

Similarity Report

by John Doe

Submission date: 08-Jun-2021 11:29AM (UTC+0700)

Submission ID: 1602628145

File name: Makalah__Gamifikasi_Pendidikan_Akhlak_Kolokium.docx (642.95K)

Word count: 2573

Character count: 15555

Gamifikasi Pendidikan Akhlak Berbasis Visual Novel Untuk Siswa SD Kelas Rendah

Abstract-- Pendidikan akhlak merupakan salah satu pilar penting di kehidupan manusia. Dalam bermasyarakat, bersosialisasi, berperilaku, dan berkomunikasi sepatutnya seorang manusia menerapkan akhlak yang baik, hal tersebut dapat diwujudkan dengan pembiasaan semenjak kecil agar dapat tertanam dalam diri manusia. Pada umumnya untuk memberikan pembelajaran kepada anak kecil kita bisa melihat dari kegiatan yang disukainya seperti bermain, menggambar, dan melihat tayangan yang menarik, untuk itu penelitian ini memiliki tujuan yaitu pengembangan gim pendidikan akhlak dengan materi akhlak mulia atau *mahmudah*. Pengembangan gim ini dilakukan menyesuaikan bentuk maupun pembelajaran yang disukai anak-anak, pada penelitian ini pengembangan gim dibuat menggunakan bentuk visual novel yang kemudian akan ditargetkan pada siswa SD kelas rendah. Model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluation*) juga digunakan pada saat proses perancangan gim, hingga tahap pengujian menggunakan metode *black box*. Adapun hasil dari penelitian ini adalah pengembangan gim masih dalam pengerjaan dan untuk pengujian fungsionalitas gim, hasil yang didapatkan yaitu gim dapat berjalan normal dan pada tahap selanjutnya akan dilakukan pengujian kepada pengguna.

Keywords— gamifikasi, pendidikan, pembelajaran, akhlak, siswa SD kelas rendah

I. PENDAHULUAN

Akhlak berarti tingkah laku, budi pekerti, dan tabiat yang terdapat dalam diri manusia dan berupa perilaku baik (*mahmudah*) dan buruk (*mazmumah*) [1]. Akhlak *mahmudah* merupakan pilar penting yang hendaknya dimiliki dan dipraktikkan oleh setiap manusia, seperti yang tertuang dalam hadis riwayat Ahmad no. 8952 dan Al-Bukhari dalam *Adaabul mufrad*, Rasulullah bersabda “sesungguhnya aku hanyalah diutus untuk menempurnakan akhlak yang luhur”.

Dalam menjalani kehidupan, penting kiranya untuk menerapkan perilaku yang baik dan menghindari yang buruk, namun seiring perkembangan zaman dan teknologi, setiap individu dapat dengan mudah mengakses, mempelajari dan meniru berbagai hal. Misalnya tayangan dari media televisi maupun *platform digital*, tentunya tidak semua isi atau konten di televisi maupun platform digital selalu positif, ada juga konten negatif seperti perkataan kotor, kekerasan, rasisme dan lainnya. Hal ini cukup beresiko jika ditonton oleh anak-anak, karena anak-anak cenderung akan meniru tontonan yang dilihatnya [2]. Maka dari itu penting kiranya untuk mengajarkan pendidikan karakter atau akhlak yang baik kepada anak-anak.

Terjadi perkembangan kognitif yang pesat pada anak selama masa SD, pada masa ini anak mulai membentuk konsep dan memecahkan masalah pada situasi yang melibatkan objek konkret [3]. Adanya permainan dapat juga menjadi sebuah media maupun solusi untuk meningkatkan motivasi anak dalam proses belajar. Dalam hal ini gamifikasi dapat diterapkan dengan menyatukan antara elemen gim dan pembelajaran sehingga terwujudlah proses pembelajaran yang menarik.

