

# Penggunaan Tehnik Permainan Menyusun Kalimat Dengan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Paragraf Kelas III SDN Tambakrigadung 2

*by B Y*

---

**Submission date:** 09-Jan-2024 02:00PM (UTC+0800)

**Submission ID:** 2179200272

**File name:** 138-Article\_Text-781-1-10-20220218.pdf (583.51K)

**Word count:** 2894

**Character count:** 18405



## Penggunaan Tehnik Permainan Menyusun Kalimat Dengan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Paragraf Kelas III SDN Tambakrigadung 2

Ahmad Ipawan Kharisma ✉, Universitas Muhammadiyah Lamongan  
Mochammad Miftachul Huda, Universitas Muhammadiyah Lamongan  
Shinta, Universitas Muhammadiyah Lamongan

✉ [ipmawan.kharisma@gmail.com](mailto:ipmawan.kharisma@gmail.com)

**Abstract:** The reached objective is to know the use of playing technique in sentence arranging by word card media can improve skill of paragraph writing in student III SDN Tambakrigadung 2. This research is classroom action research by two cycles. Every cycle consist of four steps are planning, actuating, observation, dan reflection. Based on indicator of learning reach. Corrective action will be stopped if student has gotten KKM 70 is  $\geq 85\%$  of all. Research subject is student III the amount is 37 students 16 male, 21 female, the research location is SDN Tambakrigadung 2. The research data is obtained from observation form of teachers and student activity And student's raport. The analysis result is the average score in primary reflection is 65,89 cycle I is 67,05, and cycle II is 80,39. So, it can be concluded that The use of Playing Technique in Sentence Arranging by word card media can improve skill of paragraph writing in Student III SDN Tambakrigadung 2.

**Keywords:** Sentence arranging, Word card, Paragraph

**Abstrak:** Penelitian ini meningkatkan keterampilan menulis paragraf melalui teknik permainan menyusun kalimat dengan media kartu kata siswa kelas III SDN Tambakrigadung 2. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Jenis penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 37 siswa, masing-masing terdiri dari 16 laki-laki dan 22 perempuan, sedangkan lokasi dalam penelitian ini adalah SDN Tambakrigadung 2. Data penelitian diperoleh dari hasil lembar observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Dari hasil analisis didapatkan bahwa nilai rata-rata siswa pada refleksi awal sebesar 65,89, siklus I sebesar 67,05 dan siklus II 80,39. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan menyusun kalimat dengan media kartu kata dapat meningkatkan keterampilan menulis paragraf kelas III SDN Tambakrigadung 2.

**Kata kunci:** Menyusun kalimat, Kartu kata, Paragraf

**Received** 9 Februari 2021; **Accepted** 17 Februari 2021; **Published** 20 Februari 2021

**Citation:** Kharisma, A.I., Huda, M.M., & Shinta. (2022). Penggunaan Tehnik Permainan Menyusun Kalimat Dengan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Paragraf Kelas III SDN Tambakrigadung 2. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 02 (01), 131-137.



Copyright ©2021 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-Share Alike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar bertujuan agar siswa memiliki kemampuan di antaranya: berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis; menghargai dan bangga dalam menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial; menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan; memperhalus budi pekerti; serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (BSNP, 2006). Sesuai dengan pernyataan (Huda, 2018) Education is very urgent in an effort to improve the quality of human resources, but the urgency of education in Indonesia is accompanied by various problem factors, ranging from educators, learners, educational tools or infrastructure, to educational and environmental goals.

Setiap kegiatan pembelajaran memiliki tujuan yang harus dicapai oleh siswa. Oleh sebab itu, guru harus membuat suatu permainan agar tujuan pembelajaran tercapai. Pengembangan keterampilan berpikir kreatif diperlukan guna membantu memecahkan permasalahan, dan mencari alternatif pemecahan masalah (MZ, A. S. A., Rusijono, R., & Suryanti, 2021). Dengan cara menciptakan suasana yang kondusif diperlukan adanya suatu media, permainan dan diperlukan adanya umpan balik antara guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif, efisien dan menyenangkan. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, harus didukung oleh keterampilan guru dalam menjelaskan. Explaining skills are needed on almost all topics contained in the Indonesian education curriculum (Kharisma, 2021).

