

# Implementasi Media Pembelajaran daring Berbasis Android dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa di masa Pandemi

*by by Turnitin*

---

**Submission date:** 17-Mar-2024 10:42AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2321171712

**File name:** pedagogy\_Jurnal\_nomor\_2.pdf (519.49K)

**Word count:** 2411

**Character count:** 15947

2  
Implementasi Media Pembelajaran daring Berbasis Android dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa di masa Pandemi

<sup>1</sup>Rofikha Nuriyanti, <sup>2</sup>Jamaluddin

<sup>1,2</sup>Universitas Panca Marga Probolinggo

<sup>1</sup>rofikanuriyanti@upm.ac.id, <sup>2</sup>udinsfendha@gmail.com

ABSTRAK

Masalah pada penelitian ini adalah kondisi nyata pembelajaran yang ada di MI<sup>29</sup> Probolinggo yang sebagian siswa sudah menggunakan smartphone berbasis android dimana salah satu alternatif yang di gunakan sebagai sarana media pembelajaran daring. Dengan adanya pandemi ini mau tidak mau guru di tuntut untuk menggunakan pembelajara online dan tidak di perkenankan melakukan pembelajaran tatap muka seperti biasa. Oleh sebab itu penggunaan smartph<sup>10</sup> sangat berperan dan guru harus menguasai berbagai macam aplikasi yang berguna sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dan disesuaikan dengan materi pelajaran di sekolah. Pembelajaran tatap muka masih menggunkana dan berpedoman pada media pembelajaran buku, LKS, modul atau buku paket yang terdiri dari ratusan lembar halaman sehingga mengakibatkan kejenuhan <sup>8</sup>wa dalam membaca dan memahami pelajaran. Buku dan modul mudah sekali rusak dan tidak dapat dipakai dalam jangka waktu yang lama sehingga diperlukan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan dapat di gunakan oleh guru dan siswa selama pembelajaran daring berlangsung.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, daring, android, hasil belajar

PENDAHULUAN

Arus globalisasi yang semakin <sup>33</sup> berkembang pesat memberikan dampak yang semakin besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat dunia dan khususnya indonesia. Salah satu dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Pada umumnya kebutuhan akan alat komunikasi yang di butuhkan oleh manusia juga semakin meningkat. Salah satu jenis alat komunikasi saat ini yang wajib dimiliki adalah smartphone jenis android. Kaum milenial berlomba lomba untuk memiliki berbagai jenis dan spesifikasi samrtphone sesuai dengan kebutuhan dan manfaatnya. Perkembangan IPTEK memberikan manfaat yang sangat luas salah satunya adalah dalam dunia pendidikan. Dengan adanya pandemi ini mau tidak mau guru di tuntut untuk menggunakan pembelajara online dan tidak di perkenankan melakukan pembelajaran tatap muka seperti biasa. Oleh sebab itu penggunaan smartphone sangat berperan dan guru harus menguasai <sup>10</sup> berbagai macam aplikasi yang berguna sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan

dan disesuaikan dengan materi pelajaran di sekolah.

Pembelajaran tatap muka masih mengunkana dan berpedoman pada media pembelajaran buku, LKS, modul atau buku paket yang terdiri dari ratusan lembar halaman sehingga mengakibatkan kejenuhan siswa dalam membaca dan memahami pelajaran. Buku dan modul mudah sekali rusak dan tidak dapat dipakai dalam jangka waktu yang lama sehingga diperlukan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan dapat di gunakan oleh guru dan <sup>24</sup> siswa selama pembelajaran daring berlangsung. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah Smartphone berbasis android. Pengembangan media pembelajaran melalui smartphone di buat dengan teknologi yang sederhana namun efektif yang dapat digunakan <sup>36</sup> dengan mudah oleh siswa sebagai alat atau media dalam proses pembelajaran daring.

