

# Penggunaan Media Komik

*by* Henny Zurika

---

**Submission date:** 31-Jul-2018 12:33PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 986503943

**File name:** Media\_Komik.pdf (276.79K)

**Word count:** 2352

**Character count:** 14454

## PENGGUNAAN MEDIA KOMIK MELALUI METODE LEARNING STARTS WITH A QUESTION DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Henny Zurika Lubis dan Rodiatul Hasanah  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
hennyzurika.lubis@gmail.com

**ABSTRACT:** This study aims to improve student learning outcomes through the use of media accounting comics through "Learning Starts With A Question" on the subject of preparing the financial statements. The instruments used in data collection in this study are testing and observation. The test used is a test description form (essay test) with a few questions of each cycle. Observations made in this study is intended to determine the ability of students that are visible from the activity of students in the learning process by using media that has been applied during the learning process. The object of this study is 35 students consisting of 22 women and 13 men. Based on the research results, the obtained results show that during the first cycle using comics media through methods Learning Starts With A Question that 20 students (57.14%) completed with an average of 66.8. While on the second cycle, 32 students (91.43%) completed with an average of 78.31. This shows that the learning outcomes of students have increased by 34.29% from the first cycle to the second cycle. It can be concluded that the use of the comic medium by "Learning Starts With A Question" methods can improve student learning outcomes

Keywords: Comics Media, "Learning Starts With A Question" Methods

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa melalui penggunaan media komik melalui Learning Starts With A Question pada pokok bahasan menyusun laporan keuangan. Adapun instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes dan observasi. Tes yang digunakan adalah tes bentuk tes uraian (essay test) dengan beberapa soal setiap siklus. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini ditujukan untuk mengetahui kemampuan siswa yang terlihat dari aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media yang telah diterapkan selama proses pembelajaran. Adapun objek penelitian ini adalah 35 siswa yang terdiri dari 22 orang perempuan dan 13 laki-laki. Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa pada saat siklus I dengan menggunakan media komik melalui metode Learning Starts With A Question bahwa 20 siswa (57,14%) yang tuntas dengan rata-rata 66,8. Sedangkan pada siklus II sebanyak 32 siswa (91,43%) yang tuntas dengan rata-rata 78,31. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 34,29% dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik melalui metode Learning Starts With A Question dapat meningkatkan hasil belajar siswa

**Kata Kunci :** Media Komik, Metode Learning Starts With A Question

### PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Arsyad (2011: 2) Mengatakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan. Dengan penggunaan media, proses belajar mengajar sangat diperlukan karena media mempunyai kemampuan teknis yaitu mampu menyajikan suatu peristiwa secara terpadu, menyajikan konsep secara utuh dan benar serta menjadi saluran atau perantara dalam menyampaikan pesan, sehingga pesan tersebut dapat dipahami

oleh siswa. Dengan adanya media sebagai saluran dalam menyampaikan pesan diharapkan timbulnya interaksi atau komunikasi antara guru dan siswa dalam membantu keefektifan proses pembelajaran yaitu menyampaikan pesan atau isi pelajaran. Hal ini dapat menumbuhkan kesadaran terhadap pentingnya pengembangan media pengajaran di masa yang akan datang harus dapat direalisasikan dalam praktek. usaha yang dapat dilakukan, diantaranya memahami penggunaan media, selain itu para guru juga harus berupaya untuk mengembangkan keterampilan "membuat sendiri" media yang mudah, murah dan menarik perhatian siswa

sehingga dapat meningkatkan pemahaman yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

Dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran guru dituntut memiliki kemampuan dan keterampilan mengolah komponen pengajaran. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru adalah mampu menguasai dan terampil menggunakan berbagai media pengajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran akuntansi yaitu ibu Eni Surianti dan siswa pada bulan Maret di SMK Pangeran Antasari Helvetia Medan, Sebagian

siswa kelas X AK Menganggap bahwa pelajaran akuntansi sangat sulit dan membosankan sehingga membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar akuntansi. Siswa merasa bosan dan malas di dalam kelas pada saat guru sedang menyampaikan materi pelajaran sehingga pada akhirnya hasil belajar rendah. Hal ini terjadi karena guru masih menggunakan media yang tidak bervariasi serta metode yang kurang sesuai dalam kegiatan proses belajar sehingga pada akhirnya menimbulkan proses pembelajaran yang monoton. Batas KKM sekolah menetapkan 75. Hal ini dapat dilihat dari data hasil belajar siswa pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.1. Daftar Hasil Belajar Siswa kelas X AK Di SMK Pangeran Antasari

