ARTIKEL

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DIDUKUNG MEDIA BENDA NYATA TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMPULKAN HASIL PENGAMATAN BAHWA GERAK BENDA DIPENGARUHI OLEH BENTUK DAN UKURAN PADA SISWA KELAS III SDN PISANG 2 KECAMATAN PATIANROWO KABUPATEN NGANJUK TAHUN AJARAN 2017/2018

Oleh:

DESEY DWI KARTIKA SARI

14.1.01.10.0339

Dibimbingoleh :

1. **Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd**
2. **Dra. Budhi Utami, M.Pd**

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2018

SURAT PERNYATAAN

ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap	: DESEY DWI KARTIKA SARI
NPM	: 14.1.01.10.0339
Telepun/HP	: 081252858696
Alamat Surel (Email)	: ddesey@gmail.com
Judul Artikel	: Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Didukung Media Benda Nyata Terhadap Kemampuan Menyimpulkan Hasil Pengamatan Bahwa Gerak Benda Dipengaruhi Oleh Bentuk Dan Ukuran Pada Siswa Kelas III SDN Pisang 2 Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk Tahun Ajaran 2017/2018
Fakultas – Program Studi	: FKIP – Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat PerguruanTinggi	: Jalan K.H. Achmad Dahlan No. 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa:

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis**)** dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidak sesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 26 Juli 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd NIDN. 0717076301	Dra. Budhi Utami, M.Pd NIDN. 0729116401	Desey Dwi Kartika Sari 14.1.01.10.0339

PENGARUH MODEL*TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DIDUKUNG MEDIA BENDA NYATA TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMPULKAN HASIL PENGAMATAN BAHWA GERAK BENDA DIPENGARUHI OLEH BENTUK DAN UKURAN PADA SISWA KELAS III SDN PISANG 2 KECAMATAN PATIANROWO KABUPATEN NGANJUK TAHUN AJARAN 2017/2018

Desey Dwi Kartika Sari
14.1.01.10.0339
FKIP– Pendidikan Guru Sekolah Dasar
ddesey@gmail.com
Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd dan Dra. Budhi Utami, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran IPA di SD masih didominasi oleh aktivitas klasikal dengan dominasi peran guru. Akibatnya suasana kelas monoton, pasif dan membosankan. Hal tersebut terlihat dari motivasi belajar siswa yang rendah dan pada akhirnya hasil belajar kurang maksimal. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui keberhasilan pencapaian KKM dalam kemampuan menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media benda nyata pada siswa kelas III SDN Pisang 2 Kabupaten Nganjuk (2) untuk mengetahui keberhasilan pencapaian KKM dalam kemampuan menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media benda nyata pada siswa kelas III SDN Pisang 2 Kabupaten Nganjuk (3) untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media benda nyata terhadap kemampuan menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran pada siswa kelas III SDN Pisang 2 Kabupaten Nganjuk. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subyek penelitian kelas III SDN Pisang 2 dan teknik penelitian yang digunakan *Quasi Pre-eksperimental Design* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Alat yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian adalah tes. Tes yang diberikan soal pilihan ganda sebanyak 15 butir soal dan soal uraian sebanyak 5 butir soal *pretest* dan *posttest*. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) kemampuan menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran pada siswa kelas III SDN Pisang 2 Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tourament* (TGT) didukung media benda nyata berhasil mencapai KKM dengan ketuntasan klasikal <75% (2) kemampuan menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran pada siswa kelas III SDN Pisang 2 Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media benda nyata berhasil mencapai KKM dengan ketuntasan klasikal ≥75% (3) penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media benda nyata berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran pada siswa kelas III SDN Pisang 2 Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk.

KATA KUNCI : Model *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media benda nyata

I. LATAR BELAKANG

Di dunia pendidikan khusunya Indonesia, sekolah adalah lembaga formal yang menyelenggarakan pendidikan. Selain itu sekolah juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk melaksanakan aktifitas belajar sehingga memperoleh perubahan tingkah laku sesuai tujuan belajar.

Menurut Zainal Aqib (2013:66), pembelajaran dapat diartikan sebagai berikut.

> Proses belajar mengajar (pembelajaran) adalah uapaya sadar sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Kemampuan mengelola proses pembelajaran merupakan syarat bagi seorang guru agarterwujud kompetensi profesionalnya.

Pembelajaran IPA mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Ilmu Pengetahuam Alam, yang sering disebut dengan istilah pendidikan sains. IPA adalah salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Permasalahan yang sering dihadapi oleh dunia pendidikan pada saat ini adalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru pada siswa nya proses pembelajaran yang terjadi selama ini adalah kurang mampunya guru untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik.

Berdasarkan pengamatan proses pembelajaran di kelas III SDN Pisang 2 Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk, pembelajaran yang dilakukan di kelas masih di dominasi oleh guru atau menggunakan model pembelajaran ceramah tanpa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan ide yang di milikinya dan kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran sebagian peserta didik bersikap pasif dalam menerima materi.