Media pembelajaran smartphone berbasis android memiliki peluang dan potensi

<sup>7</sup> yang besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini di buktikan dengan beberapa hasil Penelitian yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Siti Muryoah, dkk pada tahun 2017 dengan judul Pengembangan media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran biologi menyimpulkan bahwa terdapat keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis android dengan hasil belajar yang didapat oleh siswa selama di sekolah. Senada dengan hasil Penelitian yang dilakukan oleh Rubhan Masykur, dkk, pada tahun 2017 menunjukkan bahwa adanya ketertarikan terhadap pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi macromedia flash respon yang diperoleh dalam kriteria "sangat menarik".

#### METODE<sup>5</sup>

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang berupa memperoleh informasi yang mendalam dan terbuka terhadap peristiwa yang terjadi di lapangan tidak hanya sekedar jawaban ya atau tidak. Menurut moleng penelitian kualitatif adalah jenis penelitian di gunakan untuk memahami dan mendeskripsikan fenomena atau peristiwa tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian sebagai contohnya yaitu persepsi, perilaku, tindakan, motivasi dll secara menyeluruh dan jelas dengan menguraikan dalam bentuk kata, bahasa, metode yang alamiah. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan fenomena atau peristiwa secara mendalam melalui pengumpulan data yang jelas dan rinci sehingga akan didapatkan informasi mengenai penerapan metode pembelajaran daring berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar pada masa pandemi.<sup>2</sup>

<sup>28</sup>

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan di MIN 2 Probolinggo dengan menggunakan metode pengumpulan data yaitu observasi, dokumentasi dan wawancara secara mendalam terhadap informan yang sudah ditentukan sebelumnya maka di peroleh hasil penelitian yang dapat peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Perancangan media pembelajaran daring berbasis android

Dalam proses belajar mengajar guru harus dapat mengemas materi yang disampaikan selama proses pembelajaran berlangsung menyenangkan dan dapat di mengerti dan dipahami oleh siswa. Selama proses belajar mengajar guru menggunakan media pembelajaran sebagai sarana atau alat pendukung yang memudahkan dalam membi penjelasan pada materi pelajaran. Penggunaan android dalam proses belajar mengajar dapat di simpulkan cukup aktif hal ini dapat di lihat dari hasil wawancara dari informan dan dari kuesioner yang di jawab oleh siswa. Akan tetapi dalam praktik pelaksanaannya penggunaan android dalam pembelajaran masih belum maksimal dan efektif hal ini di ungkapkan oleh bapak bambang selaku guru matematika. Menurut beliau masih ada siswa yang kurang fokus dalam penggunaan dan penguasaan fitur fitur di android khususnya pada mata pelajaran matematika. Alasan utamanya adalah pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran berhitung yang membutuhkan konsentrasi penuh dalam memahami materi dan memerlukan latihan yang terus menerus dilakukan oleh siswa dengan di dampingi oleh guru.

Pada masa pandemi saat ini guru di tuntut untuk menggunakan dan menguasai teknologi sebagai media pembelajaran utama yang dilakukan dalam proses belajar. Mau tidak mau guru mempelajari fitur fitur atau aplikasi yang cocok dan mudah di gunakan oleh siswa dalam melakukan

pembelajaran. Guru dan Siswa harus beradaptasi dengan model pembelajaran daring atau online dimana guru wajib mencari alternatif model pembelajaran yang mudah dan dapat di gunakan oleh siswa di rumah. Guru di tuntut untuk menguasai media komputer, laptop, Smartphone dan aplikasi aplikasi online yang dapat di akses oleh siswa yang menjadi sarana utama dalam melakukan proses pembelajaran. Penggunaan Smartphone android bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan konsentrasi siswa dan mendapatkan suasana belajar yang kondusif di rumah sehingga tercapai pembelajaran yang lebih efektif dan responsif.

