

Boneka Berbicara Sebagai Media Pembelajaran Anggota Tubuh Manusia Untuk Anak Usia Dini

by Y Y

Submission date: 26-Oct-2022 03:09PM (UTC+0700)

Submission ID: 1935776537

File name: 349-1259-1-PB.pdf (317.37K)

Word count: 2782

Character count: 17249

Boneka Berbicara Sebagai Media Pembelajaran Anggota Tubuh Manusia Untuk Anak Usia Dini

Dwi Cahyono¹, Wahyu Saputra², Anik Vega Vitianingsih²
^{1,2,3} Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Dr. Soetomo, Indonesia
¹dwik@unitomo.ac.id
²wahyuymt06@gmail.com
³vega@unitomo.ac.id

Received : 24-11-2021; Accepted: 01-02-2022; Published: 29-03-2022

Abstrak— Salah satu cara Pembelajaran dapat disampaikan dengan memanfaatkan media, diantaranya dengan memanfaatkan media cetak, display, audio, video, visual, multimedia dan media lain yang tujuannya yaitu memudahkan dalam mempelajari sesuatu hal. Pembelajaran juga sebaiknya dilakukan sejak usia dini dimulai dari hal dasar yang sederhana seperti pengenalan anggota tubuh manusia, pengenalan anggota tubuh manusia salah satunya dapat menggunakan media berupa boneka yang mampu memberikan perintah pada anak untuk memahami anggota tubuh manusia, pada penelitian ini fokus pada pengenalan tubuh manusia khususnya pada anak usia dini dengan menggunakan media berupa boneka yang bisa memberikan perintah kepada anak untuk menyentuh anggota tubuh pada boneka tersebut. **Methodology** yang digunakan pada penelitian ini adalah *research and Development* dimana penelitian ini akan menganalisis kebutuhan, menghasilkan produk dan menguji efektifitas dari produk yang dihasilkan. Hasil penelitian ini ditunjukkan dari hasil pengujian presisi, recall dan akurasi dimana hasil akhir uji presisi sebesar 71%, recall 90% dan akurasi 66%, yang memiliki arti bahwa boneka berbicara secara keseluruhan dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran anggota tubuh manusia pada anak usia dini, meskipun harus dioptimalkan lagi akurasi dari talking doll.

Kata kunci— Boneka Berbicara, Media Pembelajaran, Usia Dini, Anggota Tubuh

Abstract— Certain types of learning can be provided through the use of media, including the use of print media, displays, audio, video, visuals, multimedia, and other media intended to facilitate learning. Learning should also begin at an early age, starting with simple basics such as introducing the human body and introducing the limbs of the human body. One of them can use the media in the form of a doll that can give orders to children. Understanding the human body, this study focuses on the introduction of the human body. Especially in early childhood, by using doll-shaped media that can be commanded to touch the doll's limbs. The methodology used in this study is *research and development* in which this study analyzes needs, manufactures products, and tests the effectiveness of manufactured products. The results of this study are shown using the results of accuracy, memory, and accuracy tests. The final result of the accuracy test is 71%, memory is 90%, and accuracy is 66%. In other words, Talking Doll can be used as an overall alternative. A medium for

learning human limbs in early childhood., Although the accuracy of the speaking doll needs to be optimized.

Keywords— Talking dolls, learning media, childhood, body parts

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan hidup manusia, dan kita memikirkan bagaimana menjalani hidup ini, bagaimana memeliharanya, dan bagaimana mengemban tugas beribadah kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagai fitrah manusia.. Guna mewujudkan itu semua maka dibutuhkan sebuah pembelajaran. Belajar adalah proses komunikasi antara siswa dan guru menggunakan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan lancar tanpa bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah perangkat fisik yang dapat menyampaikan pesan dan mendorong siswa untuk belajar. Seperti: buku, film, kaset [1].

Kata pembelajaran memiliki akar kata “belajar”. Pembelajaran merupakan kegiatan dalam bentuk proses yang memiliki unsur yang sangat mendasar dalam penyelenggaraan semua jenis jenjang pendidikan[2], kemudian, ada yang berpendapat bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi pada makhluk hidup, manusia, dan hewan, dan disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi perilaku makhluk hidup tersebut[3].

