  
Penelitian ini dilatar belakangi hasil observasi yaitu guru tidak pernah menggunakan media dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik, guru hanya mengacu pada buku guru dan buku siswa saja. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tematik menghancurkan guru untuk menggunakan media yang relevan dan konkret. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan media pembelajaran PEBI subtema hubungan makhluk hidup dalam ekosistem kelas V sebagai media di sekolah dasar. Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau Reasearch and Development (R&D) dengan model ADDIE. Dalam ADDIE terdapat beberapa tahapan yang meliputi Analyze (Analisis), Design (Desain), Develop (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi). Hasil penelitian ini adalah media yang dikembangkan adalah sangat valid dengan presentase skor 84%. Sedangkan untuk validasi materi dengan memperoleh presentase skor 82%. Media PEBI dinyatakan "sangat efektif" dengan dilakukan uji coba dan menunjukkan nilai rata-rata 91 sehingga siswa memperoleh nilai  $\geq$  KKM 75 dengan ketuntasan belajar klasikal 94%. Media PEBI dinyatakan sangat praktis diperoleh dari angket respon guru dan siswa dengan presentase skor 94%. Jadi media PEBI valid, efektif, dan praktis.

**Kata kunci:** *Budaya; Ekosistem; Media PEBI;*

### **PENDAHULUAN**

Media merupakan salah satu bagian yang dapat dikatakan sangat penting dan juga tidak dapat terpisahkan dari suatu proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan oleh para guru atau pendidik untuk dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Media adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari suatu proses belajar mengajar demi untuk tercapainya tujuan dari pendidikan itu sendiri, dan pada umumnya

tujuan pembelajaran di suatu sekolah yang memiliki pencapaian tersendiri pada khususnya (<sup>1</sup>Arsyad, 2013).

Pada saat ini, masih sedikit atau minimnya instansi sekolah yang menggunakan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan juga inovatif untuk dapat meningkatkan keaktifan dari siswa dan mendorong kegiatan belajar yang ada di kelasnya. Dengan cara memunculkan minat dan juga semangat yang dimiliki oleh siswa menjadi salah 1 (satu) faktor yang sangat penting untuk dapat meningkatkan hasil belajar dari para siswa. Kurang termotivasinya para siswa atau peserta didik karena dalam pembelajaran tematik penyajian materinya menggunakan buku tema saja, kurangnya media pendukung untuk guru dalam membangun motivasi belajar siswa agar minat belajarnya tergugah. Media yang digunakan juga kurang tersedia untuk digunakan oleh para guru sehingga siswa tidak dapat bergairah untuk meningkatkan hasil belajarnya selama ini.

Di dunia pendidikan media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran terutama pembelajaran tematik, dimana masih jarang sekali media tematik yang memadukan beberapa mata pelajaran dalam satu tema tertentu. Salah satu faktor kurang efektifnya pembelajaran tematik yang di terapkan disebabkan karena terbatasnya media pembelajaran yang tersedia. Pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik jika semua aspek yang mendukung proses pembelajaran terpenuhi, salah satunya menyangkut media pembelajaran tematik. Sebab itu, diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran tematik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V di SDN Senden 1 Kabupaten Kediri didapatkan hasil observasi dan wawancara, bahwa kondisi siswa selama proses pembelajaran secara langsung siswa tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dan siswa ramai sendiri. Pada saat proses pembelajaran pada subtema hubungan makhluk hidup dalam ekosistem guru belum menggunakan media tematik dan guru hanya menggunakan metode ceramah saja. Sehingga saat guru menjelaskan materi

---

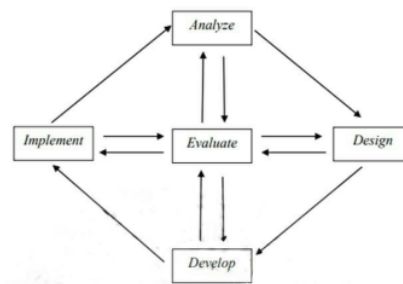
<sup>1</sup> Arsyad, Azhar. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta. PT Rineka Cipta.2013),hal, 16

siswa ada yang ramai dengan temannya. Proses Pembelajaran tematik dikelas hanya terfokus pada buku *teks* dari pemerintah yaitu berupa buku guru dan buku siswa, namun siswa lebih suka bila dalam pembelajaran yang digunakan oleh guru berbentuk seperti nyata, sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang sifatnya tematik.

