

7

by Asih Mardati

Submission date: 24-Dec-2021 05:17PM (UTC+0700)

Submission ID: 1735472991

File name: PENGEMBANGAN_PERANGKAT_PEMBELAJARAN_TEMATIK.pdf (1.05M)

Word count: 3062

Character count: 20293

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III SD BERNUANSA *DISCOVERY LEARNING*

Asih Mardati & Hanum Hanifa Sukma

Prodi PGSD, FKIP, Universitas Ahm Dahlan

email: asih.mardati@pgsd.uad.ac.id

Diterima: 11 April 2021, Direvisi: 7 Juli 2021, Diterbitkan: 31 Juli 2021

Abstract: This research was conducted to produce class III Thematic learning tools with discovery learning nuances, as well as to see the level of quality of the LKPD, RPP, and Katar media were developed. This type of research includes Research and Development with the ADDIE development model which includes needs analysis, product design, product development, product implementation, and evaluation. Data collection techniques include the expert judgment of product feasibility and practitioner judgment. The data collection instrument included an expert judgment assessment sheet consisting of linguists, media, materials, and learning. The data analysis used was descriptive qualitative by converting the expert assessment score into the feasibility category. This research produces thematic learning tools consisting of LKPD, RPP, and Katar Media with a discovery learning approach to the theme of 3 objects around for Class III SD. Based on the results of the assessment of the product developed, it is known that the results of the assessment from material experts obtained an empirical score of 75, linguists obtained an empirical score of 69, media experts obtained an empirical score of 83 and linguists obtained a score of 63 with the criteria of the product category being good. Overall the products developed are in the good feasibility category.

Keywords: subject specific pedagogy, thematic, discovery learning

Abstrak: Penelitian ini dilakukan guna menghasilkan perangkat pembelajaran Tematik kelas III bernuansa discovery learning, serta untuk melihat tingkat kualitas LKPD, RPP dan media Katar dikembangkan. Jenis penelitian ini termasuk Penelitian dan Pengembangan dengan model ADDIE yang meliputi Analisis kebutuhan, Design produk, Pengembangan Produk, Implementasi produk dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data meliputi penilaian *expert judgment* kelayakan produk dan penilaian praktisi. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar penilaian *expert judgment* yang terdiri dari ahli bahasa, media, materi dan pembelajaran. Analisis data yang digunakan deskriptif kualitatif dengan mengkonversi skor penilaian *expert judgment* dalam kategori kelayakan. Penelitian ini menghasilkan perangkat pembelajaran tematik terdiri dari LKPD, RPP dan Media Katar dengan pendekatan pembelajaran *discovery learning* pada Tema 3 Benda di Sekitar ku untuk Kelas III SD. Berdasarkan hasil penilaian produk yang dikembangkan diketahui hasil penilaian dari ahli materi diperoleh skor empiris 75, ahli pembelajaran diperoleh skor empiris 69, ahli media diperoleh skor empiris 83 dan ahli bahasa diperoleh skor 63 dengan kriteria kategori produk termasuk baik. Secara keseluruhan produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori kelayakan baik.

Kata Kunci: perangkat pembelajaran, tematik, *discovery learning*.

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini selalu mengalami perubahan. Perubahan dilakukan untuk mengimbangi perkembangan yang terjadi dalam kehidupan. Pendidikan diharapkan mampu menghasilkan generasi yang memiliki kemampuan berpikir kritis (Rahayu & Alyani, 2020), pemecahan masalah (Sumartini, 2016); (Nengsih, Susiswo & Sa'dijah, 2019) dan

mengembangkan pola pikir serta penalaran (Prihartini, et al, 2016). Upaya yang dilakukan pendidikan dalam mencapainya dengan memperbaiki kurikulum yang selalu berkembang dan berubah. Saat ini kurikulum pendidikan formal yang digunakan di sekolah adalah kurikulum 2013 dengan edisi revisi. Kurikulum 2013 memiliki ciri khas dalam penerapan pembelajaran berbasis tematik. Pembelajaran

tematik yaitu cara pembelajaran yang menggabungkan dan mengkaitkan materi yang diajarkan dengan tema tertentu (Narti, dkk, 2016). Pembelajaran tematik memudahkan peserta didik khususnya kelas rendah untuk menemukan konsep secara holistik dan lebih bermakna (Sari, Akbar, & Yuniastuti, 2018). Hidayah (2015) berpendapat bahwa pendekatan tematik dalam pembelajaran adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan atau mengintegrasikan berbagai Kompetensi Dasar beberapa bidang studi utama dalam satu tema. Adapun tema yang dipilih biasanya dekat dengan kehidupan atau permasalahan di lingkungan sehari-hari peserta didik.