Berdasarkan hasil observasi penelitian terhadap guru kelas III SDN Tambakrigadung 2 dengan jumlah murid 37 siswa dan berdasarkan observasi guru, siswa tidak mampu menulis paragraf sebanyak 21 siswa dan yang mampu menulis paragraf sebanyak 16 siswa dari jumlah seluruh kelas III sebanyak 37 siswa. Data kemampuan menulis paragraf para siswa masih relatif rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya minat membaca pada siswa. Rendahnya keterampilan menulis paragraf tersebut disebabkan beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan menulis paragraf yaitu.

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru.
2. Belum menerapkan pembelajaran yang aktif, inovatif, afektif, kreatif dan menyenangkan pada proses pembelajaran.
3. Perlunya memotivasi siswa dalam menulis paragraf.
4. Pentingnya memberikan umpan balik terhadap kinerja siswa.
5. Belum memahami karakteristik masing-masing siswa.
6. Kurangnya minat siswa dalam membaca.
7. Kurangnya minat siswa terhadap menulis paragraf.

Dari permasalahan tersebut, guru disarankan pandai memilih bahan ajar dan media pembelajaran untuk meningkatkan belajar siswa. Penggunaan media belajar akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia sesuai Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab VII pasal 23 (ayat 1) dijelaskan bahasa Indonesia sebagai bahasa Negara menjadi bahasa pengantar dalam pendidikan nasional. Pendidikan adalah sebuah proses kegiatan untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan sebagai suatu bidang keilmuan yang merupakan sebuah disiplin ilmu. Sesuai dasar pemikiran dan kenyataan di atas, salah satu cara untuk melatih pemecahan masalah tersebut yakni dengan menggunakan media kartu kata. Media pembelajaran kartu kata mempunyai keunggulan

yaitu menciptakan suasana menyenangkan dalam belajar dan dapat memacu kreativitas siswa.<sup>12</sup>

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan diatas, maka peneliti ingin mencoba melakukan penelitian pada siswa kelas III SDN Tambakrigadung 2. Penelitian berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul penggunaan tehnik permainan menyusun kalimat dengan media kartu kata untuk meningkatkan keterampilan menulis paragraf Kelas III SDN Tambakrigadung 2. Pada penelitian ini peneliti berupaya meningkatkan keterampilan menulis paragraf melalui proses menyusun kalimat dengan menggunakan kartu kata.

### ***Keterampilan Menulis Paragraf***

Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek penting dalam proses komunikasi. Menulis sangat bermanfaat dalam kehidupan kita. Selain komunikasi menulis juga untuk mencatat gagasan, masalah, dan memecahkannya, kegiatan menulis pun dapat melatih kita lebih aktif dan produktif. Menurut (Purwanti, 2018) Menulis merupakan salah satu cara yang digunakan seseorang untuk memberikan informasi. Keterampilan menulis dibutuhkan masyarakat baik dalam proses pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Paragraf merupakan sekumpulan kalimat yang saling berkaitan antara kalimat yang satu dengan kalimat yang lain. Satu paragraf terdapat beberapa bentuk kalimat, kalimat-kalimat itu ialah kalimat pengenalan, kalimat utama, kalimat penjelas, dan kalimat penutup.

Jadi dapat disimpulkan menulis paragraf adalah suatu keterampilan menulis yang berisikan beberapa kalimat yang berkesinambungan antara kalimat satu dengan kalimat yang lain. Setiap paragraf mempunyai satu pokok pikiran dan beberapa kalimat penjelas yang mendukung.

### ***Media Kartu Kata***

Media kartu adalah media visual yang merupakan bagian dari media sederhana. Pengertian kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan). Penggunaan media gambar dan kartu sangat cocok dengan karakteristik siswa usia SD. Media kartu kata tergolong dalam media berbasis visual yang memegang peranan penting dalam proses belajar (Rahmat & Heryani, 2014). Media kartu kata sebagai media permainan yang bertujuan agar siswa dapat dengan mudah dalam memahami materi dalam menyusun kalimat dan dari beberapa kalimat tersebut siswa dapat menyusun sebuah paragraf. Memilih dan menggunakan alat peraga yang tepat dapat membuat siswa menjadi senang, tidak takut, tidak bosan, dan tidak malas pada saat proses pembelajaran. Disisi lain pentingnya alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran telah diakui oleh semua komponen pendidikan dan para ahli pendidikan (Kharisma, 2020).