Pembelajaran dapat diterapkan sebagai alternatif untuk memberikan konten atau muatan akhlak, dan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman anak mengenai akhlak yang baik atau akhlak yang mulia, salah satunya adalah dengan menggunakan cerita yang divisualisasikan menggunakan gambar-gambar yang menarik sehingga dapat menambah motivasi pengguna untuk belajar menggunakan media gim. Untuk itu penelitian ini ditujukan untuk pengembangan gim visual novel pembelajaran akhlak untuk anak kelas 1 sampai dengan 3 SD.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pendidikan Akhlak

Pendidikan merupakan sebuah proses membimbing manusia dari kebodohan, kegelapan dan pencerahan pengetahuan. Sedangkan akhlak adalah sikap yang sudah ada dalam diri manusia dan perwujudannya dilakukan secara spontan dalam perbuatan atau tingkah laku, jika perbuatan itu baik menurut agama maka disebut akhlak yang mulia, jika sebaliknya maka disebut akhlak tercela atau *akhlaqul madzmumah*[4].

B. Gamifikasi

Gamifikasi adalah penggunaan ide dan elemen *game* dalam tampilan atau konteks yang berbeda dari *game* untuk mempengaruhi perilaku, meningkatkan komitmen dan motivasi pengguna[5]. Konsep gamifikasi telah banyak dilakukan di beberapa penelitian, oleh karenanya lebih mudah untuk mengimplementasikannya, ditambah banyaknya temuan dari berbagai penelitian serupa pada bidang edukasi atau pendidikan.

C. Visual Novel

Visual novel adalah salah satu bentuk gim yang memiliki elemen multimedia di dalamnya, beberapa diantaranya adalah gambar, video, teks, dan audio. Konsep dari gim ini adalah *Story-telling* atau menceritakan, sehingga didalamnya permainan ini berfokus mengisahkan cerita seolah-olah pemain terlibat kedalam kisah tersebut[6].

D. Siswa SD kelas rendah

Siswa sekolah dasar kelas rendah adalah siswa yang berada dalam rentang kelas I sampai dengan kelas III dan rentang usianya 6 atau 7 sampai 8 atau 9 tahun[7]. Pemilihan siswa SD kelas rendah sebagai sasaran juga didasari karena anak-anak suka meniru apa yang dilihatnya[2], dengan demikian menyediakan media berupa gim pendidikan diharapkan akan memberi dampak positif pada siswa.

E. ADDIE

ADDIE atau kepanjangan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate* adalah sebuah model instruksional yang pertama kali muncul pada tahun 1975, model ini dikembangkan pada tahun 1978 oleh Dick dan Cary kemudian direvisi pada tahun 1981 oleh Russell Watson[8].

F. Unity Engine

Unity engine adalah sebuah mesin gim atau alat perangkat lunak yang digunakan untuk mengolah video, suara, gambar dan lainnya dengan tujuan untuk membangun sebuah gim. *Software* ini memiliki fitur *multiplatform* sehingga pengguna dapat mempublikasikan gim nya di berbagai platform[9], pada penelitian ini *game engine* ini digunakan untuk membuat gim visual novel yang nantinya akan di-build untuk platform android.

15 III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Pengumpulan Data

Pada tahap ini pengumpulan data dilakukan dengan dua metode yaitu studi literatur yang berupa sumber ilmiah dari internet, dan wawancara dengan satu narasumber guru dan satu orang tua. Pengumpulan data ini dilakukan untuk mencari kebutuhan yang nantinya akan didalami pada tahap kedua. Secara garis besar pengumpulan data ini terutama pada metode wawancara digunakan untuk mencari kebutuhan berupa materi yang sesuai dan hal atau figur yang melekat pada anak sekolah dasar.

B. Analisis Kebutuhan

Proses analisis kebutuhan dilakukan setelah kebutuhan terkumpul dari kebutuhan tersebut dapat ditemukan masalah yang memungkinkan untuk dibuat solusinya. Untuk mewujudkan solusi tersebut, beberapa kebutuhan juga dapat ditambahkan seperti kebutuhan perangkat lunak.

