

# Artikel\_Uud Nur Afidah\_188620600149

*by Turnitin Cek*

---

**Submission date:** 12-Sep-2022 09:35AM (UTC+0500)

**Submission ID:** 1884336185

**File name:** artikel\_Uud\_Nur\_Afidah.docx (54.44K)

**Word count:** 2857

**Character count:** 18323

## PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) DALAM MENINGKATKAN KARAKTER DISIPLIN SISWA KELAS 2 SDN WATUTULIS 2

Uud Nur Afidah <sup>1)</sup>, Feri Tirtoni <sup>\*2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email Penulis : [uud.afidah1234@gmail.com](mailto:uud.afidah1234@gmail.com), [feri.tirtoni@umsida.ac.id](mailto:feri.tirtoni@umsida.ac.id)

**Abstract** The purpose of this study was to determine the improvement of students' disciplined character through the TGT (Team Game Tournament) learning model with the help of snakes and ladders media in grade 2 students at SDN Watutulis 2. This research is included in classroom action research (CAR) with several cycles. This research took place from pre-cycle activities, cycle 1 and cycle 2. The subjects of this study were 2nd grade students at SDN Watutulis 2 as many as 26 students, 13 boys and 13 girls. Data collection techniques used in this study were observation, interview documentation and self-assessment sheet tests. The results of the research conducted during the pre-cycle showed that 10 students completed and 16 students did not complete. It is declared incomplete as the minimum completeness criteria (KKM) is 75 so that reflection is needed to do cycle 1. After action 1 is carried out by applying the Effect of Using the Tgt Learning Model (Team Game Tournament) in Improving the Discipline Character, the data obtained from cycle 1 for students who complete 18 and 8 students did not complete with an average score of 80,19 with a percentage of completeness 69.23%. Because there were still 8 students who had not finished, the researcher continued to cycle 2. At the time of the second cycle, the results obtained 23 students completed and 3 students did not complete with an average score of 84,42 with a percentage of completeness 88.46%. Judging from the average value of students and also the percentage of completeness that has increased, this learning model can improve the character of students' discipline.

**Keywords :** Team Game Tournament, media snake ladder character, discipline character

**Abstrak** Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui peningkatan karakter disiplin siswa melalui model pembelajaran TGT (Team Game Tournament) dengan berbantu media ular tangga pada siswa kelas 2 di SDN Watutulis 2. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian tindakan kelas (PTK) dengan memuat beberapa siklus. Penelitian ini berlangsung dari kegiatan pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 2 di SDN Watutulis 2 sebanyak 26 siswa 13 laki-laki dan 13 perempuan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara dokumentasi dan tes lembar penilaian diri. Hasil penelitian yang dilakukan pada saat prasiklus menunjukkan bahwa 10 siswa tuntas dan 16 siswa tidak tuntas. Dinyatakan tidak tuntas sebagaimana kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 75 sehingga diperlukan refleksi untuk dilakukan siklus 1. Setelah dilakukan tindakan 1 dengan menerapkan Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Tgt (Team Game Tournament) Dalam Meningkatkan Karakter Disiplin data yang diperoleh dari siklus 1 untuk siswa yang tuntas 18 dan 8 siswa tidak tuntas dengan nilai rata-rata 80,19 dengan persentase ketuntasan 69,23%. Karena masih ada 8 siswa yang belum tuntas maka peneliti melanjutkan ke siklus ke 2. Pada saat siklus ke 2 hasil penelitian diperoleh 23 siswa tuntas dan 3 siswa tidak tuntas dengan diperoleh nilai rata-rata 84,42 dengan persentase ketuntasan 88,46%. Dilihat dari nilai rata-rata siswa dan juga persentase ketuntasan yang

mengalami peningkatan maka model pembelajaran ini dapat meningkatkan karakter disiplin siswa.