### ***Teknik Permainan Menyusun Kalimat***

Penerapan media kartu kata di dalam kelas dapat dilakukan dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Khususnya keterampilan yang ingin dicapai atau unsur bahasa yang manakah yang ingin dikuasai. Tujuan harus sudah direncanakan sebelum menentukan model gambar dan kartu yang akan dipakai dalam PBM di kelas. Untuk kemahiran menulis paragraf, kartu dibagi perseorangan sesuai dengan latihan yang diinginkan dalam pembelajaran.

Pelajaran Bahasa Indonesia yang memerlukan strategi khusus yang sesuai dengan jiwa dan karakteristik anak yaitu belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Salah satunya adalah dengan menggunakan media kartu kata. Media tersebut dapat menarik perhatian anak-anak yang memang suka pada gambar-gambar dan permainan berupa kartu kata. Mereka akan belajar dengan senang sehingga tidak merasa bosan atau jenuh dan akan lebih giat dan semangat dalam mengikuti pelajaran yang diberikan.

## METODE

35  
 9 rancangan penelitian ini menggunakan prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan observasi langsung. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data yaitu metode observasi dan tes. Metode observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa, sedangkan tes digunakan untuk mengukur kemampuan 26 menulis siswa. Dalam penelitian tindakan kelas peneliti melaksanakan pembelajaran melalui dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus terdiri 37 s tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan kelas, observasi/pe36matan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Tambakrigadung 2 tahun ajaran 2019-2020 dengan jumlah siswa 37.

## HASIL PENELITIAN

### Siklus I

Setelah kegiatan pelaksanaan dan observasi selesai dilaksanakan penelitian melakukan refleksi. Dari hasil refleksi penelitian menemukan kelemahan dan kekuatan dalam pelaksanaan siklus I dan akan diperbaiki di siklus II.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, dengan menggunakan media kartu kata dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi tentang menyusun paragraf sudah cukup baik karena dari 37 siswa, 80% siswa sudah termotivasi saat mengikuti proses pembelajaran, memperhatikan penjelasan guru tentang menyusun kata dan langkah-langkah menulis paragraf dan siswa berani bertanya kepada guru tentang menulis paragraf. 90% siswa mampu membacakan hasil kerja di depan kelas. Semua siswa merasa senang dengan menulis paragraf dengan tehnik permainan menyusun kalimat dengan media kartu kata. Akan tetapi, nilai rata-rata yang diperoleh siswa belum mencapai ketuntasan maksimal yaitu 67,059 dan perlu diperbaiki karena belum mencapai nilai SKM yang ditentukan oleh sekolah, yaitu 70. Sedangkan, ketuntasan belajar siswa secara klasikal nilai yang dibawah KKM ada 19 siswa dengan persentase 51%. Nilai ketuntasan belajar yang diatas KKM ada 18 dengan persentase 49%. Nilai tersebut masih belum mencapai dalam kriteria ketuntasan belajar belum mencapai persentase daya secara klasikal yaitu  $\geq 85\%$ , sedangkan persentase belajar masih 49%.

Hasil yang diperoleh siswa belum optimal, hal ini disebabkan karena guru 30 rang optimal dalam memberikan materi tentang menulis paragraf. Siswa juga kurang memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

13 kekuatan pada siklus I yaitu.

1. Guru sudah melaksanakan rencana tindakan dengan baik.
2. Guru sudah menyiapkan media kartu kata untuk mempermudah siswa menyusun paragraf.
3. Siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran berlangsung.
4. Siswa memberikan respon yang positif dan senang terhadap penggunaan media kartu kata.

Kelemahan pada siklus I yaitu.

1. Guru tidak memberikan contoh penulisan paragraf yang baik dan benar.
2. Guru tidak memberikan waktu untuk siswa yang bertanya.
3. Masih ditemukan siswa yang belum mampu menulis paragraf.

Dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya perlu diadakan perbaikan 23 mbelajaran pada siklus II adalah guru akan menjelaskan kembali pengertian paragraf, Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yaitu :

1. Guru akan menjelaskan kembali mengenai cara menyusun paragraf dari media kartu kata.
2. Guru akan menjelaskan kembali mengenai penulisan, penyusunan paragraf dan penggunaan ejaan dalam menulis paragraf.