C. Perancangan Sistem

Perancangan sistem atau perancangan gim, dalam kaitannya pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, berdasarkan model tersebut tahapan yang akan dilakukan diantaranya adalah *Analyze* yaitu mengambil dari tahap sebelumnya yaitu analisis kebutuhan, kemudian disederhanakan untuk memudahkan pembuatan materi. *Design*, pada fase ini dilakukan perancangan materi dan storyboard. *Develop*, pada fase ini dilakukan pengembangan dengan melakukan pengkodean. *Implementation*, pada fase ini yang terjadi adalah interaksi antara gim dan pengguna. *Evaluation*, pada tahap ini didapat keluaran yang menentukan apakah materi yang didapat sudah sesuai dengan materi awal atau sesuai tujuan.

D. Pengujian

Pengujian dilakukan sebagai tahap akhir dari sebuah penelitian. Pada tahap ini pengujian dilakukan dengan menguji beberapa fitur yang ada, dengan begitu dapat menjadi rujukan jika terdapat kesalahan, dalam hal ini pengujian dilakukan melalui metode *Blackbox testing*, yaitu pengujian spesifikasi fungsional program[10].

25 IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini pembahasan akan ditujukan pada tiga aspek yaitu analisis kebutuhan, perancangan sistem, dan pengujian.

A. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan data yang telah terkumpul baik dari wawancara dan studi literatur ditemukan beberapa solusi :

1. Materi yang digunakan adalah akhlak baik (*mahmudah*) dan adab islami yang akan diimplementasikan ke dalam sebuah cerita.

2. Penggunaan beberapa perangkat lunak pendukung seperti ; Unity, Clip Studio Paint, Medibang, dan Audacity.

Untuk kebutuhan lainnya yaitu penggunaan elemen gamifikasi seperti *challenge*, *feedback* dan *point*. Elemen *challenge* digunakan untuk menguji pengetahuan pengguna dalam gim ini diwujudkan dengan pilihan-pilihan yang menentukan alur, selain itu elemen ini juga terdapat di *mini game*. *Feedback*, untuk elemen ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi pengguna, dalam gim ini elemen ini ada ketika pengguna memilih pilihan. *Point*, sama seperti *feedback* dengan adanya *point* diharapkan dapat meningkatkan motivasi pemain untuk memilih pilihan yang tepat.

B. Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem dibuat sebuah rancangan kurikulum yang nantinya materi didalamnya akan dimasukkan ke pengembangan cerita.

TABEL 1. TABEL RANCANGAN KURIKULUM

Chapter	Materi/Konten	Reward
Chapter 1	Akhlak terhadap keluarga	Unlock permainan <i>flashcard</i>
	Beradab islami	Unlock permainan <i>food catcher</i>
	Rukun dan tolong menolong	
Chapter 2	Rajin	Unlock permainan <i>hidden object</i>
	Jujur	Unlock permainan <i>puzzle</i>
	Maaf dan sabar	

Tahap lanjutan dari perancangan sistem adalah pembuatan storyboard yang dibagi menjadi dua bagian yaitu storyboard alur cerita yang ditunjukkan pada Gambar 1 dan storyboard tampilan gim ditunjukkan pada Gambar 2.

Storyboard Narasi	Keterangan
	Riko sedang mengerjakan tugas
	kemudian ibu mengetuk pintu, ibu meminta bantuan riko untuk menjaga adiknya di rumah karena ibu mau pergi kepasar belanja kebutuhan rumah
	[KOTAKDIALOG pertanyaan] bantu ibu menjaga adik ? [jawab] - baik ibu, -tidak bu adik nakal (diarahkan untuk iya) jik iya ibu memuji
	Ibu menasehati riko