**Kata kunci :** *Team Game Tournament, media ular tangga karakter, karakter disiplin.*

## I. PENDAHULUAN

Semakin berkembangnya zaman maka segala sesuatu juga harus berkembang, begitu juga pendidikan karakter, seharusnya karakter peserta didik juga harus berkembang tetapi untuk saat ini karakter para peserta didik mulai menurun karena dilihat dari kebiasaan peserta didik ketika di sekolah pun mereka sering mengabaikan peraturan yang ada di sekolah. Untuk itu karakter disiplin harus diterapkan agar karakter disiplin tumbuh dan melekat pada diri peserta didik.

Pendidikan karakter saat ini harus dikembangkan di kurikulum 2013. Dan dari sistem pendidikan nasional karakter merupakan prioritas utama. Karakter bukan hanya sebuah materi semata, karena karakter adalah sebuah pembiasaan yang harus dilakukan agar menjadi sebuah perilaku yang biasa dilakukan. Pendidikan karakter adalah bentuk dari upaya untuk membentuk pribadi peserta didik agar menjadi manusia yang baik yang berbudi pekerti baik bagi diri sendiri dan masyarakat. Pendidikan karakter menjadi salah satu perhatian bagi pemerintah karena karakter adalah sebuah jati diri bangsa dimana suatu bangsa dapat dilihat melalui karakter manusianya[1].

Disiplin adalah salah dari satu nilai-nilai dalam pendidikan karakter, jadi disiplin menjadi salah satu tujuan terbentuknya karakteristik peserta didik, karakter disiplin ini menjadi karakter yang sangat penting karena apabila karakter ini dapat memberikan dampak positif bagi kehidupan. Bukan hanya karakter disiplin saja yang perlu diterapkan tetapi karakter yang lain juga perlu diterapkan. Tetapi setiap kepribadian membutuhkan karakter disiplin karena dengan karakter disiplin maka karakter yang lain juga akan muncul sehingga peserta didik akan menjadi manusia-manusia yang mempunyai kepribadian sempurna. Metode ceramah yaitu dengan hanya menjelaskan materi.

Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila pembelajaran didalam kelas dilakukan secara efektif. Model pembelajaran dapat disusun berdasarkan prinsip pembelajaran, dan juga mencocokkan materi yang akan dibahas. jadi antara materi dan model pembelajaran akan berkaitan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran, tujuan dari model pembelajaran ini adalah sebagai pedoman atau acuan ketika pelaksanaan di dalam kelas[2]. Pemilihan model pembelajaran dapat dipilih sebelum pembelajaran berlangsung dan ketika pembelajaran dimulai model pembelajaran bisa diterapkan. Model pembelajaran dilakukan dengan harapan pembelajaran yang ada di dalam kelas berjalan dengan kondusif sehingga terciptanya suasana kelas yang tenang dan damai, sehingga ketika pembelajaran suasana damai materi yang diberikan juga mampu dipahami dengan baik[3].

Maka dari itu perlu tindakannya inovasi dalam proses pembelajaran agar tingkat kedisiplinan peserta didik dapat meningkat. Salah satu inovasi dalam penyampaian materi yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Game Turnamen* (TGT), menjadi salah satu solusi untuk menanamkan karakter disiplin anak ketika di sekolah[4]. Dengan pembelajaran kooperatif *Team Game Turnamen* (TGT) para peserta didik akan berperan aktif dalam pembelajaran karena kegiatan belajar mengajar melibatkan siswa dalam grup kecil yang saling berinteraksi dan bertukar pendapat[5]. Pembelajaran kooperatif ini merupakan wujud sebuah usaha untuk meningkatkan komunikasi antar siswa agar siswa dapat terfasilitasi dengan mereka melakukan interaksi dengan sesama teman dan menanamkan jiwa kepemimpinan dalam memutuskan sebuah keputusan dalam kelompok[6].