Dari permasalahan siswa tersebut peneliti akan melakukan pengembangan media yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu tentang tema 5 subtema 2 hubungan makhluk hidup dalam ekosistem pembelajaran 2. Peneliti memilih materi tersebut karena didalam materi terdapat beberapa hal yang harus dijelaskan dengan media contohnya seperti rantai makanan di, properti tarian daerah.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau biasa disebut (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* ini merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektivan dari produk tersebut (Sugiyono, 2016). Model yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan salah satunya adalah model ADDIE atau *Analyze, Design, Development, implementation, evaluation*. Terdapat langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian yang disajikan dalam bs sebagai berikut :



**Gambar 3.1**

Langkah-langkah pengembangan model ADDIE (<sup>2</sup>Tegeh, 2014)

**1. Tahap analisis (*Analyze*)**

Analisis berkaitan dengan kegiatan analisis atau mengidentifikasi apa saja permasalahan yang ditemukan dalam lingkungan tertentu sehingga muncul ide atau gagasan dalam menentukan produk yang akan dikembangkan. Analisis kebutuhan pengguna diperlukan untuk menentukan siapa subjek pengguna media pembelajaran PEBI. Analisis situasi berkaitan dengan situasi / keadaan yang terjadi saat ini. Analisis situasi dilakukan dengan wawancara guru di SDN Senden 1, hal ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran tema Ekosistem kelas 5.

**2. Tahap Desain / Perancangan (*Design*)**

Desain adalah tahap perencanaan merancang media pembelajaran dari hasil analisis dengan konsep dan menyusun instrumen yang digunakan dalam menilai produk tersebut. Pemilihan materi disesuaikan dengan analisis kebutuhan dengan menentukan desain awal media dan menyusun peta konsep yang akan menjadi gambar keseluruhan media serta menentukan kerangka media pembelajaran PEBI. Dalam menentukan desain tampilan media disesuaikan dengan tema. Peneliti menggunakan desain/tampilan awal seperti rumah atau panggung.

**3. Tahap Pengembangan/produksi (*Development*)**

Tahap pengembangan merupakan kegiatan pengujian dan perbaikan media pembelajaran PEBI sesuai dengan hasil pengujian. Pada tahap ini terdapat tiga tahapan pengembangan, yaitu: Pembuatan produk dengan menyiapkan bahan kerangkanya yang terbuat dari kayu serta styrofoam yang disesuaikan dengan kerangka untuk meletakkan bahan materi. Validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ahli materi dilakukan oleh ahli materi untuk menilai kevalidan media. Validasi media dilakukan oleh ahli media untuk menilai kevalidan media.

---

<sup>2</sup>Tegeh, M, dkk. *Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta : Graha Ilmu 2014.),Hal, 53

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dapat diterapkan dalam media pembelajaran untuk mengetahui seberapa berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi kevalidan, keefektifan, kepraktisan media pembelajaran. pada tahap ini produk akan diuji cobakan kepada siswa kelas V SDN Senden I yang dijadikan untuk memperoleh gambaran tentang pengembangan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran tersebut.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini dilakukan untuk menyempurnakan media pembelajaran. Tahap ini meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif (Tegeh, 2014). Pada penelitian ini peneliti menggunakan evaluasi formatif yang dilakukan pada setiap tahapan. Didalam penelitian pengembangan umumnya hanya dilakukan evaluasi formatif, dikarenakan jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan untuk memperbaiki produk pengembangan yang telah dihasilkan (Tegeh, 2014).

Instrumen pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, lembar tes, lembar validasi, lembar respon siswa, dan lembar respon guru. Analisis data dalam Penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan dua teknik analisis, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran para validator media, materi serta ahli pembelajaran. Setelah semua data terkumpul maka data tersebut selanjutnya akan dipilih sesuai dengan kebutuhan penelitian pengembangan media pembelajaran tersebut. Sedangkan data kuantitatif, yaitu data berupa skor angket (angket validasi ahli, angket respon ahli pembelajaran, dan angket respon para siswa). Angket berisi sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden.