Penyampaian pesan pembelajaran dari pengajar kepada peserta didik pada saat ini masih menggunakan media diantaranya: bahan ajar berupa buku, audio atau oral, video maupun media multimedia lain. Penyampaian pesan semacam ini mungkin sudah banyak dilakukan dalam pembelajaran, dan masih dibutuhkan media alternatif lain dalam memahami materi pembelajaran, Menurut Asnawir dan Basyiruddin, Usman dalam bukunya yang berjudul “Media Pembelajaran” menjelaskan bahwa media dapat menyampaikan pesan, merangsang pikiran, emosi, dan kehendak khalayak (siswa) dan memperlancar dan meningkatkan proses pembelajaran[4].

Media pembelajaran memiliki tiga peran: peran penarik perhatian (intentional role), peran komunikasi (communication role), dan peran memori/penyimpanan

(retention role). [5], Selain itu, secara rinci, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan efektifitas proses pendidikan dan pembelajaran. Ini termasuk a) meningkatkan pengalaman belajar siswa, b) efektivitas biaya, dan c) meningkatkan minat siswa dalam pelajaran. , D) Siswa belajar lebih aktif e) Melibatkan banyak indera dalam proses pembelajaran, f) Meminimalkan perbedaan persepsi antara guru dan siswa, g) Kontribusi aktif siswa terhadap pengalaman belajar [4], penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran dan proses belajar, membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan stimulasi kegiatan belajar, dan membantu menyelesaikan perbedaan pribadi antara h) juga dapat memberikan dampak psikologis bagi siswa[6].

Pendidikan sebaiknya disampaikan sejak usia dini, bahkan sebelum masuk ke jenjang Pendidikan sekolah dasar karena anak usia dini dengan masih mudah menerima hal-hal baru yang belum diketahui sebelumnya. Anak usia dini adalah masa ketika orang dewasa memiliki kualitas unik yang harus diperhatikan. Anak usia dini memiliki kemungkinan yang unik, dan pelayanannya perlu dipertimbangkan secara serius agar setiap kemungkinan menjadi dasar bagi tahap perkembangan selanjutnya. Setiap anak adalah individu, jadi itu tergantung pada anak. Ini mendorong orang tua, orang dewasa dan guru untuk memahami kepribadian anak usia dini [7].

Proses belajar anak bisa dimulai dengan hal-hal sederhana dan mendasar yang bisa menjadi kebutuhan seumur hidup nantinya, contohnya adalah mengenal nama-nama bagian tubuh manusia[8].

Banyak cara untuk menyampaikan pembelajaran dengan memanfaatkan media diantaranya dengan memanfaatkan media cetak, display, audio, video, visual, multimedia dan media lain yang tujuannya yaitu memudahkan dalam mempelajari sesuatu hal, terutama pada anak usia dini yang membutuhkan kemudahan dalam mempelajari sesuatu.

Permasalahan yang dihadapi saat ini ialah kurangnya variasi dalam pembelajaran khususnya pembelajaran pengenalan anggota tubuh manusia menyebabkan kebosanan dan kurangnya konsentrasi peserta didik khususnya peserta didik anak usia dini, sehingga penelitian ini fokus pada membuat media alternatif pembelajaran dengan menggunakan media berupa boneka yang mampu memberikan perintah untuk mengenali anggota tubuh manusia yang terintegrasi dengan aplikasi pada perangkat android sebagai media untuk memberikan perintah oleh guru penelitian ini mengambil judul "Boneka Berbicara Sebagai Media Pembelajaran Anggota Tubuh Manusia Untuk Anak Usia Dini".

II. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan SDLC (Software Development Live Cycle), Merupakan rangkaian dari beberapa proses langkah-demi-langkah dalam perancangan dan pengembangan sistem, juga dikenal sebagai pengembangan sistem informasi atau

pengembangan aplikasi[9]. Berikut adalah tahapan metode SDLC dari pembuatan media pembelajaran anggota tubuh menggunakan boneka berbicara:

1. Analisis

Pada fase ini, membangun media pembelajaran menggunakan boneka percakapan dengan mengidentifikasi masalah seperti model desain, rangkaian perangkat keras sistem boneka percakapan, dan sensor yang mendeteksi bagian tubuh mana yang disentuh. siswa.