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian ini adalah sebagai Untuk mengetahui penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dalam meningkatkan karakter disiplin kelas 2 SDN Watutulis 2. Dan Untuk mengetahui peningkatan karakter disiplin siswa

setelah diterapkannya model pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* di kelas 2 SDN Watutulis 2.

## II. METODE

Pada penelitian ini metode yang akan digunakan yaitu metode penelitian tindakan kelas (PTK), istilah dalam bahasa Inggris yaitu (*classroom action research*), pada metode penelitian ini peneliti langsung terjun di lapangan untuk mengetahui kondisi lapangan dari awal hingga akhir tindakan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengetahui kondisi di dalam kelas sehingga peneliti mengetahui perubahan yang terjadi setelah dilakukannya penerapan Model pembelajaran TGT yang berbantu media ular tangga. Menurut Arikunto (2012, 104) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian seorang guru kepada peserta didiknya ketika berada di kelas sebagai bentuk evaluasi yang bertujuan untuk memperbaiki proses belajar mengajar didalam kelas melalui penelitian berbentuk siklus[7].

Menurut Arikunto (2012, 104) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian seorang guru kepada peserta didiknya ketika berada di kelas sebagai bentuk evaluasi yang bertujuan untuk memperbaiki proses belajar mengajar didalam kelas melalui penelitian berbentuk siklus. Menurut Kemmis (dalam Hopkins.2011, hlm. 87) menurutnya salah satu bentuk penyelidikan untuk mengoreksi sekaligus mengevaluasi pembelajaran yang ada di dalam kelas untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan adalah penelitian tindakan kelas.

Dalam metode penelitian ini peneliti terdapat dua siklus yaitu siklus I dan Siklus II, siklus I dilakukan sebagai awal peneliti untuk meneliti sejauh mana kedisiplinan anak-anak ketika didalam kelas, dalam kedua siklus ini saling berkaitan, pada siklus I peneliti akan meneliti menggunakan model pembelajaran tipe *TGT (Teams Game Tournament)* yang berbantu media ular tangga sebagai awal refleksi, sebagai pandangan awal apakah diperlukan Siklus II. Siklus II bertujuan untuk mengetahui kedisiplinan siswa setelah diterapkannya Siklus I.

Penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan dua pendekatan yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan peneliti untuk mengobservasi, mencari informasi, dan melakukan interaksi-interaksi dengan subjek penelitian untuk mendapatkan informasi dari subjek sehingga data bisa ditulis dalam sebuah narasi atau data deskriptif, sedangkan data kuantitatif peneliti menggunakan lembar soal-soal dengan materi kedisiplinan sehingga dapat dinilai dan diambil angka sehingga mendapatkan data kuantitatif yang dapat diuji menggunakan angka-angka[8].

Penelitian tindakan kelas memiliki peran penting agar dapat meningkatkan mutu pembelajaran didalam kelas apabila diimplementasikan dengan baik, penelitian ini menggunakan model dari Kurt Lewin, Kurt Lewin memperkenalkan PTK pada tahun 1946. Model dari Kurt Lewin memiliki siklus yang mana apabila pada awal siklus mengalami kekurangan maka lanjut ke siklus berikutnya agar mendapat hasil dari penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas menurut Kurt Lewin memiliki 4 proses yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi

Yang pertama yaitu perencanaan, Perencanaan adalah proses awal peneliti melakukan rencana untuk menentukan perangkat pembelajaran yang tepat, dengan demikian maka peneliti akan membuat perangkat pembelajaran, merancang model pembelajaran dalam penerapan pembelajaran didalam kelas, serta menetapkan indikator pencapaian. Yang kedua yaitu tindakan, Tindakan adalah pelaksanaan rancangan atau rencana yang sebelumnya telah dibuat sebelumnya pada tahap perencanaan, sebelum melakukan tindakan perlu dikoreksi kembali apakah hipotesis yang dibuat sudah sesuai dengan rumusan masalah. Yang ketiga yaitu Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui seberapa efektifitas tindakan dalam mengumpulkan informasi tentang kondisi dan suasana didalam kelas untuk memperoleh suatu data yang akurat. Yang keempat yaitu refleksi, Tahap refleksi ini digunakan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan, ketika tahap ini peneliti