---

<sup>3</sup> Tegeh, M, dkk. *Penelitian Pengembangan*. (Yogyakarta : Graha 2014.),Hal, 41

### 1. Kevalidan

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data kevalidan media PEBI adalah angket validasi ahli. Validasi dilakukan kepada dua validator yaitu ahli media pembelajaran dan ahli materi tematik. Penilaian pada angket dilakukan untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan produk yang telah dikembangkan. Angket validasi ini menggunakan skala Likert, variabel yang diukur akan dijabarkan menjadi indikator variabel. Angket validasi skala Likert ini yang digunakan terdiri dari skor 1 sampai skor 5. Menurut <sup>4</sup>Sugiyono (2013) langkah-langkah yang harus dilakukan pada saat analisis data hasil angket validasi media dan materi adalah sebagai berikut.

- a. Merekapitulasi hasil angket yang dilakukan oleh validator
- b. Menentukan persentase skor yang diperoleh

**Tabel 3.6**

**Keterangan Skala Likert pada Angket Ahli Media dan Materi**

Skala	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Sangat Kurang Setuju	1

(Sumber: Sugiyono, 2013)

- c. Persentase tiap komponen dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase skor

$\sum$  : Jumlah skor jawaban angket

N : Total skor maksimal

<sup>4</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta. 2013), Hal 18



d. Berdasarkan persentase yang diperoleh, penentuan tingkat kevalidan media pembelajaran PEBI sebagai berikut.

**Tabel 3.7 Kriteria Validasi Media dan Materi**

No	Rentang Skor	Keterangan
1	$81\% \leq P \leq 100\%$	Sangat valid
2	$61\% \leq P \leq 80\%$	Valid
3	$41\% \leq P \leq 60\%$	Cukup valid
4	$21\% \leq P \leq 40\%$	Kurang valid
5	$0\% \geq P \leq 20\%$	Sangat kurang valid

(Sumber: Widoyoko: 2012)

## 2. Keefektifan

Hasil *post tes* digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran PEBI. Tes berupa soal pilihan ganda dan soal *Essay* yang diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media PEBI. Selanjutnya akan dianalisis dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan di SDN Senden 1. Nilai KKM yang digunakan adalah  $\geq 75$ . Setelah diketahui nilai rata-rata siswa, berikutnya menghitung jumlah siswa yang lulusan KKM yaitu yang mendapatkan  $\geq 75$  dengan mempresentase kelulusan klasikal dengan rumus sebagai berikut.

$$KBK = \frac{\text{siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

KBK : Kriteria Belajar Klasikal

Adapun indikator tingkat pencapaian siswa untuk mengetahui tingkat keefektifan media sebagai berikut:

**Tabel 3.8 Kriteria pencapaian siswa**

No	Rentang Skor	Keterangan
1	$81\% \leq P \leq 100\%$	Sangat efektif
2	$61\% \leq P \leq 80\%$	Efektif
3	$41\% \leq P \leq 60\%$	Cukup efektif
4	$21\% \leq P \leq 40\%$	Kurang efektif
5	$0\% \geq P \leq 20\%$	Sangat kurang efektif

(Sumber: Widoyoko: 2012)



### 3. Kepraktisan

Analisis kepraktisan didasarkan pada angket respon guru dan siswa. Persentase rata-rata tiap komponen dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase skor

$\sum s$  : Jumlah skor jawaban angket

N : Total skor maksimal

Adapun indikator tingkat kepraktisan media dari guru dan siswa sebagai berikut:

**Tabel 3.9 Kriteria penilaian kepraktisan**

No	Skor (%)	Keterangan
1	$81\% \leq P \leq 100\%$	Sangat praktis
2	$61\% \leq P \leq 80\%$	Praktis
3	$41\% \leq P \leq 60\%$	Cukup praktis
4	$21\% \leq P \leq 40\%$	Kurang praktis
5	$0\% \geq P \leq 20\%$	Sangat kurang praktis

(Sumber: <sup>5</sup>Widoyoko : 2012)

Berdasarkan analisis kepraktisan di atas, media pembelajaran PEBI dikatakan praktis apabila hasil angket respon guru dan siswa memenuhi kriteria minimal praktis.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran PEBI (Panggung Ekosistem Budaya Indonesia). Sebelum diujicobakan pengembangan media pembelajaran divalidasi terlebih dahulu, untuk menentukan valid, efektif, praktis. Untuk mengetahui sebuah kevalidan media pembelajaran, peneliti mengajukan lembar validasi kepada ahli validator terkait

<sup>5</sup> Widoyoko, Eko Putro. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

dengan materi pembelajaran serta ahli media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti.

