

MASIF I

by Rasiman Upgris

Submission date: 25-Jan-2018 09:17AM (UTC+0700)

Submission ID: 906475057

File name: 4._MASIF.pdf (174.45K)

Word count: 2856

Character count: 19172

**PENGEMBANGAN MEDIA E-COMIC BERBASIS FLIP BOOK MAKER DENGAN
PENDEKATAN SCIENTIFIC LEARNING PADA SISWA
KELAS VIII SMP N 15 SEMARANG**

Rasiman, Noviana Dini Rahmawati

Pendidikan Matematika Universitas PGRI Semarang
mpdrasiman@yahoo.co.id, fadinis.iz@gmail.com

17

ABSTRAK

Permasalahan yang muncul dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah mengemban media e-comic berbasis flip book maker dengan pendekatan scientific learning pada siswa kelas VIII yang valid?, (2) Apakah pembelajaran matematika dengan media e-comic berbasis flip book maker dengan pendekatan scientific learning pada siswa kelas VIII efektif?. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 15 Semarang pada Tahun Ajaran 2014/2015. Sedangkan subjek penelitian ini adalah terdiri dari 2 kelas yang masing-masing sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemilihan dan penentuan subyek penelitian ini diambil dengan teknik sampel bertujuan (purposive sampling).

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Perangkat yang dikembangkan adalah media e-comic berbasis flip book maker dengan pendekatan scientific learning untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik yang memenuhi kriteria valid dan efektif. Prosedur penelitian ini, mengacu pada pengembangan 4D Thiagarajan namun dibatasi sampai 3 tahap yaitu pendefinisian (define), perancangan (design) dan pengembangan (develop).

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media e-comic berbasis flip book maker dengan pendekatan scientific learning telah mencapai indikator valid dan efektif. Indikator efektif tercapai meliputi prestasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibanding prestasi belajar kelas kontrol.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi pendidik matematika untuk mencoba melakukan pengembangan media pembelajaran matematika serta dapat memanfaatkan teknologi yang berupa E-Learning untuk pembelajaran, sehingga akan menambah wawasan bagi guru maupun siswa.

Kata Kunci: e-comic, scientific learning, flip book maker

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang penting dalam rangka meningkatkan kualitas SDM. Dengan meningkatnya kualitas SDM, meningkat pula kualitas suatu bangsa. Oleh karena itu, pelajaran matematika di sekolah berperan dalam melatih siswa berpikir logis, kritis dan praktis, serta bersikap positif dan berjiwa kreatif (Suherman, 2001: 58). Dengan demikian, setiap bangsa pasti akan berusaha untuk menjaga dan meningkatkan kualitas pendidikan matematika.

Mengingat pentingnya pembelajaran matematika, siswa harus menguasai pelajaran matematika. *National Council of Teacher Mathematics* (2000) menetapkan bahwa terdapat 5 keterampilan proses yang harus dikuasai siswa melalui pembelajaran matematika yang tercakup dalam standar proses, yaitu: (1) pemecahan masalah (*problem solving*); (2) Penalaran dan pembuktian (*reasoning and proof*); (3) Komunikasi (*communication*); (4) Koneksi

(*connection*); dan (5) Representasi (*representation*). Keterampilan-keterampilan tersebut termasuk pada berpikir matematika tingkat tinggi (*high order mathematical thinking*) yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran matematika.

Senada dengan hal di atas, Permendiknas No. 22 tahun 2006 menyatakan bahwa mata pelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan: (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah; (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) mengkomunikasikan gagasan dengan symbol, tabel, diagram atau

media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; dan (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

Namun kenyataannya, prestasi belajar matematika pada siswa masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan data *Trens in International Mathematics and Science Study (TIMSS)* 2011 menunjukkan peringkat pembelajaran matematika Indonesia pada kelas VIII berada pada posisi ke 38 dari 42 negara yang berpartisipasi dalam tes matematika. Pencapaian skor rata-rata Indonesia adalah 386, sedangkan skor rata-rata internasional adalah 500. Berdasarkan data TIMSS di atas, prestasi belajar matematika pada siswa Indonesia kelas VIII memiliki skor yang masih jauh di bawah rata-rata (Provasnik et.al dalam Masduki, dkk, 2013: 53).

Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa. Salah satunya adalah proses pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher centered learning*) dengan kata lain guru merupakan sosok pembawa pesan. Padahal seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, peran guru tidak lagi sebagai satu-satunya sumber belajar di dalam proses pembelajaran. Para siswa secara aktif dapat memperoleh informasi dari berbagai media dan sumber belajar. Sukayati (2003: 1) menyatakan media pembelajaran adalah semua benda yang menjadi perantara dalam terjadinya pembelajaran.

Salah satu media yang menarik bagi siswa adalah media *e-comic* berbasis *flip book maker*. Rahardjo (2002) menyatakan *e-comic* merupakan suatu transformasi teknologi media komik yang berawal dari komik cetak ke dalam bentuk komik digital dengan format elektronik. Sementara dengan menggunakan software *flip book maker*, siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena di dalamnya memuat tampilan-tampilan yang lebih menarik. *Flip book maker* adalah sebuah software yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku. Software *flip book maker* dapat membuat dan mengubah file pdf, image/photo menjadi sebuah buku atau album fisik ketika kita buka per halamannya. Hasil akhir dapat disimpan dalam format .swf, .exe, .html (Wijayanto, 2011).

Selain penggunaan media, pendekatan pembelajaran merupakan aspek yang penting dalam perencanaan pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Pendekatan menurut Rianto

(2006: 4) menunjukkan cara umum dalam memandang permasalahan atau objek kajian, sehingga berdampak. Percival dan Henry Ellington dalam Rianto (2006: 4) menyatakan dalam pembelajaran, terdapat dua jenis pendekatan, yaitu pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*).

Pendekatan *scientific* merupakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*). Proses pembelajaran yang mengimplementasikan pendekatan *scientific* akan menyentuh tiga ranah, yaitu: sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Dengan proses pembelajaran yang demikian maka diharapkan hasil belajar melahirkan siswa yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Berdasarkan uraian di atas, perlu diadakan penelitian tentang pengembangan media *e-comic* berbasis *flip book maker* dengan pendekatan *scientific learning* pada siswa SMP kelas VIII.

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah mengembangkan media *e-comic* berbasis *flip book maker* dengan pendekatan *scientific learning* pada siswa kelas VIII yang valid? (2) Apakah pembelajaran matematika dengan media *e-comic* berbasis *flip book maker* dengan pendekatan *scientific learning* pada siswa kelas VIII yang efektif?.

KAJIAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran

Nusantara, dkk (2003:1) menyatakan bahwa dalam menyampaikan materi matematika yang bersifat abstrak, seorang guru memerlukan alat bantu ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kesulitan penalaran materi matematika dapat disederhanakan dengan menggunakan media pembelajaran.

Media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. Sadiman dkk (2002: 6) menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat

serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2011: 3) menyatakan bahwa media apabila dipelajari secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sumber belajar bagi siswa yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pembelajaran yang biasanya sudah dimaksudkan untuk mengoptimalkan pencapaian suatu kegiatan pembelajaran. Arsyad dalam Supriyadi (2008) menyatakan penggunaan media pembelajaran dapat menarik minat dan memotivasi siswa, karena:

- a. Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancarkan meningkatkan proses dan hasil belajar;
- b. media dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung;
- c. media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu;
- d. media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

2. E-Comic

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 742) menyatakan komik berarti cerita bergambar. Ajidarma (2011: 36) menyatakan istilah komik berasal dari kata *comic* yang memiliki arti lucu, biasanya berbentuk naratif dan terdapat pada halaman khusus dalam surat kabar. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa komik adalah cerita bergambar yang memiliki alur cerita serta memiliki daya tarik tersendiri bagi pembaca.

Seiring dengan kemajuan teknologi, sangat berpengaruh terhadap perencanaan strategi pembelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan *e-comic*. Rahardjo (2002) menyatakan *e-comic* merupakan suatu transformasi teknologi media komik yang beralih dari komik cetak ke dalam bentuk komik digital dengan format elektronik.