Sebelum melaksanakan pembelajaran guru haruslah melakukan persiapan dan merancang sistem pembelajaran yang akan di lakukan selama pandemi yang sedari awal proses pembelajaran tetap muka menjadi sistem pembelajaran daring oleh sebab itu hal yang harus dilakukan adalah menganalisa penggunaan media pembelajaran daring seperti smartphone android dimana android ini sudah banyak digunakan di masyarakat dan sudah familier. Guru harus mampu menguasai bagaimana cara membuat video pembelajaran, menguasai google meet, google classroom dan aktif di whatsapp.

## 2. Pelaksanaan penggunaan media pembelajaran daring berbasis android

Dalam pelaksanaan penggunaan media pembelajaran daring menggunakan smartphone android yang merupakan salah satu alat yang utama dalam proses belajar siswa. Sebagian siswa ada yang menggunakan laptop sebagai saran belajar dan sebagian menggunakan smartphone android. Pada awal pelajaran biasanya guru memberikan informasi melalui grup Whatsapp untuk orang tua dan siswa. Guru memberikan materi, kuis da tugas kemudian siswa mengerjakan dan mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan. Pemanfaatan

android sebagai sarana pembelajaran memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengikuti matri yang di berikan siswa dan sebagai salah satu alternatif yang pembelajaran daring. Sebagian guru memanfaatkan youtube dalam menyebarkan video pembelajaran yang menarik minat belajar siswa karena youtube sangat familier dan mudah di pahami dan diikuti oleh siswa. Selain itu pembelajaran dengan sarana smartphone dapat memberikan Motivasi untuk belajar lebih semangat dikarenakan media pembelajaran smartphone android bisa diakses kapanpun dan di manapun siswa berada. Selain itu siswa dapat melakukan pembelajaran secara mandiri dirumah.

Implementasi Smartphone dapat melatih siswa untuk aktif dalam menunjang hasil belajar belajar mereka khususnya pelajaran pelajaran yang membosankan dan tidak menarik minat siswa untuk mengikuti pelajaran. Dengan adanya upaya mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sesuai dengan kondisi siswa guru haruslah menguasai dan siap selalu dalam menghadapi perubahan yang ada dalam masyarakat seperti sebelum pandemi dan setelah pandemi. Dengan adanya media pembelajaran yang dapat di gunakan sehari sehari sebagai sarana pembelajaran secara tidak langsung siswa akan terpancing untuk belajar lebih giat lagi karena fasilitas Smartphone/android sangat cepat dan canggih dalam menemukan materi pelajaran yang di butuhkan siswa.

Penggunaan Smartphone di MIN 2 Probolinggo terkesan masih baru, karena kebijakan tersebut baru di ambil oleh bapak kepala sekolah sejak adanya pandemi covid 19 sebelumnya memang di perbolehkan membawa Smartphone tetapi siswa tidak di tekankan untuk memanfaatkanya sebagai saran penunjang belajar, akan tetapi saat ini Smartphone yang di bawa siswa di gunakan untuk mencari materi pelajaran sekolah selama pembelajaran berlangsung daring di rumah.

Siswa tidak boleh sembarangan dalam menggunakan sarana penunjang pembelajaran ini, penggunaan *Smartphone* bertujuan untuk mencerdaskan siswa dalam meningkatkan minat baca serta hasil belajar belajar siswa terutama pada pelajaran tertentu. Hal ini berbeda dengan temuan yang dikemukakan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Stefanus rodrick juraman dengan judul "Pemanfaatan *Smartphone android* oleh siswa SMKN 12 Jakarta Selatan dalam mengakses informasi edukatif". Penelitian ini membahas mengenai pemanfaatan handphone dalam proses pembelajaran di SMKN 12 Jakarta Selatan. Peserta didik mampu memanfaatkan *Smartphone* untuk pembelajaran, sedangkan faktor-faktor yang membuat peserta didik menggunakan *Smartphone* untuk pembelajaran adalah untuk mencari informasi, untuk menghitung dan untuk menyimpan materi pelajaran. Faktor yang menghalangi peserta didik menggunakan *Smartphone* untuk pembelajaran adalah siswa terkadang terlalu asyik chatting di media sosial seperti facebook, whatsapp dan browsing konten konten diluar hal hal yang edukatif sesuai materi pembelajaran.