### **1. Desain Awal (Draf) Model**

Desain awal dari media yang dibuat ini terlebih dahulu adalah dengan menggambar sketsa pada kertas. Setelah pembuatan sketsa selesai, pada tahap selanjutnya yaitu menyiapkan alat dan bahan-bahan yang diperlukan untuk pembuatan media. Alat dan bahan yang digunakan pada media PEBI ini yaitu kayu, triplek, magnet, paku, palu, lem, gunting, kater, cat, gergaji, spidol, penggaris, gambar-gambar sebagai latar belakang, stiker, sterofoam, skotlet, tutup botol, tusuk sate.

Tahap awal pembuatan media PEBI adalah dengan memotong kayu dan triplek sesuai dengan desain media, kayu sebagai pondasi rumah dan triplek sebagai bagian sisi-sisi rumah serta atapnya. Selanjutnya, setelah kerangka dan bagian sisi tertutupi, lalu dicat agar terlihat menarik. Tahap selanjutnya yaitu menghiasi rumah/panggung dengan gambar-gambar hewan, tumbuhan dan manusia sesuai dengan materi yang diajarkan. Adapun tampilan dari media PEBI adalah sebagai berikut:



**Gambar 4.1**

**Desain Awal Media Tertutup**



**Gambar 4.2**

**Desain Awal Media Terbuka**

### **2. Kevalidan**

Dalam media pengembangan ini media dikatakan valid apabila presentase penilaian dari validator memenuhi kriteria. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Pada penelitian ini validasi media dilakukan sebanyak 2 kali, yang pertama validasi media memperoleh presentase skor 55% dengan komentar bagian *cover* depan dari media kurang ada gambar yang menarik, perlu diberi nama pada bagian depan, kerapian media yang berbahan sterefoam perlu diperbaiki. Pada bagian yang kedua validasi media memperoleh presentase skor 84% dengan komentar gambar pada media sudah ada namun lebih baik jika full kotak yang tersedia.

Pada validasi materi dilakukan sebanyak 2 kali, yang pertama validasi materi memperoleh presentase skor 80% dengan komentar karena balok makhluk hidup dan panah terlalu besar membuat gambar ekosistem tidak terlihat jelas. Pada bagian yang kedua validasi materi memperoleh presentase skor 82% dengan komentar media bagus karena mencakup semua materi yang dipadukan dalam satu tema, akan tetapi dalam pembuatan perlu keterampilan khusus. Dari presentase tersebut media PEBI berada pada rentang skor 81%-100% yang berarti media tersebut dikatakan “sangat valid”.

### 3. Keefektifan

Dalam penelitian pengembangan media PEBI dapat dikatakan efektif telah diujicobakan kepada subjek uji coba dan telah memenuhi kriteria keefektifan. Produk dapat dinyatakan efektif apabila siswa memperoleh nilai tes  $\geq 75$  (KKM). Dalam hal tersebut dapat diketahui bahwa media PEBI memberikan umpan balik terhadap siswa dimana siswa mendapat nilai diatas KKM. Dari hasil post test yang telah diberikan tersebut nilai ketuntasan klasikal sebesar 94%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa siswa tersebut tuntas dalam belajarnya.

#### 4. Kepraktisan

Penelitian pengembangan media PEBI dapat dikatakan praktis apabila media pembelajaran memenuhi kriteria. Hasil dari penelitian ini media PEBI memperoleh presentase skor 94% dari guru dan 94% dari siswa. Dari presentase tersebut media PEBI berada pada rentang skor 81%-100% yang berarti media tersebut dikatakan “sangat praktis”.