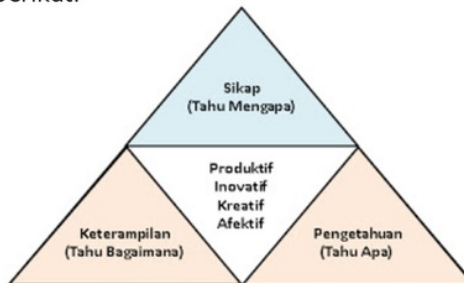
Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *e-comic* adalah cerita bergambar yang memiliki alur cerita tertentu dalam bentuk dengan bentuk digital dengan format elektronik yang memiliki peran sebagai media pembelajaran bagi siswa.

3. Flip Book Maker

Sugiyanto dkk (2013: 103) menyatakan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dapat dilakukan dengan menggunakan *software*. *Flipbook Maker* merupakan *software* yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *flipbook*. Wijayanto (2011) menyatakan *Flip book maker* adalah sebuah *software* yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku. *software flip book maker* dapat membuat dan mengubah file pdf, image/photo menjadi sebuah buku atau album fisik ketika kita buka per halamannya. Hasil akhir dapat disimpan dalam format .swf, .exe, .html.

Flip book Maker adalah perangkat lunak yang dirancang untuk mengkonversi file PDF ke digital. *Software* ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku dalam bentuk digital. Dengan menggunakan perangkat lunak tersebut, tampilan media akan lebih variatif karena tidak hanya dalam bentuk teks (Sugiyanto, dkk, 2013: 103). Dengan menggunakan *flip book maker*, diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena di dalamnya memuat tampilan-tampilan yang lebih menarik.

- 5
4. **Pendekatan Scientific**
Proses pembelajaran yang mengimplementasikan pendekatan *scientific* akan menyentuh tiga ranah, yaitu: sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Dengan proses pembelajaran yang demikian maka diharapkan hasil belajar melahirkan siswa yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Perhatikan diagram berikut. Langkah-Langkah Pembelajaran pada Pendekatan *Scientific* (Pendekatan Ilmiah) dapat dilihat pada gambar berikut.

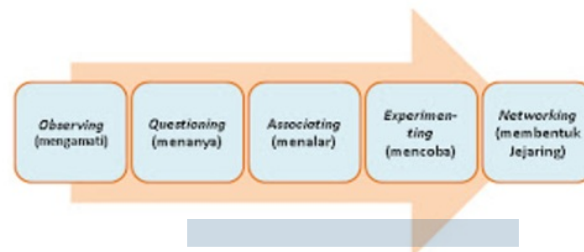


Gbr 1. Pendekatan *scientific* dan 3 ranah yang disentuh

Adapun penjelasan dari diagram pendekatan pembelajaran *scientific* (pendekatan ilmiah) dengan menyentuh ketiga ranah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Ranah sikap yang merupakan transformasi substansi atau materi ajar agar siswa "tahu mengapa."
- Ranah keterampilan yang merupakan transformasi substansi atau materi ajar agar siswa "tahu bagaimana".
- Ranah pengetahuan yang merupakan transformasi substansi atau materi ajar agar siswa "tahu apa."
- Hasil akhirnya adalah peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (*soft skills*) dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (*hard skills*) dari siswa yang meliputi aspek kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam

- 8
- pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah.
- f. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, membentuk jejaring untuk semua mata pelajaran.
- Langkah-langkah pembelajaran *scientific* meliputi:



METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yaitu pengembangan media *e-comic* berbasis *flip book maker* dengan pendekatan *scientific* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang memenuhi kriteria valid dan efektif. Prosedur Pengembangan dalam penelitian ini, mengacu pada pengembangan 4D Thiagarajan. Pengembangan ini terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*deffiminate*). Dalam penelitian ini dibatasi sampai pengembangan (*develop*). Jenis instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu instrumen untuk pengembangan media *e-comic* berbasis *flip book maker* dengan pendekatan *scientific*.