2. Perancangan

Tahap perancangan yang dilakukan adalah perancangan software dan perancangan hardware. Pada tahap perancangan software dilakukan pembuatan dan penyesuaian program untuk melakukan serangkaian pengujian sistem deteksi. Penulisan program kendali ditulis di halaman arduino mega. Bahasa pemrograman didasarkan pada bahasa pemrograman C/C++. Untuk pembuatan aplikasi menggunakan android, dan penulisan program menggunakan PHP. Pada tahap perancangan hardware terdiri dari sensor sentuh, mikrokontroler Arduino mega 2560, modul bluetooth, motor servo, modul speaker dan LED.

3. Pembuatan

Pada sistem ini memakai sensor sentuh untuk di pasang disetiap anggota tubuh dan juga memakai modul bluetooth agar terkoneksi dengan smartphone yang di jalankan gurunya. Aktuaktornya memakai servo dan sound. Untuk servo berfungsi sebagai penggerak anggota tubuh jika siswa tersebut benar memilih anggota tubuh maka anggota tubuh akan bergerak dan sound akan mengeluarkan suara benar jika salah servo tidak akan bergerak dan sound akan mengeluarkan bunyi salah.

4. Pengujian dan percobaan

Tahap ini dilakukan pengujian terhadap sistem boneka bicara pada anak usia dini. Pada android akan ditampilkan gambar sama persis seperti tubuh manusia yang selanjutnya talking doll disentuh oleh anak usia dini, jika salah maupun benar talking doll akan bergerak dan mengeluarkan bunyi.

5. Analisis hasil percobaan

Aktuator mengambil data dari hasil pembacaan dari sensor sentuh. Maksimal atau tidaknya aktuator akan dilakukan analisis oleh peneliti.

Untuk pengujian dilakukan dengan menggunakan pengukuran yang biasa digunakan untuk mengukur kualitas data, yaitu menggunakan kombinasi presisi, recall dan akurasi. Dimana Metrik presisi dan recall banyak digunakan untuk mengevaluasi kinerja klasifikasi[10]. Presisi membandingkan jumlah informasi relevan yang diterima dari sistem dengan jumlah total informasi yang diperoleh dari sistem, apakah terkait atau tidak. Recall membandingkan jumlah informasi relevan yang diterima

dari sistem dengan jumlah total informasi relevan dalam kumpulan informasi (baik yang diperoleh maupun yang tidak diperoleh sistem).. Secara umum presisi dan recall dapat dirumuskan sebagai berikut:

TABEL I
PRESISI DAN RECALL

| System Value | True Value | | |
|--------------|---------------------------------------|--|---|
| | True | TRUE (True Positive) Correct Result | FALSE (False Positive) Unexpected Result |
| False | FN (False Negative) Missing Result | | TN (True Negative) Absence Of Result |

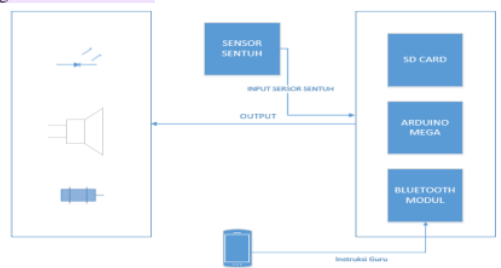
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang mengenalkan anggota tubuh manusia dengan boneka berbicara adalah media anak usia dini. Dalam penelitian ini perangkat diujicobakan pada siswa PAUD di SD Yamastho Surabaya.

Dalam proses pembelajaran bagi anak usia dini, saat ini umumnya masih menggunakan media konvensional berupa buku atau flip card. dengan model pembelajaran seperti ini akan cenderung cepat bosan, oleh karena itu peneliti mencoba berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan cara ini, siswa hanya perlu menyentuh anggota badan pada boneka berbicara, yang nantinya siswa juga akan mengetahui fungsi dari setiap anggota tubuh yang disentuhnya.

Semua komponen boneka berbicara akan dikendalikan oleh Arduino Mega 2560 sebagai mikrokontroler untuk sistem ini. Media ini menggunakan sensor sentuh untuk ditempelkan pada setiap anggota tubuh dan juga menggunakan modul bluetooth untuk terhubung dengan smartphone yang dijalankan guru. Aktuator menggunakan servo dan speaker. Agar servo berfungsi sebagai gerakan anggota badan, jika siswa benar memilih anggota badan maka anggota tubuh boneka akan bergerak dan speaker akan berbunyi benar, jika salah servo tidak akan bergerak dan speaker akan mengeluarkan suara yang salah.