Proses pembelajaran tidak lepas dari perangkat pembelajaran yang disiapkan oleh guru maupun pendidik sebelum melakukan pembelajaran. Perangkat pembelajaran tematik pada umumnya terdiri dari prota, promes, silabus, RPP, serta sumber belajar yang akan digunakan. Namun, dilapangan biasanya hanya mengembangkan silabus dan RPP, untuk sumber belajar yang merupakan lampiran dari RPP kebanyakan jarang mengembangkan sumber belajar lainnya yang bervariasi. Perangkat pembelajaran (Utami&Mustadi, 2017) merupakan sarana yang disusun dalam rangka memudahkan guru, terutama dalam melaksanakan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Perangkat pembelajaran yang baik direncanakan dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik dalam memenuhi capaian pembelajaran. Berdasarkan hasil interview dengan beberapa pendidik di SD Muhammadiyah di wilayah Sleman diketahui bahwa dalam penyusunan perangkat pembelajaran mengalami beberapa kendala salah satunya melaksanakan kegiatan pembelajaran terlebih dahulu baru menyelesaikan perangkat pembelajaran. Khususnya dalam merancang dan membuat sarana pembelajaran atau perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan peserta didik. Kebanyakan sarana pembelajaran yang dirancang berupa Silabus dan RPP. Sedangkan dilihat dari sumber belajar yang digunakan sekolah menggunakan referensi utama dari buku yang disediakan pemerintah. Namun, terdapat beberapa sekolah yang menggunakan referensi buku lain dengan berbagai penerbit namun bukan referensi buku tematik melainkan bidang studi/matapelajaran. Ada juga yang menggunakan LKPD yang dibuat penerbit.

Karakteristik peserta didik kelas III SD termasuk dalam tahapan pemikiran praoperasional konkret (Marinda, 2020). Pada

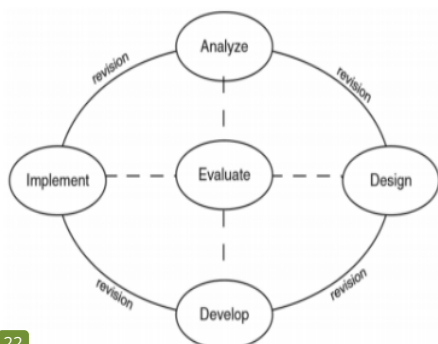
pemikiran pra operasional konkret, peserta didik berada pada tahapan berpikir mengenal simbol-simbol, namun belum dapat menghadapi konsep yang abstrak serta kecakapan kognitif yang meliputi kombinasi, reversibilitas, asosiativitas, identitas, dan seriasi (Bujuri, 2018). Peserta didik cenderung berpikir secara logis, belum berpikir secara abstrak. Oleh karena itu, solusi yang dapat diterapkan untuk mengembangkan sumber belajar yang bervariasi dan inovatif salah satunya dengan menambahkan pendekatan pembelajaran *discovery learning*.

Pendidik memiliki kewajiban dalam menyusun sarana pembelajaran yang tepat dan cocok dengan karakteristik peserta didiknya seperti perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan dengan pendekatan pembelajaran *discovery learning* diharapkan mampu membantu peserta didik lebih aktif dan menemukan sendiri konsep materi dengan mengaitkan pengalaman sehari-hari yang telah dimilikinya (Andra et al., 2019). Menurut Bell (Hendri & Kenedi, 2018) pendekatan *discovery learning* merupakan suatu proses belajar yang disajikan suatu konsep tidak langsung jadi atau diterima peserta didik, melainkan peserta didik dituntut untuk mengidentifikasi dan menemukan konsep materi yang diberikan dengan mengorganisasi sendiri konsep yang dimiliki dengan pengalamannya. Hasil penelitian Hendri & Kenedi (2018) mengemukakan bahwa pendekatan *discovery learning* mampu membantu peserta didik menemukan sendiri konsep dengan baik dan konsep tersebut tidak mudah dilupakan bagi peserta didik asalkan guru memiliki peran sebagai fasilitator. Disamping itu, *discovery learning* memiliki kelebihan seperti yang dikemukakan Kadir (2014); Kurniasih (2014) diantaranya keterkaitan antar bidang studi akan menguatkan prinsip dan konsep yang dikuasai peserta didik; proses pembelajaran disajikan dalam satu kesatuan dan keterpaduan hingga membantu peserta didik dalam menguasai materi yang diberikan; serta belajar menjadi menyeluruh dan bermakna bagi peserta didik. Selain itu, proses belajar mengajar menjadi berpusat kepeserta didik, guru berperan sebagai pendamping yang mengarahkan atau fasilitator dalam kegiatan belajar; peserta didik lebih berkesan dan senang dengan aktivitas yang disajikan dan peserta didik berhasil menyelidiki permasalahan yang disajikan. Berdasarkan beberapa permasalahan dan uraian dari penelitian terdahulu maka studi ini dilakukan untuk