No	Nilai	Jumlah Siswa	%
1	>75	3	8,57%
2	75	9	25,71%
3	<75	23	65,71%
		35	100%

Sumber: Tata usaha SMK Pangeran Antasari Helvetia Medan

Dari tabel diatas dapat dilihat hasil belajar siswa kelas X AK yakni yang mencapai KKM hanya 12 orang, dengan persentase 34,29% dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 23 dengan persentase 65,71%. Oleh sebab itu untuk memperbaiki hasil belajar siswa kelas X AK dibutuhkan media yang dapat membantu proses pembelajaran serta metode yang sesuai dalam kegiatan proses belajar yaitu media komik melalui metode *Learning Starts With A Question*. Dengan komik ini dapat memberikan kenyamanan dalam belajar, salah satunya siswa tidak bosan dalam belajar dan siswa mudah dalam memahami pelajaran tersebut. Oleh karena itu penggunaan komik sebagai media pembelajaran serta metode *Learning Starts with A Question* sebagai pendukung berjalannya proses belajar sangatlah penting terhadap siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar. Pemakaian media pembelajaran sangat diperlukan agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Untuk meningkatkan keefektifan, maka sebagai seorang pengajar guru harus menyadari apa sebaiknya dilakukan untuk menciptakan kondisi belajar mengajar yang dapat mengantarkan anak

didik ke tujuan. Disini tentu saja tugas guru menciptakan suasana belajar yang menggairahkan dan yang menyenangkan bagi semua anak didiknya, suasana yang tidak menggairahkan dan tidak menyenangkan bagi semua anak didik biasanya lebih banyak mendasarkan hubungan yang kurang harmonis. Oleh karena itu guru harus pandai memilih media yang cocok bagi siswa.

## PENDEKATAN DAN METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Arikunto (2010: 131) mengemukakan secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas yaitu: (1) perencanaan (*planning*) (2) pelaksanaan (*acting*) (3) pengamatan (*observing*) (4) refleksi (*reflecting*).

Adapun tujuan penelitian adalah untuk mengetahui penggunaan media komik melalui metode *Learning Starts With A Question* pada pokok bahasan Laporan Keuangan Perusahaan dagang serta untuk mengetahui peningkatan hasil

belajar siswa SMK Pangeran Antasari Helvetia Medan

Teknik Analisis data yang digunakan untuk mendeskripsikan data dari variabel penelitian digunakan statistik deskriptif, yaitu mendeskripsikan, mencatat dan menganalisa data.

#### a. Media Pembelajaran Komik

Daryanto (2010: 126) “Media pembelajaran komik merupakan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca”. Media pembelajaran komik adalah suatu media yang dapat meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2010: 69) Mengatakan bahwa Media komik adalah media visual yang membentuk suatu cerita dalam urutan-urutan gambar yang berhubungan erat, dirancang untuk menghibur pembaca. Komik memiliki nilai edukatif yang tidak diragukan, pemakaian yang luas dengan ilustrasi berwarna, alur cerita dengan ringkas dengan perwatakan orang yang realistis menarik semua anak dari berbagai tingkat usia. Media komik dapat dipergunakan oleh guru dalam usaha membangkitkan minat siswa dalam membaca. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media pembelajaran komik merupakan media yang unik dan banyak di gemari oleh anak-anak, baik dari anak kecil hingga dewasa karena isi dari komik tersebut mudah dipahami oleh peserta didik karena gambar-gambar sesuai dengan karakter serta pesan-pesan yang ada dalam komik tersebut. Hal ini membuat siswa menjadi termotivasi untuk belajar karena dengan media komik belajar menjadi menyenangkan dan siswa juga dapat belajar mandiri tanpa perantara guru karena di dalam komik di ciptakan karakter yang sesuai dengan materi dan kegiatan pembelajaran sehingga gambaran tentang kegiatan pembelajaran yang sebelumnya/ yang sudah dilaksanakan siswa dapat mengingat kembali karena komik memiliki factor yang dapat mendukung untuk

mengingat materi pelajaran yang ada dalam komik tersebut yaitu penglihatan, karena penglihatan sangat cepat dalam mengingat materi yang diberikan.