Instrumen yang dikembangkan terdiri dari: lembar validasi media *e-comic* berbasis *flip book maker* dengan pendekatan *scientific*; Soal tes prestasi belajar siswa SMP Kelas VIII. Pada bulan pertama target dari penelitian ini adalah tersusunnya desain media *e-comic* berbasis *flip book maker* dengan pendekatan *scientific* pada siswa kelas VIII materi lingkaran. pada bulan kedua akan dilakukan validasi ahli untuk mendapatkan masukan dari para ahli.

Pada bulan ketiga dari penelitian ini akandiuji coba secara terbatas pada dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

a. Tahap Pembastinisastan (Define)

Tahap ini untuk menentukan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah analisis awal akhir, analisis siswa, analisis materi, analisis tugas, dan spesifikasi tujuan pembelajaran.

b. Tahap Perancangan (Design)

Tahap ini untuk merancang media pembelajaran. Rancangan media pembelajaran matematika yang dihasilkan adalah media e-comic berbasis flip book maker dan Tes Prestasi Belajar. Kegiatan pada tahap ini adalah kriteria penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format dan desain awal (rancangan awal) yang dimulai setelah ditetapkan tujuan pembelajaran khusus.

c. Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap ini adalah untuk menghasilkan draft media e-comic berbasis flip book maker yang telah direvisi berdasarkan masukan para ahli dan data yang diperoleh dari hasil uji coba. Kegiatan pada tahap ini terdiri atas dua kegiatan yang dilakukan secara berturut-turut, yaitu: (1) penilaian ahli, dipergunakan untuk merevisi draft I menjadi draft II dan (2) uji coba media e-comic berbasis flip book maker, dipergunakan untuk merevisi draft II menjadi draft final.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dijabarkan pembahasan hasil penelitian yang dibagi dalam dua kelompok yaitu pembahasan hasil pengembangan media e-comic berbasis flip book maker dan pembahasan hasil uji coba media e-comic berbasis flip book maker.

a. Pembahasan Hasil Pengembangan Media E-comic Berbasis Flip Book Maker

Proses pengembangan media e-comic

berbasis flip book maker dimulai dengan menyusun draft awal (Draft 1). Draft I selanjutnya divalidasi oleh orang yang berkompeten untuk menilai kelayakan media e-comic berbasis flip book maker dan dilakukan revisi sesuai dengan masukan validator sehingga diperoleh Draft II. Draft II tersebut selanjutnya diuji cobakan. Selama proses uji coba, dilakukan revisi sesuai dengan tuntutan lapangan atau masukan-masukan pihak luar sehingga diperoleh draft akhir (Draft III).

b. Pembahasan Hasil Uji Coba Media

Setelah semua media e-comic berbasis flip book maker direvisi (draft II) sesuai dengan saran validator, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan untuk memperoleh masukan-masukan guna merevisi media e-comic berbasis flip book maker draft II menjadi draft III. Langkah selanjutnya adalah menguji apakah kelas eksperimen dan kontrol homogen dan berdistribusi normal. Untuk keperluan menguji ini, peneliti mengumpulkan data hasil Ulangan Harian. Berdasarkan hasil pengujian homogenitas dan normalitas dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen dan kontrol adalah kelas yang homogen dan berdistribusi normal. Pelaksanaan proses penelitian ini diberikan dalam 3 kali pertemuan untuk proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan 1 kali pertemuan untuk menggunakan tes prestasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran diampu oleh peneliti. Hasil dari uji coba terdiri dari data prestasi belajar di kelas eksperimen dan data prestasi belajar di kelas kontrol. Data-data tersebut selanjutnya dianalisis untuk mengetahui apakah penggunaan media efektif dalam pembelajaran. Ketuntasan prestasi belajar yang diukur adalah ketuntasan secara klasikal. Telah dinyatakan dalam uji ketuntasan klasikal menghasilkan bahwa nilai rata-rata ketuntasan belajar di kelas eksperimen lebih dari 65. Hal ini menunjukkan secara nyata keberhasilan proses pembelajaran menggunakan pengembangan media e-comic berbasis flip book maker. Nilai

rata-rata kelas eksperimen mencapai 67.19, sedangkan rata-rata kelas kontrol mencapai 59.48. Berdasarkan hasil membandingkan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol. Ini menunjukkan pembelajaran menggunakan media *e-comic* berbasis *flip book maker* terbukti lebih baik dari pembelajaran metode konvensional yang selama ini dilakukan.