menghasilkan perangkat pembelajaran tematik bernuansa *discovery learning* untuk kelas III SD serta melihat tingkat kualitas LKPD, RPP dan Media Katar yang dikembangkan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran tematik dengan menghasilkan perangkat pembelajaran tematik yang layak digunakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan. Model pengembangan yang dilakukan dengan adaptasi dari model ADDIE (Branch, 2009). ADDIE merupakan tahapan pengembangan yang meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Dalam penelitian ini akan dilakukan sampai tahapan Pengembangan. Implementasi akan dilakukan pada penelitian selanjutnya.



Gambar 1. Alur Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

Subyek dalam penelitian ini yaitu *expert judgement* yang meliputi empat ahli diantaranya meliputi ahli materi, ahli pembelajaran, ahli media dan ahli bahasa. Obyek dalam penelitian ini berupa perangkat pembelajaran tematik bernuansa *Discovery Learning*. Data dalam penelitian ini meliputi data proses pengembangan yang dideskripsikan dan data hasil penilaian produk oleh *expert judgement*. Teknik pengambilan data meliputi wawancara dan angket Penilaian *expert judgement*. Instrumen pengambilan data berupa pedoman wawancara dan lembar penilaian *expert judgement* untuk melihat kualitas produk yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan telah lolos uji validitas dan uji reabilitas. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk data kualitatif. Sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan mengkonversi skor menjadi data

kualitatif. Data skor kemudian dikonversi mengacu pada Widjoko (2013: 238).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk membuat produk RPP, LKPD dan Media Katar dengan pendekatan Pembelajaran *Discovery Learning* untuk kelas III ada tema 3 yaitu “ Benda di Sekitarku”. Proses pengembangan perangkat pembelajaran tematik dimulai dengan melakukan *need assesment* yang meliputi analisis kurikulum yang digunakan, sumber belajar yang digunakan serta karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil analisis diperoleh tema yang akan dikembangkan perangkat pembelajaran yaitu Benda di Sekitarku yang merupakan tema 3 pada kelas III SD. Pada materi tema 3 kelas III, analisis capaian pembelajaran berdasarkan pada analisis tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran umumnya diklasifikasikan menjadi tiga ranah yaitu ranah afektif, kognitif dan psikomotor.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa guru sekolah dasar di wilayah Sleman diketahui bahwa terdapat kendala dalam mengembangkan perangkat pembelajaran terutama dalam mengembangkan media dan bahan ajar yang variatif dan inovatif. Disamping itu, kendala waktu yang digunakan dalam mengembangkan media dan sumber belajar yang bervariasi masih dirasa kurang karena harus melengkapi berbagai administrative sebagai guru. Kegiatan wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan awal yang dijadikan dasar dalam mengembangkan produk.

Tahap selanjutnya dilakukan design produk yang dikembangkan yang meliputi RPP, LKPD, dan Katar. Design produk tersebut memuat pendekatan pembelajaran *Discovery learning* baik pada sintaks RPP, tahapan proses belajar yang termuat pada LKPD maupun Katar. Penyusunan RPP disesuaikan dengan sintaks *Discovery Learning* termuat pada kegiatan inti pembelajaran baik pada RPP maupun LKPD. Disamping itu LKPD dan Katar yang dikembangkan juga termasuk sebagai sumber belajar dalam RPP yang dikembangkan. Materi yang disusun mengacu Kurikulum 2013 edisi revisi. Selanjutnya pada tahapan pengembangan dilakukan pengembangan instrumen untuk mengukur tingkat kualitas dari produk. Setelah itu dilakukan pengembangan produk dengan mengacu pendekatan pembelajaran *discovery*

learning. Draf awal LKPD, RPP dan Media Katas y¹⁶ telah selesai disusun dikonsultasikan kepada ahli materi dan pembelajaran, ahli media dan ahli bahasa yang selanjutnya disebut dengan proses penilaian oleh *expert judgement*.