Media pembelajaran komik berfungsi sebagai media informasi untuk menyampaikan pesan-pesan atau mengilustrasikan suatu informasi dan dikemas lebih menarik agar mempermudah pembaca untuk memahami isi bacaan sesuai dengan materi pelajaran. Menurut Danishurnal (2010: 17) komik dibagi menjadi 3 macam yaitu (1) komik karikatur, (2) komik strip, (3) buku komik

#### b. Metode Pembelajaran *Learning Starts With A Question*

*Learning Start With A Question* (LSQ) adalah suatu metode pembelajaran aktif dalam bertanya. Agar siswa aktif bertanya, maka siswa diminta untuk mempelajari materi yang akan dipelajari yaitu dengan membaca terlebih dahulu, dengan membaca maka siswa memiliki gambaran tentang materi yang akan dipelajari, sehingga apabila dalam membaca/membahas materi tersebut terjadi kesalahan konsep akan terlihat dan dapat dibahas serta dibenarkan secara bersama-sama.

Menurut Suprijono (2009: 111) “metode *Learning Starts With A Question* adalah suatu metode pembelajaran aktif dalam bertanya, agar siswa aktif dalam bertanya maka siswa diminta untuk mempelajari materi yang akan dipelajari hari ini, yaitu dengan membaca terlebih dahulu.” Dengan membaca maka siswa memiliki gambaran tentang materi yang akan dipelajari sehingga apabila dalam membaca atau membahas materi tersebut terjadi kesalahan konsep akan terlihat dan dapat dibahas serta dibenarkan secara bersama-sama. Metode *Learning Starts With A Question* adalah metode yang digunakan oleh guru dengan maksud mengajak siswa untuk membahas pelajaran dengan cara mempertanyakan secara lisan atau tulisan mengenai hal-hal yang masih dirasa sulit terhadap materi pelajaran maupun terhadap teks bacaan. Menurut Suprijono (2009: 112) adapun langkah-langkah metode

pembelajaran *Learning Starts With A Question* yaitu :

- a. Guru memberi tahu dahulu materi apa yang akan dibahas.
- b. Guru meminta siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari dan meminta siswa untuk menuliskan atau memberi tanda pada bagian materi yang tidak dipahaminya. Anjurkan kepada mereka untuk memberi tanda sebanyak mungkin.
- c. Guru meminta siswa untuk bertanya tentang materi yang telah mereka baca, siswa yang bertanya akan diberi nilai.
- d. Kumpulkan pertanyaan – pertanyaan yang telah ditulis oleh siswa.
- e. Mulailah pelajaran dengan menjawab dan menjelaskan hal-hal yang mereka tanyakan, dengan cara ini akan terjadi pembelajaran Tanya jawab secara aktif.
- f. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok (4 – 5 Orang)
- g. Setiap kelompok diberi pertanyaan berupa lembar diskusi yang dikerjakan siswa per kelompok.
- h. Guru membahas pertanyaan tersebut dengan cara menunjuk siswa sambil memberikan pengarahannya kepada siswa.

21

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SMK Pangeran Antasari Helvetia Medan. Dengan penerapan media komik dan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK pada kompetensi dasar menyusun laporan keuangan di SMK Pangeran Antasari Helvetia Medan tahun pembelajaran 2013/2014. Penelitian ini dari 2 siklus dimana siklus I terdiri dari dua kali pertemuan dan siklus II terdiri dari dua kali pertemuan dan pada akhir pembelajaran dilakukan evaluasi berupa tes hasil belajar. Apabila hasil belajar siswa dibawah nilai standar criteria ketuntasan minimal yaitu 75 maka akan dilakukan siklus II, dengan memfokuskan pembelajaran terhadap materi yang belum dikuasai atau yang menjadi kelemahan siswa. Data hasil penelitian terdiri dari nilai posttest untuk setiap siklus. Hasil posttest berfungsi untuk melihat kemampuan akhir siswa setelah diterapkannya media pembelajaran komik pada materi pokok menyusun laporan keuangan perusahaan dagang semester genap Berdasarkan

hasil penelitian dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar dapat tercapai pada siklus II, dimana pada siklus tersebut diperoleh nilai rata-rata persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 91,43.