Arsitektur sistem media pembelajaran dengan menggunakan boneka berbicara ini ditunjukkan pada gambar 1 berikut:



Gambar 1 arsitektur sistem media pembelajaran menggunakan boneka berbicara

Diagram arsitektur pada Gambar 1 menunjukkan alur kerja untuk keseluruhan sistem. Berikut penjelasannya:

1. Smartphone mengirimkan perintah ke Arduino Mega melalui modul Bluetooth HC-05.
2. Sensor sentuh TTP223B yang telah diidentifikasi sebelumnya melalui smartphone diinput oleh guru.
3. Arduino Mega kembali memproses input dari sensor sentuh TTP223B.

Talking Doll menampilkan output berupa suara yang dihasilkan oleh modul speaker, gerakan oleh motor servo dan cahaya yang dihasilkan oleh LED pada setiap anggota gerak.

A. Flowchart Boneka Berbicara

Gambar 2 menjelaskan flowchart boneka berbicara sebagai media pembelajaran bagian tubuh manusia, pada sistem ini juga terdapat aplikasi android yang digunakan oleh guru untuk memberikan perintah kepada siswa untuk menyentuh anggota badan boneka berbicara, kemudian Arduino mengirimkan data yang diterima dan memproses perintah yang disampaikan kemudian mikrokontroler menunggu input berupa sentuhan oleh siswa dan merespon berupa kesesuaian perintah dari guru dengan input sentuhan dari siswa. Jika sentuhan sesuai dengan perintah, maka boneka yang berbicara akan memberikan respon berupa gerakan anggota tubuh yang disentuh dan mengeluarkan suara yang "benar".

Berikut ini adalah detail tahapan dari flowchart sistem boneka berbicara yang ditunjukkan pada gambar 2:

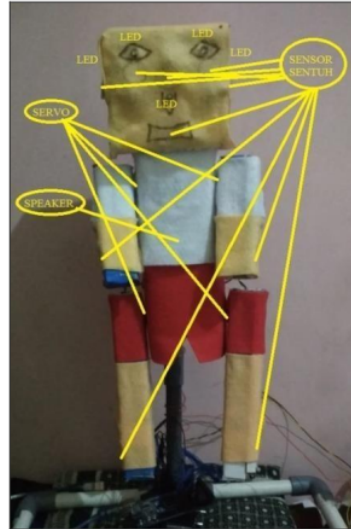
1. Pengguna (guru) memilih petunjuk anggota badan pada aplikasi android.
2. Siswa menyentuh anggota badan boneka sesuai petunjuk guru, kemudian sensor pada boneka mendeteksi sentuhan tersebut.
3. Sensor memvalidasi mikrokontroler.
4. Jika hasil validasi tidak sesuai, boneka akan mengeluarkan suara "salah". Kemudian kembali ke tahap 2.
5. Jika hasil validasi cocok, boneka akan mengeluarkan suara "benar" dan anggota badan akan bergerak.



Gambar 2 Flowchart Boneka Berbicara

B. Implementasi

Prototype dari boneka berbicara ini dibuat dari kardus bekas berukuran 80x10x10 cm. Pada media ini terdapat sensor sentuh dan juga terdapat motor servo, led dan speaker untuk aktuatornya. Pada bagian luar media boneka berbicara terdapat mikrokontroler Arduino Mega sebagai otak dari sistem ini, modul Bluetooth dan smartphone Android sebagai pengirim perintah ke mikrokontroler. Gambar media boneka berbicara dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Prototype Boneka Berbicara

Menu utama aplikasi android disajikan pada Gambar 4 pada menu ini terdapat beberapa pilihan perintah yang di generate secara random sehingga guru dapat memilih menu perintah pada boneka berbicara



Gambar 4 Menu utama Aplikasi Android Boneka Berbicara

C. Pengujian Boneka Berbicara

Pengujian terhadap tingkat keberhasilan media boneka berbicara dalam menerima data dari sensor menggunakan rumus fungsi *Precision*, *Recall* dan *Accuracy*. Percobaan ini dilakukan sebanyak 15 kali. Hasil percobaan sebagai berikut:

