

PAPER NAME

JPTP_3_29927-89568-1-PB (1).pdf

WORD COUNT

3220 Words

CHARACTER COUNT

19823 Characters

PAGE COUNT

8 Pages

FILE SIZE

231.4KB

SUBMISSION DATE

Apr 14, 2023 11:08 AM GMT+8

REPORT DATE

Apr 14, 2023 11:08 AM GMT+8

● 7% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 7% Internet database
- 3% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 6% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 15 words)
- Manually excluded sources

Penerapan Pembelajaran Digital pada Materi Peralatan dan Bahan Las Listrik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

The Energy of Digital Learning in Electrical Welding Equipment and Materials to Increase Student Learning Interest

Lydia Episar, SMP YPK 1 Biak, email: lydiaepisar81@gmail.com

Andi Muh. Irfan, Universitas Negeri Makassar, email: andimuhammadirfan@unm.ac.id

Abstrak

Pembelajaran di SMK YPK 2 Biak selama masa pandemic covid-19 dinilai kurang efektif dan menurunkan minat belajar peserta didik. Pembelajaran hanya dilakukan melalui WA-group bagi mereka yang memiliki gadget dan bagi mereka yang tidak memiliki gadget disediakan materi dan LKPD untuk di copy dan dipelajari di rumah. Tidak ada interaksi antara guru dan peserta didik sehingga hanya sebagian dari mereka yang aktif mengikuti pembelajaran. Hal ini mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan menerapkan pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar siswa SMK YPK 2 Biak. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, siklus pertama dilakukan secara daring melalui zoom meeting dan siklus ke kedua dilakukan dengan tatap muka terbatas di kelas. Pembelajaran digital dilakukan dengan membagikan materi, video dan LKPD di media padlet serta melakukan tes diakhir pembelajaran dengan aplikasi quizizz. Minat belajar peserta didik dilihat dari persentase kehadiran dalam kelas, keaktifan mengerjakan tugas dalam kelompok, memaparkan hasil, tanya jawab dan dalam mengikuti tes dibagian akhir pembelajaran. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kehadiran peserta didik pada siklus I dan II mencapai 100%. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran pada pada siklus 1 keseluruhan masih kurang dari 50% sedangkan pada siklus II persentasenya diatas 80%. Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran digital di SMK YPK 2 Biak dapat meningkatkan minat belajar peserta didik baik dalam kelas virtual maupun melalui tatap muka langsung di kelas. Penerapan pembelajaran digital perlu bimbingan langsung dari guru untuk lebih meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: pembelajaran digital, las listrik, minat belajar

Abstract

Learning at SMK YPK 2 Biak during the COVID-19 pandemic was considered less effective and reduced student interest in learning. Learning is only done through WA-groups for those who have gadgets and for those who do not have gadgets, materials and worksheets are provided to be copied and studied at home. There is no interaction between teachers and students so that only some of them actively participate in learning. This encourages writing for research by applying digital learning to increase student interest in learning at SMK YPK 2 Biak. This research was conducted in 2 cycles, the first cycle was conducted online through a zoom meeting and the second cycle was conducted with limited face-to-face meetings in class. Digital learning is carried out by distributing materials, videos and worksheets on media padlets and taking a test at the end of the lesson with the quizizz application. Students' learning interest is seen from the percentage of class attendance, active group work, presenting results, asking questions and taking tests at the end of learning. The results of the study showed that the attendance of students in cycles I and II reached 100%. The activeness of students in the learning process in the first cycle is still less than 50% while in the second cycle the percentage is above 80%. From the results of this study, it was concluded that the application of digital

learning at SMK YPK 2 Biak could increase students' interest in learning both in virtual classes and through face-to-face in class. The application of digital learning needs direct guidance from the teacher to further increase student interest in learning.