berusaha menemukan hal-hal yang dirasa ketercapaian sudah didapatkan, bukan hanya itu tetapi juga harus cermat dalam meneliti hal-hal yang perlu diperbaiki. Pada tahap refleksi ini peneliti juga harus mengungkapkan hasil penelitian beserta dengan kelebihan dan kekurangan sehingga bisa menjadi acuan untuk penelitian berikutnya untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi

### 5 III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, setelah dilakukannya kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* yang berbantuan media ular tangga karakter terlihat adanya perbedaan yang signifikan antara penerapan metode ceramah dengan model pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* yang berbantuan media ular tangga karakter. Untuk jarak antara Prasiklus sampai siklus 1 yaitu sekitar 6 bulan pada saat itu peneliti membuat perangkat pembelajaran dan juga menentukan model pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, dan jarak antara siklus 1 ke siklus 2 sekitar 3 bulan dan pada saat itu peneliti melakukan inovasi terhadap perangkat pembelajaran yang telah disusun di siklus 1 dan juga melakukan pembaharuan media ular tangga karakter agar lebih menarik dan juga tidak membosankan. Jarak antar siklus kurang lebih 3 bulan peneliti melakukan treatment dengan menjelaskan apa itu karakter disiplin, jujur dan berkepribadian baik beserta dengan manfaat yang diperoleh apabila kita menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti akan memaparkan dan menjawab dari rumusan masalah berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh setelah melaksanakan Prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 dalam menerapkan model pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* oleh siswa kelas 2 di SDN Watutulis 2, berikut adalah penjelasannya:

#### 1. Penerapan Model Pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* dalam meningkatkan karakter disiplin kelas 2 SDN Watutulis 2

Berdasarkan Data Diatas Dikatakan Bahwa Siswa Cukup Antusias Dalam Mengikuti Pembelajaran Sehingga Presentase Peningkatan Indikator Menjadi Lebih Dominan. Keadaan Tersebut Diperkuat Oleh Pendapat Noor 2018, Hlm. 35) Yang Menyatakan Bahwa “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (*TGT*) Merupakan Salah Satu Model Kooperatif Yang Dapat Diterapkan Dalam Proses Pembelajaran Yang Memberikan Antusiasme Tinggi Khususnya Pada Jenjang SD

Penerapan Model Pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* dalam meningkatkan karakter disiplin selama dua siklus. Siklus 1 dan siklus 2 dapat dilakukan dengan baik setelah melakukan perbaikan di setiap siklusnya. Penggunaan Model Pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* dalam meningkatkan karakter disiplin siswa kelas 2 di SDN Watutulis 2.

Penerapan Model Pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* dapat menghindari kejenuhan pada siswa dalam mengikuti pembelajaran karena dalam hal tersebut ada unsur permainan pada siswa dan siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan pada media ular tangga karakter melalui kartu soal, pada kartu tersebut berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai tata tertib. Adapun fungsi media yaitu sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang sudah dipelajarinya sehingga dapat meningkatkan karakter disiplin siswa. Akan tetapi pada saat pembelajaran berlangsung siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus bisa menciptakan suasana kelas yang lebih hidup yaitu dengan memberikan ice breaking di sela-sela pembelajaran serta reward, sehingga siswa bisa merasakan suasana kelas dengan lebih semangat dan berkonsentrasi ketika pembelajaran berlangsung.