#### 5. Desain Akhir Model

Desain akhir model pada media pembelajaran PEBI (Panggung Ekosistem Budaya Indonesia) ini sebagai berikut:



**Gambar 4.13**

**Media Tampak Depan Tertutup**



**Gambar 4.14**

**Media Tampak Atas Terbuka**



**Gambar 4.15**

**Media Tampak Samping**



**Gambar 4.16**

**Media Tampak Atas Tertutup**



**Gambar 4.17**

**Media Tampak Depan  
Terbuka**



**Gambar 4.18**

**Rantai Makanan di Sungai**



**Gambar 4.19**  
**Rantai Makanan di Hutan**



**Gambar 4.20**  
**Rantai Makanan di Laut**

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pengembangan media PEBI pada materi tema 5 subtema 2 pembelajaran 2. Dari hasil kevalidan oleh ahli media mendapatkan presentase skor 84% dan ahli materi mendapatkan presentase skor 82%, Dari presentase tersebut media PEBI berada pada rentang skor 81%-100% yang berarti media tersebut dikatakan “sangat valid”.

Berdasarkan dari hasil nilai post test yang dilakukan oleh 19 siswa mendapatkan nilai rata – rata 91. Terdapat 18 siswa yang tuntas dan 1 siswa tidak tuntas, dari hal tersebut dapat diketahui sebanyak 94% siswa memenuhi ketuntasan belajar klasikal dengan mendapatkan nilai  $\geq 75$  KKM. Jadi dari presentase tersebut media PEBI berada pada rentang skor 81%-100% yang berarti media tersebut dikatakan “sangat efektif”.

Hasil angket guru dan siswa yang telah dianalisis yaitu angket guru memperoleh presentase skor 94% sedangkan untuk angket memperoleh presentase

skor 94%. Dari presentase tersebut media PEBI berada pada rentang skor 81%-100% yang berarti media tersebut dikatakan “sangat praktis”.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Arsyad, Azhar. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. PT Rineka Cipta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tegeh, M, dkk. 2014. *Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta : Graha Ilmu

# Pengembangan Media Pembelajaran PEBI (Panggung Ekosistem Budaya Indonesia) Subtema Hubungan Makhluk Hidup dalam Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar

## ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://leecoffe.blogspot.com">leecoffe.blogspot.com</a> Internet Source	1%
2	<a href="http://ejurnal.staialfalah.ac.id">ejurnal.staialfalah.ac.id</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://www.i-rpp.com">www.i-rpp.com</a> Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang Student Paper	1%
5	<a href="http://jprinsip.ejournal.unri.ac.id">jprinsip.ejournal.unri.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://library.binus.ac.id">library.binus.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://trilogi.ac.id">trilogi.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://www.ejournal.lppmunidayan.ac.id">www.ejournal.lppmunidayan.ac.id</a> Internet Source	1%



9	Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia Student Paper	1 %
10	Submitted to Universitas Muhammadiyah Tangerang Student Paper	1 %
11	Dian Trilaksono, Darmadi Darmadi, Wasilatul Murtafi'ah. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL BERBASIS LITERASI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2018 Publication	<1 %
12	<a href="http://eprints.ummetro.ac.id">eprints.ummetro.ac.id</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="http://repository.um.ac.id">repository.um.ac.id</a> Internet Source	<1 %
14	Desy Getri Sari Gogahu, Tego Prasetyo. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2020 Publication	<1 %
15	<a href="http://conference.unikama.ac.id">conference.unikama.ac.id</a> Internet Source	<1 %

16	<a href="http://lib.geo.ugm.ac.id">lib.geo.ugm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://library.polmed.ac.id">library.polmed.ac.id</a> Internet Source	<1 %
18	Fina Nurul Baidlok, Elis Irmayanti, Bayu Surindra. "Pengembangan Perangkat dan Model Pembelajaran Open Ended Learning Melalui Media Audiovisual dan Media Grafis Pada Materi Media Promosi", Efektor, 2020 Publication	<1 %
19	Rafika Siregar, Atri Widowati, Muhammad Ali. "Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Menggunakan Model Time Token Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar", Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 2020 Publication	<1 %
20	<a href="http://contohaku1.blogspot.com">contohaku1.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="http://repository.iainpalopo.ac.id">repository.iainpalopo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
22	<a href="http://telagabahasa.kemdikbud.go.id">telagabahasa.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	<1 %
23	Maaratus Solikhah, Ariesta Kartika Sari, Mohammad Edy Nurtamam. "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa	<1 %

Kelas III SDN Brayublandong Mojokerto",  
PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan, 2015