TABEL 2
PENGUJIAN BONEKA BERBICARA

| No. | Pengujian | Nilai | Total Pengujian |
|-----|---|-------|-----------------|
| 1 | Pengujian respon sensor sentuh pada media boneka berbicara dimana Arduino segera memproses data untuk ditampilkan oleh aktuator | TP | 10 |
| 2 | Pengujian sensor sentuh pada media boneka berbicara dimana Arduino memproses data tetapi lambat untuk ditampilkan oleh aktuator | FP | 4 |
| 3 | Menguji data yang gagal dikenali Arduino | FN | 1 |

Sehingga didapatkan nilai presisi, recall dan akurasi sebagai berikut:

$$\text{Precision} = \text{TP}/(\text{TP}+\text{FP})$$

$$= 10/(10+4) = 10/14 = 0.71 * 100 = 71\%$$

$$\text{Recall} = \text{TP}/(\text{TP}+\text{FN})$$

$$= 10/(10+1) = 10/11 = 0.91 * 100 = 90\%$$

$$\text{Accuracy} = (\text{TP}+\text{TN})/(\text{TP}+\text{TN}+\text{FP}+\text{FN})$$

$$= (10+0)/(10+0+4+1) = 10/15 = 0.66 * 100 = 66\%$$

Dari pengujian yang dilakukan melalui media pembelajaran boneka berbicara dapat diketahui bahwa nilai akurasi sistem ini berada dalam kategori baik. Hal ini dikarenakan keakuratan dari media boneka berbicara adalah presisi 71%, recall 90% dan akurasi 66%.

Nilai Presisi 71% diperoleh dari jumlah informasi relevan yang diterima dan dari pengiriman sensor sentuh ke Arduino, relevan tidaknya, diperoleh dari sistem, dan total informasi yang ditampilkan oleh aktuator terdeteksi 10 kali Perbandingan dengan jumlah yang dilakukan. Sesuai dengan jumlah sensor yang dipasang pada media boneka berbicara.

Recall 90% merupakan perbandingan jumlah data yang berhasil dikirim sistem dengan jumlah informasi relevan yang diperoleh dari mengenali data yang gagal. Data berhasil ditransmisikan dan dibaca dari Arduino, ditampilkan empat kali, dan satu data di aktuator diambil dari total informasi yang tersedia dalam pengujian sistem dari data sensor yang gagal.

Akurasi 66% merupakan perbandingan jumlah informasi yang relevan dari semua data pengujian sistem, baik data yang berhasil terkirim maupun yang dikenali, data yang berhasil terkirim namun tidak dikenali dengan data yang tidak berhasil terkirim. Data diambil dari komunikasi android melalui modul bluetooth yang telah berhasil dikenali sebanyak 10 kali sesuai dengan jumlah sensor yang terpasang pada media boneka berbicara

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, sensor sentuh yang digunakan untuk mendeteksi anggota tubuh manusia dengan menggunakan berbicara seperti yang dijelaskan pada pengujian boneka berbicara menunjukkan nilai presisi 71%, akurasi 66% dan daya ingat 90%, hal ini menunjukkan bahwa boneka berbicara sangat memungkinkan menjadi media alternatif pembelajaran pengenalan anggota tubuh manusia pada anak usia dini.

Media pembelajaran dengan menggunakan boneka berbicara ini masih memiliki kelebihan atau kekurangan maka dari itu untuk perbaikan kedepan dapat ditambahkan lebih banyak sensor sentuh pada beberapa bagian tubuh boneka sehingga mampu mendeteksi anggota tubuh lebih akurat, kemudian disisi aplikasi android ditambahkan fitur menampilkan hasil uji dan evaluasi sehingga dapat mempermudah guru untuk mengevaluasi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama-tama kami panjatkan puji syukur kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan berkah kepada penulis sehingga telah menyelesaikan penelitian ini. Selanjutnya, kami mengucapkan terima kasih kepada tim peneliti yang telah bekerja sama dan saling membantu selama penelitian. Serta tidak lupa kami sampaikan terima kasih juga kepada semu pihak yang telah berkontribusi dalam proses penelitian ini, yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu.