3. Guru akan lebih mengoptimalkan media yang digunakan, sehingga pembelajaran lebih menarik dan siswa lebih termotivasi.

### **Siklus II**

Setelah kegiatan pelaksanaan dan observasi selesai dilaksanakan penelitian melakukan refleksi. Dari hasil refleksi peneliti sudah melaksanakan tindakan sesuai dengan perencanaan tindakan yang disusun. Kelemahan-kelemahan yang terdapat pada siklus I telah diperbaiki pada pelaksanaan siklus II. Upaya perbaikan yang sudah dilakukan seperti yang sudah direncanakan yaitu.

1. Guru memberikan contoh penulisan paragraf yang baik dan benar.
2. Guru memberikan waktu untuk siswa yang bertanya.
3. Sudah tidak ditemukan siswa yang belum mampu menulis paragraf.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, dengan menggunakan media kartu kata dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi tentang menyusun paragraf sudah cukup baik karena dari 37 siswa, 86% siswa sudah termotivasi saat mengikuti proses pembelajaran, memperhatikan penjelasan guru tentang menyusun kata dan langkah-langkah menulis paragraf dan siswa berani bertanya kepada guru tentang menulis paragraf. Siswa mampu membacakan hasil kerja di depan kelas dan semua siswa merasa senang dengan menulis paragraf dengan tehnik permainan menyusun kalimat dengan media kartu kata. Oleh karena itu, nilai rata-rata yang diperoleh siswa dapat mencapai ketuntasan maksimal yaitu 80,39 dan nilai rata-rata tersebut mencapai nilai SKM yang ditentukan oleh sekolah, yaitu 70. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal nilai yang dibawah KKM ada 5 siswa dengan persentase 14%. Nilai ketuntasan belajar yang diatas KKM ada 32 dengan persentase 86%. Nilai tersebut sudah mencapai dalam kriteria ketuntasan belajar karena sudah mencapai persentase daya secara klasikal yaitu  $\geq 85\%$  atau 86%.

Hasil yang diperoleh siswa sudah optimal, hal ini disebabkan karena guru sudah melaksanakan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan optimal dalam memberikan materi tentang menulis paragraf. Siswa juga sudah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

Kekuatan pada siklus II yaitu.

1. Guru sudah melaksanakan rencana tindakan dengan baik sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.
2. Guru sudah menyiapkan media kartu kata yang lebih menarik untuk mempermudah siswa menyusun paragraf.
3. Siswa sudah mampu menulis paragraf yang baik dan benar.
4. Guru sudah memberikan waktu untuk siswa yang bertanya, sehingga siswa dapat memahami semua materi yang telah diberikan oleh guru.

Kelemahan pada siklus II yaitu masih ada beberapa anak yang belum mencapai KKM tersebut disepakati untuk lebih sering membaca dan menulis paragraf.

Setelah merefleksi hasil PBM, ditentukan aktifitas yang ada dalam kelas mulai menunjukkan adanya peningkatan. Dengan demikian penerapan media kartu kata dalam menulis karangan melalui menulis Bahasa Indonesia diketahui keterampilan siswa mengalami peningkatan namun tetap masih ada beberapa siswa yang belum mencapai standar ketuntasan belajar namun tetap mengalami peningkatan.

### **PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil refleksi awal diketahui keterampilan menulis paragraf melalui aspek menulis sangat rendah. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata tingkat keterampilan menulis siswa sebesar 65,89 dan baru 16 siswa yang mampu menulis paragraf, penggunaan ejaan dan memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

Hasil nilai pada siklus I menunjukkan keterampilan atau pemahaman awal siswa terhadap pembelajaran menulis paragraf dalam proses pembelajarannya dengan

menggunakan teknik permainan menyusun kalimat dengan media kartu kata. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pada siklus I diketahui bahwa ketuntasan belajar siswa kelas III SDN Tambakrigadung 2 mencapai 49% dengan nilai rata-rata kelas 67,059.

Hasil nilai pada siklus II menunjukkan keterampilan siswa dalam menulis paragraf setelah dalam pembelajarannya menerapkan teknik permainan menyusun kalimat dengan media kartu kata. Setelah menerapkan teknik permainan menyusun kalimat dengan media kartu kata dalam pelajaran menulis paragraf melalui aspek menulis Bahasa Indonesia, diketahui keterampilan siswa mengalami peningkatan namun masih tetap ada beberapa siswa yang belum mencapai standar ketuntasan belajar, akan tetapi tetap mengalami peningkatan.