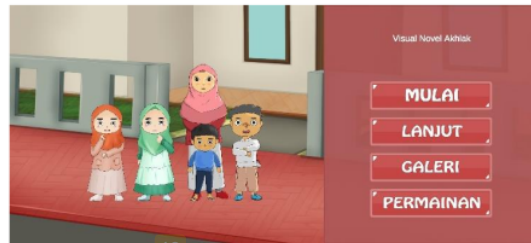
Gambar 1. Storyboard alur cerita

Storyboard	
Tampilan menu utama, pada tampilan ini terdapat empat menu yaitu Main, Lanjut, Galeri, dan Permainan	Tampilan menu chapter, merupakan submenu dari "Main", terdapat dua chapter yang dapat dibaca
Tampilan galeri, pada tampilan ini terdapat dua gambar yang akan dimuat	Tampilan pilih permainan, terdapat empat permainan
Tampilan permainan flashcard, permainan mencocokkan gambar terdapat 3 jenis gambar berbeda, permainan ini dibatasi dengan waktu	

Gambar 2. Storyboard tampilan gim

Berdasarkan storyboard tersebut maka dibuatlah *asset* yang kemudian diimplementasikan kedalam gim sehingga

didapat tampilan awal gim visual novel akhlak seperti Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan menu utama

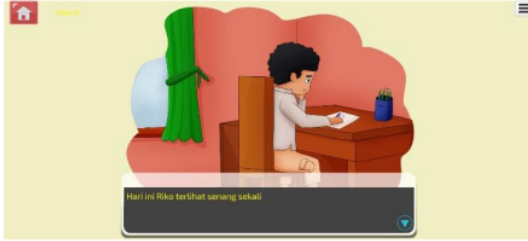
Pada tampilan awal atau menu utama tersebut terdapat beberapa pilihan diantaranya ada Mulai, Lanjut, Galeri, dan permainan. Setiap pilihan atau menu tersebut akan mengarah ke Fungsionalitas masing-masing. Pertama tombol "Mulai" untuk fungsinya tombol ini digunakan untuk mengarahkan pengguna ke tampilan menu chapter seperti Gambar 4. Kedua, tombol "Lanjut" berfungsi untuk melanjutkan permainan, pada gim ini sistem penyimpanan yang digunakan adalah *autosave* jadi untuk melanjutkan cerita pengguna akan dibawa ke titik atau save point yang terakhir kali dilewati. Ketiga, tombol "Galeri" digunakan untuk mengarahkan pengguna ke tampilan galeri yang di tunjukan pada Gambar 10. Keempat, tombol permainan digunakan untuk mengarahkan pengguna ketampilan menu permainan seperti pada Gambar 11.



Gambar 4. Tampilan menu chapter

Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4. Submenu dari "Mulai" ini menampilkan menu chapter. Untuk menu chapter pada awalnya hanya chapter 1 yang aktif untuk itu pemain harus menyelesaikan chapter 1 agar dapat membuka cerita di chapter 2. Pada Gambar 4 juga terdapat gambar buku dengan gambar latar dibelakangnya, buku dengan angka difungsikan untuk menunjukkan chapter sedangkan gambar dibelakangnya merupakan pratinjau *background* yang ada pada masing - masing chapter tersebut. Untuk membaca cerita pengguna perlu menekan tombol "Baca".

Beralih ke bagian cerita, ketika tombol menu "Baca" ditekan atau klik maka tampilan akan beralih ke *scene* cerita seperti pada Gambar 5.