REFERENSI

- [1] Sutrisno, "Berbagai Pendekatan dalam Pendidikan Nilai dan Pendidikan Kewarganegaraan," *J. Dimens. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 5, pp. 26–37, 2016, doi: 10.24269/dpp.v4i1.56.
- [2] M. Ramli, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif," *J. Koperatais Wil. XI Kalimantan Vol.*, vol. 13, no. 23, pp. 130–154, 2015.
- [3] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2008.
- [4] B. U. Asnawir, *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Press, 2002.
- [5] U. R. dkk, *Active Learning Dalam Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press, Malang, 2008.
- [6] Hamalik Oemar, *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni, 1980.
- [7] D. Suryana, "Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)," *Unp Press penerbit UNP Press padang*, pp. 21–22, 2013.
- [8] H. S. M. S. Firdania, Tursina, "Aplikasi CAI berbasis multimedia untuk pengenalan bagian tubuh manusia pada anak usia dini," *J. Sist. Dan Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–5, 2016, [Online]. Available: <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/13124>.
- [9] G. M. M. J. A. O'Brien, *Management Information Systems 10e*. McGraw-Hill/Irwin, 2011.
- [10] A. Tharwat, "Classification assessment methods," *Appl. Comput. Informatics*, vol. 17, no. 1, pp. 168–192, 2018, doi: 10.1016/j.aci.2018.08.003.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Boneka Berbicara Sebagai Media Pembelajaran Anggota Tubuh Manusia Untuk Anak Usia Dini

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

| | | |
|---|---|----|
| 1 | www.coursehero.com Internet Source | 2% |
| 2 | Siti Nur Fadilah, Putroue Keumala Intan, Wika Dianita Utami. "COMPARISON OF FORECASTING VIOLENCE CASES NUMBER AGAINST WOMEN AND CHILDREN USING DOUBLE EXPONENTIAL SMOOTHING (DES) AND AUTO REGRESSIVE INTEGRATED MOVING AVERAGE (ARIMA) METHODS", BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika dan Terapan, 2022 Publication | 1% |
| 3 | Submitted to Sultan Agung Islamic University Student Paper | 1% |
| 4 | anzdoc.com Internet Source | 1% |
| 5 | Submitted to Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Student Paper | 1% |

| | | |
|----|---|------|
| 6 | Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper | 1 % |
| 7 | jurnalirigasi_pusair.pu.go.id Internet Source | 1 % |
| 8 | etheses.uinmataram.ac.id Internet Source | 1 % |
| 9 | idr.iain-antasari.ac.id Internet Source | 1 % |
| 10 | makalahnurulsholehuddin.blogspot.com Internet Source | 1 % |
| 11 | jurnal.iaih.ac.id Internet Source | 1 % |
| 12 | compatibleone.org Internet Source | 1 % |
| 13 | ejournal.uin-suka.ac.id Internet Source | 1 % |
| 14 | Submitted to IAIN Pekalongan Student Paper | <1 % |
| 15 | immim.sch.id Internet Source | <1 % |
| 16 | L Maharani, D I Rahayu, Yuberti, H Komikesari, Sodikin, R Hidayah. "Toondoo Application Based on Contextual Approach: Development | <1 % |

of Comic Learning Media", Journal of Physics:
Conference Series, 2019

Publication

17 etheses.uin-malang.ac.id <1 %
Internet Source

18 ojs.balitbanghub.dephub.go.id <1 %
Internet Source

19 blogdope.com <1 %
Internet Source

20 microbiologyjournal.org <1 %
Internet Source

21 un.uobasrah.edu.iq <1 %
Internet Source

22 widuri.raharja.info <1 %
Internet Source

23 Oktavianto Nugroho Saputro, Soebijantoro
Soebijantoro. "Pengembangan Wedus Gembel
(Wayang Kardus Gembira Dan Belajar)
Sebagai Media Membangun Jiwa
Nasionalisme Sejak Dini Pada Siswa TKK
Santo Yusuf Kota Madiun", AGASTYA: JURNAL
SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA, 2015
Publication

24 id.123dok.com <1 %
Internet Source

id.scribd.com

25

Internet Source

<1 %

26

journal.trunojoyo.ac.id

Internet Source

<1 %

27

jurnalmahasiswa.unesa.ac.id

Internet Source

<1 %

28

www.reportshop.co.kr

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Boneka Berbicara Sebagai Media Pembelajaran Anggota Tubuh Manusia Untuk Anak Usia Dini

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5