Keywords: *Digital learning, Electrical welding, learning interests*

Pendahuluan

Pembelajaran selama masa pandemic covid-19 terlihat kurang efektif karena guru dan murid tidak bertemu secara tatap muka sehingga penilaian guru terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik tidak bisa terukur dengan baik. Pembelajaran sebagian besar dilakukan secara daring dengan menggunakan berbagai aplikasi yang hanya mempertemukan guru dan murid melalui pembelajaran maya. Beberapa orang tua mengeluh dan merasa kesulitan dalam membantu anak-anak mereka belajar. Bahkan tak jarang tugas yang seharusnya dikerjakan anak-anak dikerjakan oleh orang tua untuk mengejar deadline pengumpulan tugas. Ini adalah salah satu hal yang sulit untuk dikontrol oleh guru selama pembelajaran di rumah. Anak-anak kurang berminat dalam belajar karena sebagian mereka mengharapkan bantuan dari orang tua, saudara atau teman mereka sehingga perolehan nilai dan keaktifan dalam pengumpulan tugas tidak dapat dijadikan ukuran keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Pembelajaran di SMK YPK 2 Biak dilakukan secara daring bagi mereka yang memiliki perangkat gawai/*gadget* dan bagi mereka yang tidak memiliki di sediakan materi dan LKS yang siap difotocopy dan dibawa pulang untuk dikerjakan di rumah. Pembelajaran secara daring dilakukan hanya melalui group WA dimana guru membagikan materi dan LKS di group WA dan peserta didik belajar mandiri di rumah dan mengerjakan LKS kemudian dikirimkan kembali melalui WA pribadi dengan guru.

Kegiatan pembelajaran seperti ini dilakukan selama masa pandemic covid-19. Harapan guru bahwa pembelajaran ini mampu menjangkau semua murid. Namun kenyataannya masih banyak diantara mereka yang pasif dan kurang berusaha dalam belajar. Misalnya pembelajaran daring bagi mereka yang tergabung dalam group WA sepuluh anak namun yang aktif hanya sekitar 50 % saja, begitupun dengan mereka yang tidak memiliki gawai atau *gadget* kurang dari 50% yang aktif mengambil materi dan LKS dan mengembalikannya ke sekolah. Pembelajaran seperti ini pada akhirnya dinilai kurang efektif karena tidak ada interaksi dengan guru dalam pembelajaran baik dengan tatap muka langsung maupun melalui tatap maya. Mereka seakan dituntut untuk belajar mandiri di rumah melalui materi yang diberikan tanpa ada tempat untuk bertanya jawab. Hal inilah yang diduga menjadi pemicu sehingga mereka kurang aktif dan berminat dalam belajar. Mereka cenderung pasif dan tidak berusaha mengejar ketertinggalan oleh karena itu diperlukan suatu pembelajaran yang bisa merangsang minat belajar peserta didik misalnya melalui pembelajaran digital.

Pembelajaran digital dengan memanfaatkan teknologi digital dinilai mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengasah keterampilan mereka memecahkan masalah sehingga mereka tidak bersikap pasif sebagai penerima ilmu pengetahuan dari guru (Suciati, 2018). Hasil penelitian Dewi, *et all* (2020) menunjukkan bahwa penggunaan TIK dalam pembelajaran menarik minat peserta didik

dalam belajar. Melalui pembelajaran digital, peserta didik dapat mengembangkan daya nalar kritis mereka untuk pemecahan masalah dengan melakukan kolaborasi bersama peserta didik lainnya dan pihak terkait. Nabella dan Effendi (2020) mengatakan bahwa dalam skenario pembelajaran digital peserta didik diarahkan untuk mengeksplorasi kreativitas, inovasi dan daya cipta sehingga mereka memiliki kemampuan dan keterampilan yang berkontribusi pada tercapainya tujuan belajar, tetapi lebih dari itu dapat membuka cakrawala wawasan dan minat peserta didik terhadap bidang lain yang tidak terpikirkan sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan pembelajaran digital bagi peserta didik di SMK YPK 2 Biak baik secara daring maupun dengan tatap muka terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran digital dapat menarik minat peserta didik dalam belajar khususnya pada materi peralatan dan bahan las litrik dan untuk mengetahui minat peserta didik dalam pembelajaran digital melalui pembelajaran daring atau dengan tatap muka terbatas.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK YPK 2 Biak dari tanggal 26 Agustus sampai tanggal 7 Oktober 2021. Pembelajaran dilakukan dengan 2 siklus, siklus I secara daring dan siklus II dengan tatap muka terbatas dikelas. Pembelajaran secara daring dilakukan pada masa penerapan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) level 3 dan pembelajaran dengan tatap muka terbatas pada masa penerapan PPKM level 2 dengan