#### 2. Peningkatan karakter disiplin siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* di kelas 2 SDN Watutulis 2

Model pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* ini dapat menjadi tolak ukur dalam meningkatkan karakter disiplin siswa, hal tersebut karena media ular tangga karakter sebagai

media pembelajaran yang berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai tata tertib yang dapat melatih konsentrasi siswa terhadap materi yang sudah dipelajarinya. Jika siswa belum paham mengenai materi yang sudah dibahas maka siswa akan kesulitan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah disediakan.

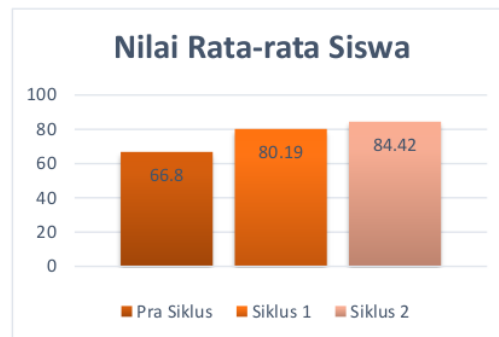
Berdasarkan angket penilaian diri yang telah diberikan kepada peneliti dengan menggunakan model pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* maka didapatkan peningkatan setiap siklusnya meliputi tahap Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2. Hal tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.4**  
**Data Peningkatan Disiplin Siswa Pada Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2**

NO	Data	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Nilai rata-rata siswa	66,80 (cukup)	80,19 (baik)	84,42 (baik)
2	Persentase ketuntasan disiplin	38,46 % (kurang)	69,23 % (cukup)	88,46 % (sangat baik)
3	Jumlah siswa yang tuntas	10	18	23

Dari tabel diatas pada pra siklus tingkat kedisiplinan siswa masih kurang baik dengan nilai rata rata 66,80 dengan persentase ketuntasan kedisiplinan 38,46% dengan jumlah siswa 10 yang tuntas dari 26 siswa. Pada siklus 1 terbilang cukup karena mempunyai nilai rata-rata siswa 80,19 dengan persentase ketuntasan disiplin 69,23 % dari jumlah siswa yang tuntas 18. Dan untuk siklus ke 2 memperoleh nilai rata-rata 84,42 dengan persentase ketuntasan disiplin 88,46 % dari jumlah siswa yang tuntas sebanyak 23 siswa. Untuk data peningkatan dapat dilihat dari diagram berikut ini:

a. Nilai rata-rata siswa

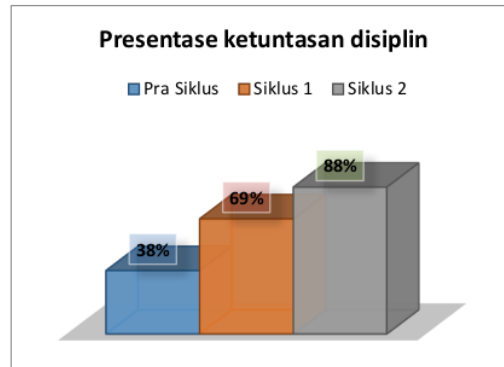


**Gambar 4.1**  
**Diagram nilai rata-rata siswa**

Berdasarkan diatas maka nilai rata-rata diperoleh pada saat pra siklus yaitu 66,80 dan belum mencapai kriteria minimal indikator kinerja, maka dari itu perlu adanya perbaikan pada siklus 1, sehingga setelah dilaksanakannya siklus 1 maka nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 80,19 hal tersebut perlu adanya peningkatan mengingat nilai rata-rata pada siklus 1 sangat dekat dengan KKM. Pada saat siklus ke 2 nilai rata-rata yang diperoleh siswa meningkat menjadi

84,42 sehingga nilai yang diperoleh telah mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan dan peneliti tidak perlu melanjutkan siklus selanjutnya karena nilai sudah memenuhi kriteria.