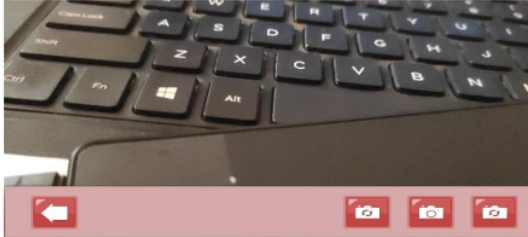


Gambar 5. Tampilan cerita



Gambar 6. Tampilan cerita

Pada Gambar 5 dan Gambar 6 dapat dilihat beberapa objek yang berupa kotak dialog, *background*, poin, tombol *home* dan *dropdown menu*. Untuk kotak dialog di dalamnya terdapat teks, isi teks tersebut dapat berupa narasi maupun dialog percakapan. *Background* digunakan sebagai penjelasa latar dan suasana, poin dengan teks sebagai indikator perolehan poin yang didapat pemain, tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu utama Gambar 3. *Dropdown menu* berfungsi untuk kembali percakapan di save point sebelumnya, maju ke percakapan di save point terakhir, dan restart atau mengulang cerita di save point awal.



Gambar 7. Tampilan kamera

Pada Gambar 7 di atas menunjukkan antarmuka kamera, salah satu fitur dalam gim ini. Terdapat beberapa tombol yaitu tombol kembali, ambil foto, kamera depan dan kamera belakang.



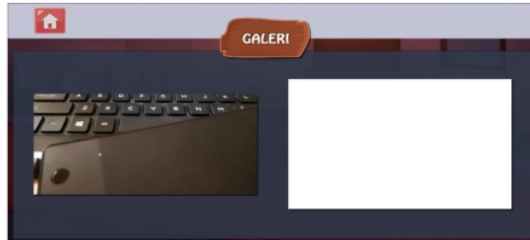
Gambar 8. Tampilan input pertanyaan

Tampilan pada Gambar 8 merupakan kotak input yang akan muncul pada adegan atau cerita tertentu, pada tampilan ini terdapat dua objek utama yaitu *input field* dan tombol simpan, kegiatan menulis ini adalah salah satu bentuk aktivitas interaktif antara pengguna dan gim, pada kasus ini pengguna dituntut untuk memikirkan kalimat penawaran bantuan yang tepat.



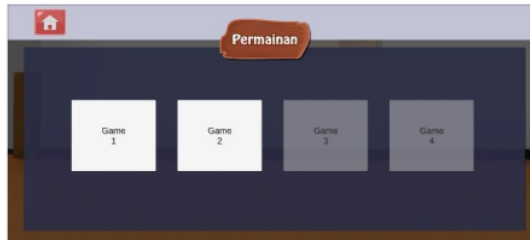
Gambar 9. Tampilan akhir chapter

Pada Gambar 9 menunjukkan tampilan akhir chapter, tampilan ini berisi menu-menu kesimpulan atau rangkuman materi yang didapat ketika memainkan gim ini dengan penyampaiannya melalui menu dan kotak dialog, selain itu juga terdapat tombol kembali untuk mengarahkan pemain ke menu chapter.



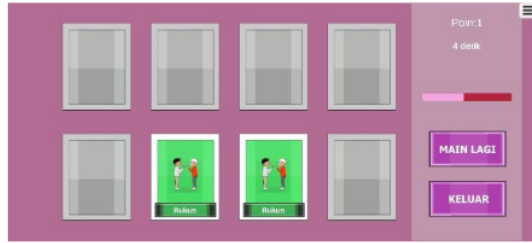
Gambar 10. Tampilan galeri

Tampilan galeri ditunjukkan pada Gambar 10, pada tampilan tersebut di dalamnya terdapat tombol kembali dan dua *UI image* yang akan digunakan untuk memuat foto hasil dari aktivitas interaktif.



Gambar 11. Tampilan menu permainan

Pada Gambar 11 menunjukkan tampilan menu permainan, terdapat empat tombol yang masing-masingnya digunakan untuk mengakses permainan, tombol tersebut juga tidak semuanya aktif dan akan aktif jika poin tercukupi.



Gambar 12. Tampilan permainan

Pada Gambar 12 dapat dilihat terdapat permainan flashcard, dalam permainan ini pengguna diminta untuk mencocokkan empat pasang kartu dengan batasan waktu 10 detik.