tetap memperhatikan protocol kesehatan. Pembelajaran di fokuskan di satu kelas yaitu kelas XI pada jurusan Teknik Pengelasan dengan jumlah siswa 10 orang.

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Adapun variabel yang diamati meliputi kehadiran peserta didik, keaktifan dalam mengerjakan tugas kelompok, keaktifan dalam tanya jawab, keaktifan dalam mengerjakan tes akhir (penilaian). Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis rata-rata dan persentase dengan rumus:

$$x = \frac{\sum xi}{n} \text{ dan } \%x = \frac{\sum xi}{n} \times 100\%$$

Dimana :

x = persentase rata – rata nilai

$\%x$ = persentase rata – rata nilai

xi = nilai setiap data

n = jumlah data

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. siklus pertama pembelajaran dilaksanakan secara daring full dan pada siklus ke dua pembelajaran dilaksanakan dengan tatap muka terbatas. Metode, aplikasi pembelajaran dan penilaian yang digunakan di setiap tahapan adalah sama. Tiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu Perencanaan Tindakan, Pelaksanaan Tindakan, Observasi, dan Refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran digital berpengaruh terhadap kehadiran, keaktifan dalam mengerjakan tugas, memaparkan hasil, tanya jawab dan mengikuti tes di akhir pembelajaran pada siswa SMK YPK 2 Biak yang dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1. Presentasi kehadiran peserta didik

Kehadiran peserta didik	Pembelajaran digital	
	Daring	Tatap muka terbatas
Hadir	100%	100%
Tidak hadir	0 %	0%

Berdasarkan data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa kehadiran peserta didik dalam pembelajaran digital baik yang dilaksanakan secara daring maupun tatap muka adalah 100%.

Tabel. 2 Presentasi keaktifan mengerjakan tugas kelompok

Keaktifan mengerjakan tugas kelompok	Pembelajaran digital	
	Daring	Tatap muka terbatas
Aktif	40%	100%
Tidak aktif	60 %	0%

Berdasarkan data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa pada pembelajaran daring digital yang dilakukan secara daring keaktifan peserta didik dalam mengerjakan tugas kelompok 40% dan yang tidak aktif 60% sedangkan pada pembelajaran digital yang dilakukan secara tatap muka terbatas 100% peserta didik aktif dalam pembelajaran.

Tabel 3. Presentasi memaparkan hasil kerja kelompok

Keaktifan memaparkan hasil kerja kelompok	Pembelajaran digital	
	Daring	Tatap muka terbatas
Aktif	40%	90%
Tidak aktif	60 %	10%

Pada Tabel 3 diatas menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik dalam memaparkan hasil kerja kelompok mereka pada pembelajarab digital yang dilakukan secara daring hanya 40 % yang aktif dan 60

% tidak aktif, sementara pada pembelajaran digital yang dilakukan secara tatap muka terbatas peserta didik yang aktif 90% dan hanya 10% yang masih kuran aktif.

Tabel 4. Presentasi keaktifan dalam tanya jawab di kelas

Keaktifan dalam tanya jawab	Pembelajaran digital	
	Daring	Tatap muka terbatas
Aktif	20%	80%
Tidak aktif	80 %	20%

Pada Tabell 4 di atas terlihat bahwa keaktifan peserta didik dalam melakukan tanya jawab di kelas pada penerapan pembelajaran digital yang dilakukan secara daring hanya 20% yang aktif dan 80% yang tidak aktif. Sementara pada pembelajara digital yang dilakukan dengan tatap muka terbatas ada 80% peserta didik yang aktif dan 20% yang masih kurang aktif dalam tanya jawab.