Berdasarkan penilaian perangkat pembelajaran oleh ahli media yang terdiri dari subaspek kelayakan isi, kebermanfaatan produk serta tampilan dan sajian, diperoleh skor empiris (X) =83. Dengan \bar{x}_i sebesar 69, S_{bi} = 15,33 maka berdasarkan konversi nilai menjadi kategori diketahui bahwa nilai X = 83 termasuk pada kategori Baik. Hasil penilaian media berdasarkan aspek penilaian diperoleh rerata aspek kelayakan isi sebesar 4, aspek kebermanfaatan sebesar 3 dan aspek tampilan sebesar 4,1. Selanjutnya hasil tersebut dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



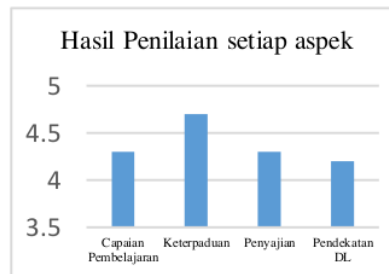
Gambar 2. Diagram Hasil Penilaian Ahli Media

Penilaian perangkat pembelajaran oleh ahli materi yang terdiri dari subaspek kelayakan isi, kesesuaian materi, kesesuaian karakteristik *Discovery Learning* dan sajian, diperoleh skor empiris (X) =75. Dengan \bar{x}_i sebesar 54, S_{bi} = 12 maka berdasarkan konversi nilai menjadi kategori diketahui bahwa nilai X = 75 termasuk pada kategori Baik. Rerata skor penilaian perangkat pembelajaran oleh materi berdasarkan aspek penilaian diperoleh rerata aspek kesesuaian isi sebesar 4,5, aspek kesesuaian materi sebesar 4,3, kesesuaian karakteristik *Discovery Learning* sebesar 4,2 dan aspek sajian sebesar 4,4. Selanjutnya hasil tersebut dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Diagram Penilaian Ahli Materi

Selanjutnya, hasil penilaian produk oleh ahli pembelajaran yang terdiri dari subaspek capaian tujuan pembelajaran, keterpaduan, penyajian dan *Discovery Learning*, diperoleh skor empiris (X) =69. Dengan \bar{x}_i sebesar 48, S_{bi} = 10,7 maka berdasarkan konversi nilai menjadi kategori diketahui bahwa nilai X = 69 termasuk pada kategori Baik. Hasil penilaian produk menurut ahli materi berdasarkan aspek penilaian diperoleh rerata aspek capaian tujuan pembelajaran sebesar 4,3, aspek keterpaduan sebesar 4,7, Penyajian sebesar 4,3, dan aspek pendekatan *Discovery Learning* sebesar 4,2 Selanjutnya hasil tersebut dapat dilihat pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4. Penilaian ahli Pembelajaran

Dari hasil penilaian produk perangkat pembelajaran oleh ahli bahasa yang terdiri dari sub aspek kebahasaan, dialogis, ketepatan penggunaan simbol/ikon, dan kesesuaian perkembangan peserta didik, diperoleh skor empiris (X) =63. Dengan \bar{x}_i sebesar 45, S_{bi} = 10 maka berdasarkan konversi nilai menjadi kategori diketahui bahwa nilai X = 63 termasuk pada kategori Baik. Hasil penilaian ahli bahasa berdasarkan aspek penilaian diperoleh rerata aspek kebahasaan isi sebesar 4,3, aspek dialogis sebesar 4,3, kesesuaian penggunaan simbol/ikon sebesar 4 dan aspek kesesuaian karakteristik peserta didik sebesar 4. Selanjutnya hasil tersebut dapat dilihat pada Gambar 5 berikut.