Berdasarkan data yang terkumpul dari hasil pada siklus II diketahui bahwa ketuntasan belajar siswa kelas III SDN Tambakrigadung 2 mencapai 86% dari rata-rata kelas 80,39. <sup>14</sup>

Hasil siklus I dan siklus II tersebut menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh penerapan teknik permainan menyusun kalimat dengan media kartu kata dalam kegiatan belajar mengajarnya. Dari kedua tes tersebut diperoleh peningkatan nilai ketuntasan belajar siswa yaitu sebesar 35% sedangkan rata-rata kelas mengalami peningkatan sebesar 12,34. Dengan adanya teknik permainan menyusun kalimat dengan media kartu kata dalam proses pembelajaran menulis paragraf pada Bahasa Indonesia dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa sehingga siswa termotivasi untuk mengembangkan keterampilan menulis paragraf melalui menulis.

## SIMPULAN

Dapat disimpulkan, dengan penerapan teknik permainan menyusun kalimat dengan media kartu kata kelas III SDN Tambakrigadung 2, maka keterampilan menulis paragraf meningkat. Berdasarkan hasil tersebut disarankan guru mau mencoba menerapkan permainan tersebut dalam pembelajaran sehingga dapat mengatasi masalah pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran menulis.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Huda, M. . (2018). Special Service Class, An Elementary School Program for Street Children. *International Journal of Educational Science and Research*, 8(3), 147–156. <https://doi.org/10.24247/ijesrjun201819>
2. Kharisma, A. I. (2020). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Gatotkaca Terbang Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 16–23.
3. Kharisma, A. I. (2021). Teacher'S Explaining Skills in Thematic Learning in the Third Grade of Elementary School. *Journal Of Educational Experts (JEE)*, 4(1), 25–36. <http://journal.kopertis-4.org/index.php/jee/article/view/81%0Ahttp://journal.kopertis-4.org/index.php/jee/article/download/81/92>
4. MZ, A. S. A., Rusijono, R., & Suryanti, S. (2021). Pengembangan dan Validasi Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2685–2690. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1260>
5. Purwanti, T. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Menggunakan Media Kartu Gambar Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Geneng Jepara. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5(2), 100. <https://doi.org/10.30659/j.5.2.100-105>
6. Rahmat, P. S., & Heryani, T. (2014). Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca dan Penguasaan Kosa Kata. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 101–110. <http://pps.unj.ac.id/journal/jpod/article/view/61>

**PROFIL SINGKAT**

**Ahmad Ipmawan Kharisma** adalah dosen program studi PGSD, Fakultas Sains Teknologi dan Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Lamongan.

**Mochammad Miftachul Huda** adalah dosen program studi PGSD, Fakultas Sains Teknologi dan Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Lamongan.

**Shinta** adalah mahasiswa program studi PGSD, Fakultas Sains Teknologi dan Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Lamongan.



# Penggunaan Tehnik Permainan Menyusun Kalimat Dengan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Paragraf Kelas III SDN Tambakrigadung 2

## ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	Damairul Fatmah, Suhartono Suhartono, Gumono Gumono. "Peningkatan Kemampuan Menulis Paragraf Deduktif dan Induktif dengan Menggunakan Model Picture and Picture di Kelas X Program IPS SMA Negeri 1 Kepahiang", Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing, 2020 Publication	<1%
2	<a href="http://uws.edu.au">uws.edu.au</a> Internet Source	<1%
3	<a href="http://www.pustakaskripsi.com">www.pustakaskripsi.com</a> Internet Source	<1%
4	<a href="http://ilmunyata.blogspot.com">ilmunyata.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
5	<a href="http://journal.uinjkt.ac.id">journal.uinjkt.ac.id</a> Internet Source	<1%
6	<a href="http://repository.uin-malang.ac.id">repository.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	<1%

<1 %

7

[rona113085.wordpress.com](https://rona113085.wordpress.com)

Internet Source

<1 %

8

[blog.tp.ac.id](https://blog.tp.ac.id)

Internet Source

<1 %

9

[repo.undiksha.ac.id](https://repo.undiksha.ac.id)

Internet Source

<1 %

10

[www.liputan6.com](http://www.liputan6.com)