b. Persentase ketuntasan disiplin



**Gambar 4.2**  
**Diagram Persentase ketuntasan disiplin**

Pada diagram diatas menunjukkan bahwa persentase ketuntasan disiplin siswa yang didapat pada saat pra siklus 38,46% dan mengalami peningkatan pada saat siklus 1 yaitu 69,23% dan begitupun pada siklus 2 mengalami peningkatan yaitu 88,46% . Dari meningkatnya persentase tersebut maka peneliti tidak melanjutkan ke siklus selanjutnya, karena persentase yang didapat telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

#### IV. KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* dalam meningkatkan karakter disiplin siswa kelas 2 di SDN Watutulis 2, telah dilaksanakan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi guru ketika pembelajaran, kedisiplinan siswa meningkat yang terlihat dari lembar penilaian diri yang diberikan oleh peneliti dan suasana kelas menjadi kondusif dan juga anak-anak lebih mengkondisikan diri ketika didalam kelas dan juga mematuhi aturan-aturan yang berlaku di sekolah.

Peningkatan karakter disiplin siswa kelas 2 di SDN Watutulis 2 menggunakan model pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* dengan berbantu media ular tangga karakter telah mengalami peningkatan pada prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 . Hal tersebut dapat dilihat pada setiap hasil lembar penilaian diri pada setiap siklusnya. Nilai rata-rata yang diperoleh pada saat pra siklus 66,80 dengan persentase ketuntasan disiplin siswa 38,46 % (kurang). Pada siklus 1 nilai rata-rata siswa 80,19 dengan persentase ketuntasan disiplin siswa 69,23 % (cukup) . dan yang terakhir yaitu siklus 2 nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 84,42 dengan persentase ketuntasan 88,46% (sangat baik).

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Untuk ucapan terima kasih saya ucapkan kepada kedua orang tua sekaligus keluarga besar yang telah memberikan support dan juga dukungan baik moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Dan terima kasih kepada bapak/ibu dosen serta teman-teman semua yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan saran dan juga motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

**REFRENSI**

- [1] Mardapi, D. (2011). Penilaian pendidikan karakter. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1–22.
- [2] Christiana Sri Wahyuni Kustiasih, S., & Haryati, S. (2018). *Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan* <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/teknodika>. *Teknodika, Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 16(01), 1–9.
- [3] Nurkhatimah, N., Zainuddin, Z., & Hartini, S. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take and Give. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 2(2), 110. <https://doi.org/10.20527/bipf.v2i2.842>
- [4] Astutik, T., & Abdullah, M. H. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 11.
- [5] Apriyanto, M. G. (2016). Pengaruh Model Team Game Tournament Pada Pembelajaran Ipa Terhadap Hasil Belajar Siswa.
- [6] Nasruddin, Kuswandi, D., & Sulthoni. (2016). Sintak Model Pembelajaran Kooperatif Berdasarkan Kolaborasi Tipe TGT dengan Inquiry Base Learning. *Inovasi Pendidikan Di Era Big Data Dan Aspek Psikologinya*, 351–360.
- [7] Kuncoro, M. (2012). *Metode Kuantitatif*. YKPN.
- [8] Legiman. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. LPMP Yogyakarta, 1(1), 1–15. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://lpmpjogja.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2015/02/Penelitian-Tindakan-Kelas-PTK-legiman.pdf&ved=2ahUKEwjK7aGUIZroAhWGYTgGHc20BC0QFjADegQIARAB&usg=AOvVaw3WL-rUuvxMRRWlfrtJXMTd>



ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

[digilib.uinsby.ac.id](http://digilib.uinsby.ac.id)

Internet Source

10%

2

Rizky Kurniasari, Vanda Rezania. "Penerapan Metode Snowball Throwing Berbantuan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV", Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2022

Publication

3%

3

[lib.unnes.ac.id](http://lib.unnes.ac.id)

Internet Source

2%

4

[zombiedoc.com](http://zombiedoc.com)

Internet Source

2%

5

[id.scribd.com](http://id.scribd.com)

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

# Artikel\_Uud Nur Afidah\_188620600149

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---