Tabel 5. Presentasi keikutsertaan dalam tes diakhir pembelajaran (penilaian)

Keikutsertaan dalam tes akhir	Pembelajaran digital	
	Daring	Tatap muka terbatas
Ikut tes	60%	100%
Tidak ikut tes	40 %	0%

Pada Tabel 5 diatas terlihat bahwa keikutsertaan peserta didik dalam tes di akhir pembelajaran yang dilakukan secara daring hanya diikuti oleh 60% peserta didik dan 40% tidak ikut tes. Sedangkan pada pembelajaran digital yang dilakukan dengan tatap muka terbatas, 100% peserta yang hadir mengikuti tes di akhir pembelajaran.

Pembahasan

Minat adalah keinginan yang kuat, gairah; kecenderungan hati yang sangat

tinggi terhadap sesuatu (Ilham, 2010).² Minat belajar adalah kecenderungan hati untuk belajar, untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, kecakapan melalui usaha, pengajaran atau pengalaman.² Menurut Crow dan Crow dalam Abror (2003) bahwa "minat atau interest bisa berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita untuk cenderung atau merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan, ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri". Pada penelitian ini minat belajar peserta didik dilihat dari kehadirannya dalam mengikuti pembelajaran, keaktifan dalam mengerjakan tugas secara berkelompok, keaktifan dan keterlibatan memaparkan hasil diskusi kelompok, aktif dalam melakukan tanya jawab serta aktif/antusias dalam mengikuti tes di akhir pembelajaran. Aktivitas dalam kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh minat belajar siswa terhadap suatu mata pelajaran tersebut (Gunarto dan Hidayah, 2014).

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan perbincangan dengan beberapa guru SMK YPK 2 Biak mengenai kegiatan pembelajaran selama masa pandemic berlangsung, yang ternyata kurang diminati oleh peserta didik. Informasi dari beberapa guru inilah yang mendasari penulis melakukan penelitian dengan mencoba menerapkan pembelajaran digital secara daring dan dengan tatap muka terbatas untuk dapat menarik minat peserta didik dalam belajar khususnya pada materi peralatan dan bahan las listrik. Penulis mencoba menerapkan pembelajaran digital dengan membagikan materi, bahan ajar, video pembelajaran dan LKPD di aplikasi padlet yang bisa dengan mudah diakses oleh peserta didik. Dengan membuka aplikasi padlet peserta didik bisa dengan mudah

membaca materi yang sudah disediakan, baik dalam bentuk bahan ajar maupun materi lainnya dari internet yang sudah disediakan link, menonton video dan mendownload LKPD untuk dikerjakan bersama dan dikumpulkan Kembali melalui padlet. Diakhir pembelajaran dilakukan tes/penilaian dengan menggunakan aplikasi quizizz.

Pada siklus I yang dilakukan secara full daring penulis melakukan tatap muka maya dengan peserta didik melalui aplikasi zoom meeting, dalam mengerjakan tugas kelompok peserta didik dibagi kedalam 3 kelompok melalui breakout room sehingga mereka lebih leluasa dalam berdiskusi tanpa terpengaruh dengan kelompok lainnya dan dapat dengan mudah dipantau oleh guru. Dalam pembelajaran daring ini semua peserta didik bergabung dalam kelas melalui zoom meeting (100%) namun keaktifan dalam mengerjakan tugas kelompok hanya 40% yang aktif, keaktifan dalam memaparkan hasil kerja kelompok hanya 40%, keaktifan dalam melakukan tanya jawab 20% dan keaktifan dalam mengerjakan tes akhir hanya 60%. Ini masih jauh dari yang diharapkan.