Internet Source

<1 %

11

[ejournal.insud.ac.id](http://ejournal.insud.ac.id)

Internet Source

<1 %

12

[jurnal.syedzasaintika.ac.id](http://jurnal.syedzasaintika.ac.id)

Internet Source

<1 %

13

[jurnal.unublitar.ac.id](http://jurnal.unublitar.ac.id)

Internet Source

<1 %

14

Dina Indriyani, Mawardi Mawardi, Krisma Widi Wardani. "PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS MELALUI MODEL INKUIRI BERBANTUAN MEDIA KONKRET PADA SISWA KELAS 5 SD NEGERI MANGUNSARI 05 TAHUN PELAJARAN 2018/2019", Jurnal Basicedu, 2019

Publication

<1 %

15

Elna Elna, Asep Eka Nugraha, Waridah Waridah. "PENGARUH PERMAINAN KARTU

<1 %

BERGAMBAR TERHADAP PERKEMBANGAN  
KOSA KATA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK  
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL ELLA HILIR",  
Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia  
Dini, 2021

Publication

16

Partomuan Harahap. "Perbandingan  
Pengajaran Keterampilan Berbicara Bahasa  
Arab dan Bahasa Inggris di Sekolah Tinggi  
Agama Islam Negeri Curup", Arabiyatuna :  
Jurnal Bahasa Arab, 2017

Publication

<1 %

17

[cendekia.soloclcs.org](http://cendekia.soloclcs.org)

Internet Source

<1 %

18

[ejournal.uinib.ac.id](http://ejournal.uinib.ac.id)

Internet Source

<1 %

19

[ejournal.upm.ac.id](http://ejournal.upm.ac.id)

Internet Source

<1 %

20

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

Internet Source

<1 %

21

[karya-ilmiah.um.ac.id](http://karya-ilmiah.um.ac.id)

Internet Source

<1 %

22

[moraref.kemenag.go.id](http://moraref.kemenag.go.id)

Internet Source

<1 %

23

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

Internet Source

<1 %

24	<a href="https://repository.um-surabaya.ac.id">repository.um-surabaya.ac.id</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="https://repository.unpari.ac.id">repository.unpari.ac.id</a> Internet Source	<1 %
26	<a href="https://sangkrah31.wordpress.com">sangkrah31.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
27	<a href="https://sc.syekhnurjati.ac.id">sc.syekhnurjati.ac.id</a> Internet Source	<1 %
28	Jafar Nasrudin, Dian Devita Yohanie, Yuni Katminingsih, Aprilia Dwi Handyani. "Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika", Efektor, 2022 Publication	<1 %
29	Suryadi Suryadi. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEBAK KATA", Jurnal Inovatif Ilmu Pendidikan, 2021 Publication	<1 %
30	<a href="https://acopen.umsida.ac.id">acopen.umsida.ac.id</a> Internet Source	<1 %
31	<a href="https://ejournalmalahayati.ac.id">ejournalmalahayati.ac.id</a> Internet Source	<1 %
32	<a href="https://eprints.umg.ac.id">eprints.umg.ac.id</a> Internet Source	<1 %

- |    |   |      |
|----|---|------|
| 33 | <a href="http://journal.uncp.ac.id">journal.uncp.ac.id</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 34 | <a href="http://repositori.usu.ac.id">repositori.usu.ac.id</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 35 | <a href="http://www.smkmaarifsalam.sch.id">www.smkmaarifsalam.sch.id</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 36 | Sepiana Rosita, Asep Eka Nugraha, Ahmad Khoiri. "PENERAPAN MODEL KONSTRUKTIVISME UNTUKMENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATAPELAJARAN IPS DI KELAS V SDN 18 TUBUNG", JURNAL PENDIDIKAN DASAR, 2020<br>Publication   | <1 % |
| 37 | Titik Umiyati. "PENINGKATAN PRESTASIBELAJAR MATEMATIKATENTANG PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN BILANGAN BULAT MELALUI PERMAINAN MISTAR BILANGAN DI SEKOLAH DASAR", Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan, 2018<br>Publication | <1 % |
| 38 | <a href="http://journal.ipm2kpe.or.id">journal.ipm2kpe.or.id</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 39 | <a href="http://jurnal.stkipbjm.ac.id">jurnal.stkipbjm.ac.id</a><br>Internet Source   | <1 % |



---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On