C. Pengujian

Pada tahap ini dilakukan pengujian Black box dengan hasil yang dipaparkan dalam bentuk tabel, dapat dilihat pada tabel 2.

TABEL 2. TABEL PENGUJIAN BLACKBOX

Sasaran Pengujian	Hasil yang diharapkan	Keluaran	Kesimpulan
Klik tombol "Mulai"	Masuk ke Sub menu Chapter	Berhasil masuk ke Sub menu Chapter	Normal
Klik tombol "Baca"	Masuk ke scene cerita	Berhasil masuk ke scene cerita	Normal
Masuk ke sub menu Chapter	Jika baru pertama memulai permainan hanya tombol "Baca" pada chapter 1 yang aktif sedangkan tombol "Baca" pada chapter 2 tidak aktif	Jika baru pertama memulai permainan hanya tombol "Baca" pada chapter 1 yang aktif sedangkan tombol "Baca" pada chapter 2 tidak aktif	Normal
Klik tombol logo home	Kembali ke menu utama	Berhasil kembali ke menu utama	Normal
Masuk ke scene cerita	Muncul Gambar/background dan kotak dialog	Gambar/background dan kotak dialog berhasil muncul	Normal
Klik tombol logo garis 3 atau option	Muncul tombol restart, backward, forward, dan log percakapan	tombol restart, backward, forward, dan log percakapan berhasil muncul	Normal
Klik tombol "restart"	Mengulang ke save point awal dan log akan terhapus	Berhasil mengulang ke save point awal dan log akan terhapus	Normal
Klik tombol backward	Kembali ke save point terdekat	Berhasil kembali ke save point terdekat	Normal
Klik tombol Forward	Melanjutkan ke save point yang pernah di lewati	Berhasil Melanjutkan ke save point yang pernah di lewati	Normal

Memilih jawaban dalam cerita	Jika pilihan tepat poin bertambah 1 akan jika pilihan salah poin akan tetap dan tidak bertambah	Jika pilihan tepat poin bertambah 1 akan jika pilihan salah poin akan tetap dan tidak bertambah	Normal
Menyelesaikan Chapter 1	Tombol "Baca" pada chapter 2 akan aktif	Tombol "Baca" pada chapter 2 berhasil aktif	Normal
Klik tombol "Lanjut"	Melanjutkan permainan di save point terakhir	Berhasil Melanjutkan permainan di save point terakhir	Normal
Klik tombol "Galeri"	Muncul dua UI image untuk memuat hasil foto dan tombol home, jika sudah melakukan dua aktivitas interaktif foto pada setiap chapter maka dua UI image akan berubah menjadi foto	Muncul dua UI image untuk memuat hasil foto, jika sudah melakukan dua aktivitas interaktif foto pada pada setiap chapter maka dua UI image akan berganti menjadi foto	Normal
Klik tombol "Permainan"	Muncul menu permainan, dengan empat tombol permainan	Muncul menu permainan, dengan empat tombol permainan	Normal

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan gim visual novel ini bertujuan untuk memberikan wadah atau media pembelajaran akhlak dengan penyajian yang menarik agar pengguna dapat termotivasi. Adapun pengembangannya masih dalam proses pengerjaan, proses pengerjaan yang telah dilalui dilakukan dengan menerapkan model ADDIE. Untuk pengujiannya dilakukan dengan menguji fungsionalitas gim atau melalui metode black box testing dan dari hasil pengujian tersebut, gim dapat berjalan dengan normal. Untuk tahap selanjutnya akan dilakukan pengujian kepada pengguna.

Saran dari penulis adalah untuk pengembangan selanjutnya akan lebih baik bila ditambahkan menu "koleksi" dan reward baru yang dapat berupa ayat dan input tulisan yang terdapat dalam game. sehingga pengguna jadi lebih mudah untuk melihat reward yang telah terkumpul.