Kehadiran 100% peserta didik dalam pembelajaran di siklus I ini menunjukkan adanya minat mereka dalam mencoba hal-hal baru. Bagi sebagian besar mereka ini adalah kali pertama mereka belajar secara virtual (tatap muka maya) menggunakan aplikasi zoom meeting bersama dengan teman sekelas mereka. Antusias mereka tunjukkan dengan berusaha masuk dalam kelas virtual walaupun mereka memiliki banyak keterbatasan seperti tidak mempunyai gawai/gadget dan paket data. Untuk melakukan pembelajaran virtual ini mereka difasilitasi dari sekolah dengan menggunakan PC yang ada di laboratorium computer yang dilengkapi dengan fasilitas

internet. Walaupun semua sudah bergabung dalam kelas namun keaktifan mereka dalam pembelajaran masih sangat kurang, hal ini di duga selain karena mereka belum terbiasa untuk berdiskusi dan bertanya jawab secara virtual, gangguan jaringan internet juga menjadi pembatas yang tidak bisa di elakkan dalam pembelajaran secara virtual sehingga materi dan video yang dibagikan tidak bisa baca dan di nonton dengan baik. Disamping itu sebagian mereka yang menggunakan gadget tidak bisa mendownload LKPD yang disediakan dipadlet inilah yang menjadi penyebab sehingga keterlibatan mereka dalam mengerjakan tugas, diskusi dan tanya jawab kurang dari 50%. Dalam mengerjakan tes dibagian akhir pembelajaran pun hanya 60% yang bisa menyelesaikan hingga akhir, walaupun keterbilatan siswa dalam pembelajaran masih sangat jauh dari yang diharapkan namun antusias mereka untuk bisa belajar hal-hal baru sudah nampak dan ini perlu menjadi perhatian kedepannya bahwa untuk menarik minat belajar peserta didik perlu inovasi baru dari pendidik/guru khususnya yang berhubungan dengan pembelajaran digital. ⁴ Perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan, dimungkinkan untuk diadakan belajar jarak jauh dengan menggunakan media internet untuk menghubungkan antara peserta didik dengan guru (Budiman, 2017). Untuk penerapannya secara virtual perlu dicari alternatif lain yang akan membantu peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dengan sedapat mungkin untuk mengurangi factor pembatas yang ada.

Pembelajaran pada siklus II memberikan hasil yang luar biasa dimana selain kehadiran peserta didik yang mencapai 100%, keaktifan mereka dalam mengerjakan tugas kelompok, keaktifan

dalam memaparkan hasil kerja kelompok, keaktifan dalam bertanya jawab dan keaktifan dalam mengerjakan tes akhir diatas 80% ini menunjukkan bahwa minat mereka dalam belajar dalam kelas dengan tatap muka langsung sangat besar. Ada kerinduan yang sangat besar dari mereka untuk belajar bersama dan berinteraksi langsung dengan teman-teman dan guru yang tidak mereka dapatkan selama dalam masa pandemic covid-19. Selain itu penerapan pembelajaran digital dengan tidak lagi membagikan buku, LKPD, dan tes akhir dalam bentuk kertas menjadi daya tarik tersendiri bagi mereka. Walaupun penggunaan aplikasi padlet masih tergolong baru bagi mereka namun karena ada teman dan pendampingan langsung dari guru membuat mereka semakin bersemangat dalam mencoba hal-hal baru. Mereka tidak segan untuk bertanya jawab terkait aplikasi maupun materi pembelajaran. Dengan membuka aplikasi padlet mereka dapat membaca materi yang sudah disediakan hanya dengan sekali klik, mereka memiliki beberapa alternatif belajar untuk meningkatkan pemahaman mereka yaitu dengan membaca materi yang disusun oleh guru, membuka link materi yang dibagikan atau dengan memonton video yang tersedia dipadlet. Tersedianya beragam pilihan sumber belajar inilah yang juga menjadi hal yang menarik sehingga mereka antusias dalam belajar. Selain itu memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam memaparkan hasil diskusi kelompok mereka dalam bentuk yang mereka minati juga menjadi hal menarik dan mendorong mereka untuk berdiskusi secara intens dalam kelompok. Ada dari mereka yang memaparkan hasil diskusinya melalui power point dan ada juga yang memaparkan melalui poster/infografis. Ini menunjukkan bahwa mereka adalah anak-anak milenial