3. Evaluasi penggunaan media pembelajaran daring berbasis android. Proses evaluasi dalam penggunaan media pembelajaran daring berbasis android ini adalah dengan menggunakan tugas dan kuis serta mengerjakan LKS. Pemanfaatan *Smartphone* sebagai sarana pendukung dalam proses belajar yaitu guru dan siswa sebagai pengguna utama media pembelajaran. Upaya pemanfaatan *Smartphone* berbasis android sebagai media pembelajaran merupakan salah satu inovasi yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa serta hasil belajar belajar siswa di MIN 2 Probolinggo. Salah satu kegiatan yang memanfaatkan *Smartphone* berbasis android adalah

sebagai media pembelajaran dalam mengakses materi, tugas dirumah selama masa pandemi.

Berkembangnya media pembelajaran di pengaruhi oleh perkembangan teknologi komunikasi yang berkembang pesat dapat dilihat dari awal mulanya media pembelajaran hanya dianggap sebagai alat bantu guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai guru dalam mengajar ini seperti alat bantu visual, yaitu media yang focus hanya pada aspek visualisasi materi pembelajaran, belum menyentuh pada aspek audio dan kinestik. Awalnya, pada tahun 1920-an dalam dunia Pendidikan ,media pembelajaran hanya dikenal sebagai suatu gerakan yang dinamakan *visual educational*. Hal ini berarti media pembelajaran hanya terbatas pada apa yang adapat di lihat oleh mata tidak mengarah pada hal lainnya sebagai usaha dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengetahuan siswa.

Salah satu hal yang dapat menghalangi pemanfaatan *Smartphone* adalah tidak memiliki paket ada internet serta signal wifi untuk proses pembelajaran daring. Faktor pendukung utama adalah guru. Peserta didik akan dapat memanfaatkan *smartphone* dengan tepat ketika guru tersebut dapat disiplin mengatur penggunaan *Smartphone* dalam proses pembelajaran. Perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah peneliti menemukan dalam pemanfaatan *Smartphone* ini lebih mengarah pada peningkatan minat baca dan hasil belajar belajar siswa yang meningkat sedangkan penelitian yang dilakukan sebelumnya siswa lebih memanfaatkan *Smartphone* untuk berhtung dan menyimpan materi pelajaran saja tidak mendeskripsikan secara umum.

Terdapat beberapa siswa yang masih kurang tepat dalam menggunakan sarana penunjang belajar mereka dengan menggunakan *Smartphone* sesuai dengan fungsinya, yaitu tidak mengakses materi pelajaran tetapi bermain game dan bermain sosmed. Siswa yang benar-benar memanfaatkan *Smartphone*

dengan baik adalah siswa yang ingin meningkatkan hasil belajar mereka karena bagi mereka *Smartphone* adalah sarana pengganti perpustakaan sekolah sehingga jika siswa ingin mencari materi pelajaran siswa lebih memilih untuk mencarinya menggunakan *Smartphone*.