REFERENSI

- [1] S. Habibah, "Akhlak Dan Etika Dalam Islam," *J. Pesona Dasar*, vol. 1, no. 4, pp. 73-87, 2015.
- [2] M. Arsita, A. Hasyim, and M. M. Adha, "Pengaruh Tayangan Film Kartun terhadap Pola Tingkah Laku Anak Usia Sekolah Dasar," *J. Kult. Demokr.*, vol. 2, no. 7, pp. 1-12, 2014.
- [3] R. Trianingsih, "Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar," *Al Ibtida J. Pendidik. Guru MI*, vol. 3, no. 2, p. 197, 2016.
- [4] A. Zamroni, "Strategi Pendidikan Akhlak Pada Anak," *Sawwa J. Stud. Gend.*, vol. 12, no. 2, p. 241, 2017.
- [5] G. Kiryakova, N. Angelova, and L. Yordanova, "Gamification in education: Breakthroughs in research and practice," *Ophthalmol. Break. Res. Pract.*, pp. 1-677, 2018.
- [6] A. Satrio and A. Gafur, "Pengembangan visual novel game mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah menengah pertama,"

- J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, p. 1, 2017.
- [7] S. Purbarini Kawuryan, "KARAKTERISTIK SISWA SD KELAS RENDAH DAN PEMBELAJARANNYA," 2011. .
- [8] G. Muruganatham, "Developing Of E-Content Package By Using ADDIE Model," *Int. J. Appl. Res.*, vol. 1, no. 3, p. 52, p 52–54, 2015.
- [9] A. Nugroho and B. A. Pramono, "Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang," *J. Transform.*, vol. 14, no. 2, p. 86, 2017.
- [10] M. S. Mustaqbal, R. F. Firdaus, and H. Rahmadi, "PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS (Studi Kasus: Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)," vol. 1, no. 3, pp. 31–36, 2015.

Similarity Report

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ojs.stmikpringsewu.ac.id Internet Source	1%
2	repository.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
3	www.scribd.com Internet Source	1%
4	saig.upi.edu Internet Source	1%
5	www.neliti.com Internet Source	1%
6	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
7	ejournal.iai-tribakti.ac.id Internet Source	1%
8	nadyanandasukawati.wordpress.com Internet Source	1%
9	doku.pub Internet Source	<1%

10

Arham Junaidi Firman. "Materi Pendidikan Agama Islam Dalam Kerangka Teori Sosial (Theories: Grand, Middle and Grounded)", *Islamadina : Jurnal Pemikiran Islam*, 2020

Publication

<1 %

11

Syibli Maufur, Anis Puadah. "PENGARUH BIMBINGAN ORANG TUA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS RENDAH DI SD NEGERI CIMOHONG 02 KECAMATAN BULAKAMBA KABUPATEN BREB", *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2015

Publication

<1 %

12

www.cs.ubbcluj.ro

Internet Source

<1 %

13

Sutrisno Sahari, Wahyudi. "Pengembangan Media Tata Surya Berbasis Macromedia Flash Sebagai Inovasi Pembelajaran DARING Untuk Siswa SD", *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 2020

Publication

<1 %

14

es.scribd.com

Internet Source

<1 %

15

jurnal.unej.ac.id

Internet Source

<1 %

16

jurnal.wicida.ac.id

Internet Source

<1 %

17	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	<1 %
18	Havizul Havizul. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN MODEL DDD-E", Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial, 2020 Publication	<1 %
19	anzdoc.com Internet Source	<1 %
20	ecampus-fip.umj.ac.id Internet Source	<1 %
21	repository.bsi.ac.id Internet Source	<1 %
22	www.benhil.net Internet Source	<1 %
23	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
24	jurnal.umk.ac.id Internet Source	<1 %
25	qdoc.tips Internet Source	<1 %
26	Rima Trianingsih. "PENGANTAR PRAKTIK MENDIDIK ANAK USIA SEKOLAH DASAR", Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI, 2016	<1 %

27

repository.usd.ac.id
Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On