Penerapan media komik pada siklus I belum memberikan hasil yang optimal, dimana ketuntasan belajar yang diharapkan belum dapat terpenuhi. Hal tersebut disebabkan karena pada awalnya siswa kurang memberikan respon yang baik sehingga kegiatan pembelajaran tidak berjalan dengan baik. Hal ini juga dapat dilihat dari sikap dan tindakan yang dilakukan siswa berupa kurangnya konsentrasi sehingga mereka kurang aktif dan kurang paham dalam melaksanakan tugas yang diberikan guru, sehingga apa yang diharapkan dari proses pembelajaran pada tahap ini belum dapat telaksana dengan baik. Pada tindakan siklus selanjutnya, yakni siklus II, setelah pertemuan ketiga dan ke empat respon yang ditunjukkan semakin positif dan mereka merasa senang dalam setiap kali proses pembelajaran.

Jadi, hasil yang diperoleh dari setiap proses pembelajaran dapat terlihat pada siklus I dan siklus II. Yang mana peningkatan hasil belajar siswa melalui siklus I hingga siklus II dapat dari diagram dibawah ini :



Diagram Hasil Belajar Siklus I dan II

berdasarkan diagram diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas X AK dari siklus I mengalami peningkatan terhadap siklus II yaitu hasil yang diperoleh siswa pada siklus I yang tuntas sebanyak 20 orang sebesar 57,14%. Sedangkan pada siklus II terdapat 32 orang siswa yang dinyatakan tuntas sebesar 91,43%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 34,29% dari siklus I ke siklus II.

## KESIMPULAN

Bahwa penggunaan media komik melalui metode *Learning Starts With A Question* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media dan metode pembelajaran akuntansi melalui variasi yang lebih menarik dan inovatif. Khususnya guru akuntansi diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, berfikir kreatif dalam memecahkan masalah baik secara individual maupun secara berkelompok.

## DAFTAR PUSAKA

- Abduk Majid. 2007. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standart Kompetensi Guru*. Bandung: 134 da.
- Abdurrahman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Arjuna. 2011. "Cara-cara merancang komik". Artikel.
- Azhar Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Danishurnal. *Media Pembelajaran*. Artikel
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Elis Mediawati. 2011. *Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa*. Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol 12. No 1: Jakarta.
- Endang Mulyadi. 2011. *Akuntansi 2*. Jakarta: Yudhistira.
- Mei Indriani Listiani. 2012. *Pengembangan komik sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi persamaan dasar akuntansi untuk siswa SMA kelas XI*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol X.No 2: Yogyakarta.
- Nana Sudjana. 2005. *Metode Statistik*. Bandung : Tarsito.
- Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riska. 2010. "Media Komik Pembelajaran". Artikel.
- Somantri. 2007. *Memahami Akuntansi SMK*. Bandung : Armico
- Sugiyono. 2010. "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D". Bandung : Alfabeta.

# Penggunaan Media Komik

## ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://jhonmiduk8.blogspot.com">jhonmiduk8.blogspot.com</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://umimukaromah23.blogspot.com">umimukaromah23.blogspot.com</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id">jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://vencentia.blogspot.co.id">vencentia.blogspot.co.id</a> Internet Source	1%
5	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	1%
6	Submitted to Universitas PGRI Madiun Student Paper	1%
7	<a href="http://kkisma.blogspot.com">kkisma.blogspot.com</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://ejournal.umm.ac.id">ejournal.umm.ac.id</a> Internet Source	1%
9	Herman Wijaya. "MENINGKATKAN	

KEMAMPUAN MENULIS PUISI MELALUI  
PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN  
KONSTRUKTIVIS SISWA KELAS V", Premiere  
Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan  
Pembelajaran, 2016

Publication

1%

10

Suparti Suparti. "Penggunaan Metode  
Penugasan atau Resitasi Untuk Meningkatkan  
Hasil Belajar Siswa Kelas III dalam Memahami  
Konsep Mengenal Pecahan Sederhana",  
PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan, 2014

Publication

1%

11

Submitted to Sultan Agung Islamic University

Student Paper

1%

12

Erwin Putera Permana. "Penerapan Metode  
Pembelajaran Kooperatif Numbered Heads  
Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil  
Belajar dan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata  
Pelajaran IPS SD", JURNAL PENDIDIKAN  
DASAR NUSANTARA, 2016