#### **KESIMPULAN**

Setelah penulis mengadakan penelitian, pengumpulan data, pengolahan data dan penganalisaan data hasil dari penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Perencanaan penggunaan *Smartphone* sebagai sarana penunjang belajar terdapat beberapa pengguna utama yang menggunakan media pembelajaran tersebut diantaranya guru dan siswa. Salah satu kegiatan yang memanfaatkan *Smartphone* adalah sebagai media pembelajaran untuk mengakses materi dan mengakses tugas selama pembelajaran berlangsung di rumah. Upaya pemanfaatan *Smartphone* ini juga melatih siswa untuk aktif dalam menunjang hasil belajar.
2. Pelaksanaan penggunaan media pembelajaran daring berbasis android  
Dengan adanya media pembelajaran yang dapat di gunakan sehari sehari sebagai sarana pembelajaran secara tidak langsung siswa akan terpancing untuk belajar lebih giat lagi karena fasilitas *Smartphone/android* sangat cepat dan canggih dalam menemukan materi pelajaran yang di butuhkan siswa.
3. Evaluasi penggunaan media pembelajaran daring berbasis android  
Proses evaluasi dalam penggunaan media pembelajaran daring berbasis android ini adalah dengan menggunakan tugas dan kuis serta mengerjakan LKS. Hasil evaluasi belajar siswa dapat di lihat dari pengiriman hasil kerja siswa melalu *smartphone* dan siswa dapat mengikuti

perintah guru yang sebelumnya di sebar melalui *Whatsapp* grup.

Berdasarkan saran yang masuk saat proses penelitian berlangsung maka dapat di kemukakan sebagai berikut:

1. Bagi guru: Mempermudah dalam proses belajar mengajar hal ini di karenakan kendala yang di hadapi guru mungkin tidak terlalu rumit dalam menggunakan media pembelajaran *smartphone* berbasis android.
2. Bagi Siswa: Motivasi untuk belajar semakin bertambah di karenakan media pembelajaran *smartphone* berbasis android bisa diakses kapanpun dan dimanapun dan siswa bisa juga melakukan pembelajaran secara mandiri apabila di rumah.
3. Bagi peneliti lainnya  
Hasil penelitian ini dapat dikembangkan menjadi referensi dalam melakukan penelitian dengan latar dan subjek yang berbeda.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Anggraeni, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *AdobeFlash CSS* Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen (Skripsi). *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung Alfabeta.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Djamarah, S, B dan Aswan Z. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Djamarah, Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*.  
Jakarta: Rineka Cipta.

Moleong, Lexy J.. 2007. *Metodologi Penelitian  
Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mudjiono, D. (2006). *Proses Belajar Mengajar*.  
Bumi Aksara: Jakarta.

Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017).

Pengembangan Media Pembelajaran  
Berbasis Android dengan menggunakan  
Aplikasi *Adobe Flash CS 6* pada Mata  
Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of  
Curriculum and Educational Technology*,  
6(2), 22-26.

Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan  
Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi

Safari. 2003. *Evaluasi Pembelajaran*. Departemen  
Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal  
Pendidikan Dasar dan Menengah

Sardiman, A. S. (2007). *Media Pendidikan:  
pengertian, pengembangan, dan  
pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo  
Persada.

Slameto, 2008. *Belajar dan Faktor-Faktor yang  
Mempengaruhinya*. Jakarta. Rineka Cipta.

Somadayo, S. (2016). Pengaruh Model  
Pembelajaran PQRST terhadap Kemampuan  
Membaca Pemahaman Ditinjau dari Minat  
Baca. *EDUKASI*, 13(1).

Sudjana. N. 2009. *metode Statistika*. Bandung.  
Trasinto.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif,  
Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan  
Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan  
R&D*. Bandung: Alfabeta

Sutirman. (2013). *Media & Model-model  
Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha  
Ilmu

# Implementasi Media Pembelajaran daring Berbasis Android dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa di masa Pandemi

## ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://repository.uir.ac.id">repository.uir.ac.id</a> Internet Source	1%
2	<a href="https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id">jurnal.univpgri-palembang.ac.id</a> Internet Source	1%
3	<a href="https://repository.uinsu.ac.id">repository.uinsu.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id">jurnalmahasiswa.unesa.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="https://repository.unwim.ac.id">repository.unwim.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="https://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="https://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet Source	1%
8	<a href="https://pusatremaja.com">pusatremaja.com</a> Internet Source	1%
9	Submitted to IAIN Kudus Student Paper	1%