yang yang tidak terlepas dari pengaruh teknologi yang saat ini berkembang pesat, walaupun masih memiliki banyak keterbatasan seperti kepemilikan gadget namun dalam diri mereka sudah ada bakat dan jika mereka diberi ruang yang cukup mereka dapat menyalurkan minat dan bakat mereka dengan lebih baik bahkan tidak menutup kemungkinan akan memunculkan ide-ide yang lebih kreatif dari mereka. Nabella dan Effendi (2020) mengatakan bahwa dalam skenario pembelajaran digital peserta didik diarahkan untuk mengeksplorasi kreativitas, inovasi dan daya cipta sehingga mereka memiliki kemampuan dan keterampilan yang berkontribusi pada tercapainya tujuan belajar, tetapi lebih dari itu dapat membuka cakrawala wawasan dan minat peserta didik terhadap bidang lain yang tidak terpikirkan sebelumnya.

Minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku (Susanto, 2017). Penggunaan aplikasi quizizz dalam mengerjakan tes dibagian akhir pembelajaran nampaknya sangat diminati oleh peserta didik ini terlihat dari keikutsertaan mereka semua untuk mengikuti tes akhir. Beberapa diantara mereka tidak memiliki gadget namun difasilitasi dengan menggunakan laptop dan HP guru. Soal demi soal dikerjakan dengan semangat dan jika ada teman yang terkendala mereka tidak segan untuk saling membantu. Jika dilihat dari hasil perolehan nilai, belum memenuhi apa yang diharapkan namun yang penulis lihat disini adalah bagaimana mereka semua terlibat aktif dan mengikuti pembelajaran mulai dari awal hingga akhir

Simpulan

Dari siklus 1 dan siklus II menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran digital sangat diminati oleh peserta didik di SMK YPK 2 Biak terlihat dari kehadiran mereka dalam belajar yang mencapai 100%. Untuk mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran digital dibutuhkan bimbingan langsung dari guru jika penggunaan aplikasi masih tergolong baru bagi peserta didik. Pembelajaran pada siklus I peserta didik masih kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga perlu penelitian lanjutan dengan alternatif lain yang akan lebih mengaktifkan mereka dalam pembelajaran secara virtual

Daftar Pustaka

- Abror, A. R. (2003). Psikologi pendidikan. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43.
- Dewi, R. V. K., Sunarsi, D., & Akbar, I. R. (2020). Dampak Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Ganesa Satria Depok. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(4), 1001-1007.
- Gunarto, W., & Hidayah, N. (2014). Upaya Meningkatkan Minat Belajar dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pembelajaran Alat-Alat Optik Melalui Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat di Kelas VIII SMPN 3 Belitang Madang Raya. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 1(1), 28-32.
- Ilham, M.M. (2010). *Kamus bahasa Indonesia*. Mitra Kaya: Jakarta.
- Nabella, S., & Effendi, R. (2020, May). Employing Digital Learning For

Fostering Innovative Creativity.
In *Prosiding Seminar Nasional
Program Pascasarjana Universitas
Pgri Palembang*.

Suciati, S. (2018). Pengembangan
kreativitas inovatif melalui
pembelajaran digital. *Jurnal
Pendidikan, 19(2)*, 145-154.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan
Pembelajaran di Sekolah Dasar*.
Jakarta: Kencana Prenada Media
Group.

● **7% Overall Similarity**

Top sources found in the following databases:

- 7% Internet database
- Crossref database
- 6% Submitted Works database
- 3% Publications database
- Crossref Posted Content database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	jurnal.darmaagung.ac.id Internet	3%
2	repository.uhn.ac.id Internet	2%
3	repository.ub.ac.id Internet	<1%
4	ibnukhoirudai.wordpress.com Internet	<1%
5	Dwi Safitaria, Afis Pratama. "Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil B... Crossref	<1%
6	repo.unida.gontor.ac.id Internet	<1%

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Cited material
- Manually excluded sources
- Quoted material
- Small Matches (Less than 15 words)

EXCLUDED SOURCES

ojs.unm.ac.id	97%
Internet	
researchgate.net	13%
Internet	