Gambar 5. Penilaian ahli Bahasa

Secara keseluruhan produk yang dikembangkan dinyatakan pada tingkat kategori "baik". Artinya LKPD, RPP, dan Media Katar yang dikembangkan layak digunakan sebagai sumber belajar khususnya pada kelas III tema 3 tentang Benda di Sekitarku. Penelitian ini dilakukan sampai tahapan pengembangan dan belum mencakup keseluruhan tahapan. Adapun tahap uji coba produk dilakukan uji terbatas untuk mengetahui respon pengguna yaitu guru kelas III di SD Muhammadiyah Dadapan dan SD Muhammadiyah Girikerto. Berdasarkan hasil penilaian 2 orang guru diperoleh hasil $n = 90,85\%$ dengan kriteria penggunaan perangkat pembelajaran sangat praktis.

Tahap implementasi dan evaluasi dilakukan pada penelitian selanjutnya. Diharapkan produk yang dikembangkan dengan pendekatan *Discovery learning* dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi yang menjadi capaian pembelajaran pada Tema 3 kelas II SD. Pendekatan *discovery learning* digunakan karena sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik serta mampu memfasilitasi peserta didik dalam menemukan sendiri konsep materi dari pengalaman yang dimiliki sebelumnya. Sulistyorini, dkk (2018) mengemukakan dalam penelitian yang dilakukan bahwa *discovery learning* dapat memperkuat pendekatan saintifik peserta didik, serta efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Wigati (2019) berpendapat bahwa penggunaan pendekatan *discovery learning* dapat mengaktifkan kondisi belajar yang pasif, serta menjadikan pembelajaran berpusat pada peserta didik.

Perangkat pembelajaran tematik yang dikembangkan dengan pendekatan pembelajaran *discovery learning* diharapkan mampu membantu para pendidik dalam mencapai capaian pembelajaran. Selain itu, diharapkan mampu mengarahkan peserta didik dalam mengkaitkan materi melalui pengalaman yang telah dimiliki sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Dengan perangkat yang dikembangkan guru lebih berfungsi sebagai fasilitator dan pembimbing bagi kelangsungan proses belajar dengan peserta didik. Beberapa hasil penelitian terdahulu seperti Winarni, dkk (2017); Ekawati (2018); Ratih (2019); diketahui bahwa pendekatan *Discovery Learning* dapat menjadikan perubahan positif dalam meningkatkan motivasi belajar, aktivitas belajar serta hasil belajar bagi peserta didik. Sependapat dengan kelebihan *Discovery Learning* yang

dikemukakan Sanjaya (2013: 196); yang menjadikan pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna, menjadikan *long term memory* bagi peserta didik, serta adanya kepuasan intelektual bagi peserta didik.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan LKPD, RPP, dan Media Katar untuk pembelajaran tematik bernuansa pendekatan pembelajaran *discovery learning* pada tema Benda di Sekitarku untuk kelas III SD. Adapun produk dikembangkan mengikuti tahapan pengembangan model ADDIE meliputi tahapan Analisis pendahuluan, Desain produk, dan Pengembangan perangkat pembelajaran. Hasil penilaian kualitas produk oleh expert judgement diketahui penilaian ahli materi dan pembelajaran diperoleh skor empiris 75 dan 69 dengan kategori baik. Sedangkan pada hasil penilaian LPKD, RPP dan Media Katar yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli media dan bahasa diketahui skor empiris sebesar 83 dan 63 dengan kategori kualitas produk baik. Secara keseluruhan produk yang dikembangkan berada pada kategori kualitas produk yang baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Rahayu, N., & Alyani, F. 2020 KemampuanberpikirKritisMatematisDitinjau Dari *Adversity Quotient*. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 4, Nomor. 2: 121-136
- Sumartini, T. S. 2016. PeningkatanKemampuanPemecahanMasalahMatematisSiswamelaluiPembelajaranBerdasarkanMasalah. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut. Jurnal "Mosharafa"*, Vol 5, Nomor 2, Mei 2016:148-158
- Nengsih, L. W., Susiswo., & Sa'dijah, C. 2019. KemampuanPemecahanMasalahMatematikaSiswaSekolah Dasar dengan Gaya Kognitif Field Dependent. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. Vol 4 Nomor2 FebruariTahun 2019:143-148.
- Prihartini, E., Lestari, P., & Saputri, S. A. 2016. MeningkatkanKemampuanBerpikirKritisMatematisMenggunakanPendekatan Open Ended. *Prosiding Seminar Nasional Matematika IX 2015*, Semarang: 58-64.
- Narti, Y., Setyosari, P., Degeng, I. N. S., & Dwiyo, W. D. 2016. Thematic