10	Nurul Afifah, Bobi Hidayat. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEOSCRIBE PADA MATERI SEJARAH KERAJAAN ISLAM DI SUMATRA DAN AKULTURASINYA KELAS X SMA MUHAMMADIYAH 1 METRO", SWARNADWIPA, 2019	1 %
Publication		
11	Yohanes Suhendi Pangestu, Danang Setyadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android Pytha Fun untuk Teorema Pythagoras SMP", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2020	1 %
Publication		
12	<a href="http://repo.uinsatu.ac.id">repo.uinsatu.ac.id</a>	1 %
Internet Source		
13	<a href="http://unu-ntb.e-journal.id">unu-ntb.e-journal.id</a>	1 %
Internet Source		
14	<a href="http://jurnal.utu.ac.id">jurnal.utu.ac.id</a>	<1 %
Internet Source		
15	Hanafi Asnan, Pardomuan Sitompul, Kms M. Amin Fauzi. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash Professional CS6 Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah di Sekolah SMK Tamansiswa Sukadamai", Jurnal	<1 %

# Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2022

Publication

---

16	<a href="http://eprints.unsri.ac.id">eprints.unsri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://journal.ipm2kpe.or.id">journal.ipm2kpe.or.id</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://ojs.unsimar.ac.id">ojs.unsimar.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://repo.iain-tulungagung.ac.id">repo.iain-tulungagung.ac.id</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://repository.uncp.ac.id">repository.uncp.ac.id</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="http://a-research.upi.edu">a-research.upi.edu</a> Internet Source	<1 %
22	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="http://www.searchindonesia.com">www.searchindonesia.com</a> Internet Source	<1 %
24	Era Dewi Kartika, Dyah Ayu Sulistyoning Cipta, Laila Nur Rohmah. "PENGEMBANGAN REALQU UNTUK MEMAKSIMALKAN KEMAMPUAN PEMBUKTIAN MATEMATIS BERDASARKAN ADVERSITY QUOTIENT",	<1 %

# AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2021

Publication

---

25 Sri Widhiyanti. "The Concept of Independent Learning of Early Childhood in Perenalism Perspective", International Proceedings of Nusantara Raya, 2022

Publication

<1 %

---

26 [dripnsip.com](http://dripnsip.com)

Internet Source

<1 %

---

27 [ejournal.ihdn.ac.id](http://ejournal.ihdn.ac.id)

Internet Source

<1 %

---

28 [eprints.kwikkiangie.ac.id](http://eprints.kwikkiangie.ac.id)

Internet Source

<1 %

---

29 [johnmcenroegallery.com](http://johnmcenroegallery.com)

Internet Source

<1 %

---

30 [journal.upgris.ac.id](http://journal.upgris.ac.id)

Internet Source

<1 %

---

31 [viashare.blogspot.com](http://viashare.blogspot.com)

Internet Source

<1 %

---

32 [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com)

Internet Source

<1 %

---

33 [www.simpuldemokrasi.org](http://www.simpuldemokrasi.org)

Internet Source

<1 %

---

34 Wulan Nugroho Yekti. "Optimalisasi Strategi One Week One Book dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar pada Peserta Didik Kelas II", Paedagogie, 2022  
Publication <1 %

---

35 [journal.universitaspahlawan.ac.id](http://journal.universitaspahlawan.ac.id)  
Internet Source <1 %

---

36 Almas Zati Hulwani, Heni Pujiastuti, Isna Rafianti. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Android Matematika dengan Pendekatan STEM pada Materi Trigonometri", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021  
Publication <1 %

---

37 [ejournalmalahayati.ac.id](http://ejournalmalahayati.ac.id)  
Internet Source <1 %

---

38 [jurnal.ahmar.id](http://jurnal.ahmar.id)  
Internet Source <1 %

---

39 [repository.uiad.ac.id](http://repository.uiad.ac.id)  
Internet Source <1 %

---

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On