1

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan maka diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan media *e-comic* berbasis *flip book maker* dengan pendekatan *scientific learning* pada siswa kelas VIII telah mencapai indikator valid dan efektif, yaitu:

- a. Pembelajaran mencapai ketuntasan pada prestasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan melihat rata-rata kelas eksperimen yang mencapai 67.19 KM yaitu sebesar 67.19.
- b. Prestasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibanding prestasi belajar kelas kontrol yang ditunjukkan dengan rata-ratanya yaitu rata-rata kelas eksperimen sebesar 67.19 dan rata-rata kelas kontrol sebesar 59.48.

2. Saran

Berdasarkan simpulan yang dikemukakan di atas, maka peneliti mengharapkan:

- a. Media dalam pembelajaran perlu diperhatikan sehingga tepat dan sesuai tujuan yang diharapkan, salah satunya dapat memanfaatkan media *e-comic* berbasis *flip book maker* dengan pendekatan *scientific learning*.
- b. Guru seyogyanya mau mencoba media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran, sehingga akan menambah wawasan bagi guru maupun siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ajidarma, Seno Gumira. 2011. *Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam*

Perbincangan. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali

Masduki, dkk. 2013. Level kognitif soal-soal buku pelajaran matematika SMP. Makalah dipresentasikan dalam Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, 18a tanggal 9 November 2013 di Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY.

NCTM, (2000). *Principle and Standards for School Mathematics*. Reston VA: NCTM.

Nusantara, Toto dkk. 2003. *Penerapan Teknologi Multimedia Komputer untuk Pengembangan dan Pembuatan Media Pembelajaran yang Dilengkapi Alat Peraga Virtual*. Malang: UM.

Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang *Standar Isi Guru*. Jakarta: Depdiknas

Rahardjo, Budi. 2002. Rancangan ABC e-Book. Makalah disampaikan pada Seminar Sehari pada tanggal 20 Agustus 2002 di Departemen Fisika ITB. Bandung.

Rianto, Milan. 2006. *Pendekatan, Strategi, dan Metode Pembelajaran*. Malang: Pusat Pengembangan Penataran Guru IPS dan PMP Malang.

Sadiman, Arief S. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyanto, dkk. 2013. Modul Virtual: Multimedia *FlipBook* Dasar Teknik Digital. *INVOTEC. Volume IX, No.2, Agustus 2013 : 101-116*.

7 Suherman, Erman, dkk. 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA-Universitas Pendidikan Indonesia.

Sukayati. 2003. *Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Depdiknas

Supriyadi.2008. *Penggunaan Kartun Matematika dalam Pembelajaran Matematika*.Pendidikan Dasar. Nomor: 10 - Oktober 2008

Tim Redaksi KBI. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa

Wijayanto, Agung Ardhi. 2011. *Ncesoft flip book maker membaca ebook lebih nyata-referensi spesifikasi, berita terbaru_new trik tips komputer* (online)

<http://www.tombolesc.com/> diakses 7 Mei 2014

MASIF I

ORIGINALITY REPORT

29%

SIMILARITY INDEX

29%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

journal.unikal.ac.id

Internet Source

5%

2

lalaagusalim.blogspot.com

Internet Source

3%

3

www.researchgate.net

Internet Source

3%

4

abstrak.ta.uns.ac.id

Internet Source

2%

5

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

2%

6

jurnal.upi.edu

Internet Source

2%

7

bagawanabiyasa.wordpress.com

Internet Source

2%

8

tikdwihartanti.blogspot.com

Internet Source

1%

9

itcommunity.web.id

Internet Source

1%

10	kimsariwarto.blogspot.com Internet Source	1%
11	teqip.com Internet Source	1%
12	tp.fkip.uns.ac.id Internet Source	1%
13	digilib.unimus.ac.id Internet Source	1%
14	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	1%
15	journal.unnes.ac.id Internet Source	1%
16	fkip-unswagati.ac.id Internet Source	1%
17	jurnal.untad.ac.id Internet Source	1%
18	conf.unnes.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

MASIF I

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8