Publication

1%

13

Noto Margianto. "PENINGKATAN HASIL  
BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA MELALUI IMPLEMENTASI  
METODE PEMBELAJARAN COOPERATIVE  
LEARNING TIPE COOPERATIVE  
INTEGRATED READING AND COMPOSITION

1%



(CIRC) PADA SISWA KELAS XII SMA NEGERI  
1 PUNGGUR", AKSIOMA: Jurnal Program Studi  
Pendidikan Matematika, 2017

Publication

14

[ejournal.kopertis10.or.id](http://ejournal.kopertis10.or.id)

Internet Source

1%

15

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

Internet Source

1%

16

[i-rpp.com](http://i-rpp.com)

Internet Source

1%

17

Ayu Novia Kurniasih, Dedy Hidayatullah  
Alarifin. "PENERAPAN ICE BREAKING  
(PENYEGAR PEMBELAJARAN) UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA  
KELAS VIII A MTs AN-NUR PELOPOR  
BANDARJAYA TAHUN PELAJARAN  
2013/2014", Jurnal Pendidikan Fisika, 2015

Publication

1%

18

[unmas-library.ac.id](http://unmas-library.ac.id)

Internet Source

1%

19

[tuanputriifadilah.blogspot.co.id](http://tuanputriifadilah.blogspot.co.id)

Internet Source

1%

20

Sri Harmini. "PENERAPAN MODEL  
PEMBELAJARAN NUMBERED HEADS  
TOGETHER UNTUK MENINGKATKAN  
AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR

<1%

IPS SISWA KELAS VIII G SMPN 2  
PONOROGO", Gulawentah:Jurnal Studi Sosial,  
2017

Publication

---

21	<a href="http://bacaonline.net">bacaonline.net</a> Internet Source	<1%
22	<a href="http://mirzafaishall.wordpress.com">mirzafaishall.wordpress.com</a> Internet Source	<1%
23	<a href="http://a-research.upi.edu">a-research.upi.edu</a> Internet Source	<1%
24	<a href="http://tf.lib.itb.ac.id">tf.lib.itb.ac.id</a> Internet Source	<1%
25	<a href="http://ummyluthfiyah.blogspot.com">ummyluthfiyah.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
26	<a href="http://dedysur.blogspot.com">dedysur.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
27	<a href="http://library.um.ac.id">library.um.ac.id</a> Internet Source	<1%
28	<a href="http://staffnew.uny.ac.id">staffnew.uny.ac.id</a> Internet Source	<1%
29	<a href="http://de.slideshare.net">de.slideshare.net</a> Internet Source	<1%
30	<a href="http://agung030492.blogspot.com">agung030492.blogspot.com</a> Internet Source	<1%

---

31	<a href="http://repository.unib.ac.id">repository.unib.ac.id</a> Internet Source	<1%
32	<a href="http://repositorium.sdum.uminho.pt">repositorium.sdum.uminho.pt</a> Internet Source	<1%
33	<a href="http://jurnal.upi.edu">jurnal.upi.edu</a> Internet Source	<1%
34	<a href="http://ejournal.unib.ac.id">ejournal.unib.ac.id</a> Internet Source	<1%
35	<a href="http://journals.ums.ac.id">journals.ums.ac.id</a> Internet Source	<1%
36	<a href="http://idtesis.com">idtesis.com</a> Internet Source	<1%
37	<a href="http://journal.unsil.ac.id">journal.unsil.ac.id</a> Internet Source	<1%
38	<a href="http://tiyasdlshuda.blogspot.co.id">tiyasdlshuda.blogspot.co.id</a> Internet Source	<1%
39	<a href="http://ejournal.upi.edu">ejournal.upi.edu</a> Internet Source	<1%
40	<a href="http://ptksdterbaru.blogspot.com">ptksdterbaru.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
41	<a href="http://pendidikananakdasar.blogspot.com">pendidikananakdasar.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
42	<a href="http://kaznpu.kz">kaznpu.kz</a> Internet Source	<1%

<1%

43

Titik Suparminingsih. "PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN PAILKEM DENGAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SDN 3 KEDUNGBANTENG TAHUN AJARAN 2015/2016", Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 2016

Publication

<1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On