Publication

- 
- |    |   |      |
|----|---|------|
| 24 | Santi Ratna Dewi, Haryanto Haryanto.<br>"Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar", Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 2019<br>Publication | <1 % |
| 25 | <a href="http://balian86.wordpress.com">balian86.wordpress.com</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 26 | <a href="http://ejournal.radenintan.ac.id">ejournal.radenintan.ac.id</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 27 | <a href="http://eprints.umk.ac.id">eprints.umk.ac.id</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 28 | <a href="http://journal.lppmunindra.ac.id">journal.lppmunindra.ac.id</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 29 | <a href="http://jurnal.ikipmumaumere.ac.id">jurnal.ikipmumaumere.ac.id</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 30 | <a href="http://ojs.senmea.fe.unpkediri.ac.id">ojs.senmea.fe.unpkediri.ac.id</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 31 | <a href="http://www.gurupendidikan.co.id">www.gurupendidikan.co.id</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 32 | Andri Satriawan, Sugeng Sutiarmo, Undang Rosidin. "Pengembangan Media Pembelajaran  | <1 % |

Interaktif Terintegrasi Soft Skills dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2020

Publication

---

33

Hary Murcahyanto, Mohzana Mohzana, Linda Laili Harjuni. "Media Interaktif berbasis Animasi pada Pembelajaran Tari", Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika, 2022

Publication

---

<1 %

34

Muswita, Upik Yelianti, Lia Kusuma. "Pengembangan Booklet Tumbuhan Paku di Taman Hutan Raya Sultan Thaha Syaifuddin Sebagai Bahan Pengayaan Mata Kuliah Taksonomi Tumbuhan", BIODIK, 2020

Publication

---

<1 %

35

Sukis Sukis. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Melalui Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon", Science and Education Journal (SICEDU), 2022

Publication

---

<1 %

36

Surur Rofilah, Ayu Tsurayya. "Pengembangan Video Pembelajaran Materi Kubus dan Balok untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021

Publication

---

<1 %

37

[fr.scribd.com](https://fr.scribd.com)

---

Internet Source

<1 %

---

38

[journal.um-surabaya.ac.id](http://journal.um-surabaya.ac.id)

Internet Source

<1 %

---

39

[prosiding.himatikauny.org](http://prosiding.himatikauny.org)

Internet Source

<1 %

---

40

[siasat.fkip-umt.ac.id](http://siasat.fkip-umt.ac.id)

Internet Source

<1 %

---

41

[sudionokps.wordpress.com](http://sudionokps.wordpress.com)

Internet Source

<1 %

---

42

[www.grafiati.com](http://www.grafiati.com)

Internet Source

<1 %

---

43

Elis Maryanti, Asep Sukenda Egok, Riduan Febriandi. "Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021

Publication

<1 %

---

44

Humairah Humairah, Rizka Rismawanda, Zahrotul Khamidah A, Muhammad Shulhudin Mubarok, Ahmad Syifauddin Saud. "Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran RAPATJURANG (Cara Cepat Penjumlahan dan Pengurangan)", JAMU : Jurnal Abdi Masyarakat UMUS, 2021

Publication

<1 %

---

45

Ina Magdalena, Tiara Safitri, Nurlaili Maghfiroh, Niken Nur Yolawati. "Identifikasi Kesulitan Belajar Tematik Kelas 3 di SD Negeri 14 Tangerang", FONDATIA, 2020

Publication

&lt;1 %

46

Suriyana Suriyana, Siti Nur Asmah, Dedek Kurniawati. "Inovasi Media Lagu pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar", Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education, 2020

Publication

&lt;1 %

47

Muhammad Sofwan, Moch Bayu Eko Wibowo. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Unity Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di Kelas IV Sekolah Dasar", Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 2019

Publication

&lt;1 %

48

Silvina Noviyanti, Hamidi Hamidi. "Pengembangan Media Miniatur Pembangkit Listrik Tenaga Air (PLTA) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar", Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 2019

Publication

&lt;1 %

49

Yulandari Yulandari, Dea Mustika. "Pengembangan Handout Tematik Berbasis Model Inkuiri di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021

Publication

&lt;1 %

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      Off

Exclude bibliography      On



# Pengembangan Media Pembelajaran PEBI (Panggung Ekosistem Budaya Indonesia) Subtema Hubungan Makhluk Hidup dalam Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar

---

GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

**/0**

GENERAL COMMENTS

**Instructor**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---

PAGE 10

---

PAGE 11

---

PAGE 12

---

PAGE 13

---