- Learning Implementation in Elementary School (Phenomenology Studies in Pamotan SDN 01 and 01 MajangtengahDampit Malang). *International Journal of Science and Research*, Vol.5 Nomor11: 1849–1855.
- Sari, N. A., Akbar, S. & Yuniastuti. 2018. Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan*. Vol 3 Nomor 12: 1572-1582
- Hidayah, N. 2015. Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol 2 Nomor 1 Juni 2015 : 34-49
- Utami, K. N., & Mustadi, A. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik dalam Peningkatan Karakter, Motivasi, dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. 7 Nomor 1, April 2017: 14-24
- Marinda, L. 2020. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, Vol 13 Nomor 1: 116–152.
- Bujuri, D. A. 2018. Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI*, Vol 9 Nomor 1: 37–50.
- Andra, M. H., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Discovery Learning pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 7 Nomor 1: 25–33
- Hendri, S., & Kenedi, A. K. 2018. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII SMP. *JIP*, Vol.8, No. 2, Edisi Agustus 2018:10-24
- Kadir, A. & Asroha, H. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kurniasih, I. & Berlian, S. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Widiyoko, E. P. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Sulistiyorini, S., Estiastuti, A & Harmanto. 2018. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik Terpadu Model Discovery Learning Berorientasi Higher Order Thinking Skill (HOTS) Siswa SD Di Kota Semarang. *Jurnal Kreatif Jurnal Kependidikan Dasar*. Vol 8, Nomor 2:103-113
- Wigati, E. S. 2019. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Model Penemuan Terbimbing (*Discovery Learning*) Pada Materi Trigonometri. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)* Vol. 6 No. 2 Juli 2019: 53-60
- Winarni, E. W., Dadi, S., dan Lusa, H. 2017. Pengaruh Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Discovery Learning Terhadap Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar tentang Peninggalan Sejarah. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Volume 8, Edisi 1, Mei 2017: 190-200
- Ekawati, M. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 2 Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Volume 2 Nomor 3 Tahun 2018: 359-372
- Ratih, M. 2019. Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Discovery Learning Pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Elementary* Vol. 7 No.1 Januari-Juni 2019: 21-36
- Sanjaya, W. H. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	unikastpaulus.ac.id Internet Source	4%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
3	www.slideshare.net Internet Source	1%
4	journal.upgris.ac.id Internet Source	1%
5	Muhammad Abdi, Atma Murni, Sehatta Saragih. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Model Discovery Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik SMP Kabupaten Kampar", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021 Publication	1%
6	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	1%

eprints.uny.ac.id

7	Internet Source	1 %
8	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
9	adoc.pub Internet Source	<1 %
10	ecampus.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	<1 %
11	repository.uia.ac.id Internet Source	<1 %
12	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
13	e-journal.uniflor.ac.id Internet Source	<1 %
14	id.123dok.com Internet Source	<1 %
15	jurnal.uns.ac.id Internet Source	<1 %
16	ojs.umrah.ac.id Internet Source	<1 %
17	repository.unj.ac.id Internet Source	<1 %
18	Nilam Sri Anggraheni, Nurul Hidayah, Ayu Nur Shawmi. "Developing Red-White Monopoly	<1 %

Games through Integrative Thematic Learning
in the Primary School", *Al Ibtida: Jurnal
Pendidikan Guru MI*, 2019

Publication

19

Rahmi Tasty Rosandi, Yetti Supriyati, Elindra Yetti. "Model Penilaian Kemampuan Penalaran Proporsional pada Mahasiswa Calon Guru Anak Usia 6-7 Tahun", *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2019

Publication

<1 %

20

adam-bisnisikatanalumniub.blogspot.com

Internet Source

<1 %

21

core.ac.uk

Internet Source

<1 %

22

ejournal.stkip-mmb.ac.id

Internet Source

<1 %

23

ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id

Internet Source

<1 %

24

id.scribd.com

Internet Source

<1 %

25

spizaetus.nusanipa.ac.id

Internet Source

<1 %

26

Sindi Permata Sari, Patricia H M Lubis, Sugiarti Sugiarti. "PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN

<1 %

SOFTWARE TRACKER PADA MATERI GERAK
MELINGKAR UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK", Jurnal
Kumparan Fisika, 2021

Publication

27

fkip.ummetro.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On