Untuk mengatasi hal tersebut model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di dukung media benda nyata perlu di uji cobakan dalam mata pelajaran IPA, karena dalam pelaksanaannya peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut Aris Shoimin (2013:203), mengemukakan bahwa model pembelajaran TGT adalah:

> Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan,

> melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan aktivitas seluruh siswa secara heterogen yang memposisikan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Di samping itu media benda nyata adalah salah satu media yang cocok digunakan karena akan membantu peserta didik mempermudah menerima materi yang disampaikan guru. Karena media benda nyata adalah benda yang dapat dilihat, didengar ataau dialami peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung pada mereka.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010:196) bahwa media nyata sebagai berikut.

> Menggunakan benda-benda nyata atau makhluk hidup (*real life materials*) dalam pengajaran sering kali paling baik, dalam menampilkan benda-benda nyata tentang ukuran, suara, gerak-gerik, permukaan, bobot badan, bau serta manfaatnya.

Atas dasar permasalahan di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Didukung Media Benda Nyata Terhadap Kemampuan Menyimpulkan Hasil Pengamatan Bahwa Gerak Benda Dipengaruhi Oleh Bentuk Dan Ukuran Pada Siswa Kelas III SDN Pisang 2 Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk".

II. METODE

1. Variabel bebas (X)

"Variabel bebas (independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)" (Sugiyono .2015:61)

Selanjutnya dalam penelitian ini yang berkedudukan sebagai variabel bebas (variabel perlakuan) yang berfungsi sebagai variabel pengaruh adalah "**Model *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media benda nyata**" yaitu suatu strategi pembelajaran yang sengaja diterapkan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

2. Variabel terikat (Y)

"Variabel terikat (dependen) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas" (Sugiyono .2015:61). Adapun yang berkedudukan sebagai variabel terikat dalam penelitian ini adalah "**Kemampuan Menyimpulkan Hasil Pengamatan Bahwa Gerak**

Benda Dipengaruhi Oleh Bentuk Dan Ukuran".

Teknik penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang di inginkan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan (Sugiyono 2015:107). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah "*Pre-Eksperimental Design*" dengan bentuk"*One Group Pretest-Posttest Design*" (Sugiyono 2015:111).

Jenis rancangan dapat digambar-kan sebagai berikut :

$O_1 – X – O_2$

Keterangan:
O_1= *pretest*
X = *treatment*atau perlakuan
O^2 = *posttest*

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SDN Pisang 2. Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan November-Februari tahun ajaran 2017/2018. Adapun jumlah siswa keseluruhan pada kelas III terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

Instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data yang digunkan berupa 2 unit tes yang terdiri dari 15 item tes pilihan ganda dan 5 item tes uraian yang telah divalidasi oleh ahli. Selanjutnya instrumen di uji cobakan ke lapangan dan hasilnya di analisis validitas butir tes dan reliabilitas tes. Jenis analisis yang di gunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji t.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Hasil

Tabel 1 Uji Ketuntasan Hipotesi 1 dan 2

No	Hipotesis	Mean	KKM	JP	Ketuntasan	Ket
A	B	C	D	E	F	G
1	Kemampuan menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran pada siswa kelas III SDN Pisang 2 Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media benda nyata belum berhasil mencapai KKM, dengan ketuntasan klasikal <75%	63.70*)	75	57,5%	42,5%	1. 63.70 <75 2. 57,5% <75%
2	Kemampuan menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran pada siswa kelas III SDN Pisang 2 Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media benda nyata berhasil mencapai KKM, dengan ketuntasan klasikal ≥75%	78,40**)	75	21%**)	79%	1. 78,40 > 75 2. 79%> 75%

Tabel 2 UjiHipotesis 3

No	Variabel		t-test	Db	t-tabel 5%	P	Ket
	Bebas	Terikat					
A	B	C	D	E	G	H	I
3	Model *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media benda nyata	Menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerakbenda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran	18.413	19	2.093	<0,05	Signifikan

B. Kesimpulan

Berdasarkan tabel 1 dan 2 diatas,selanjutnya akan dike-mukakan pembahasan dari hasil analisis dan pengujian hipotesis yang dipaparkan sebagai berikut:

1. **Kemampuan menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran pada siswa kelas III SDN Pisang 2 Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) didukung media benda nyata belum berhasil mencapai KKM, dengan ketuntasan kalsikal <75%.**

   Untuk mengetahui berapa persen siswa yang mendapat nilai dibawah KKM digunakan jenjang persentil. Pada tabel 1 telah diperoleh hasil bahwa untuk ketuntasan klasikal sebesar 42,5% (pada kolom F). Dengan demikian ketuntasan klasikal berada dibawah 75%.

   Dari pengujian yang telah dilakukan dapat disim-pulkan bahwa kemampuan menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran pada siswa kelas III SDN Pisang 2 Kecamatan Patianrowo Kabupaten nganjuk sebelum diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media benda nyata belum berhasil mencapai KKM, dengan ketuntasan klasikal <75%.

2. **Kemampuan menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran pada siswa kelas III SDN Pisang 2 Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media benda nyata berhasil mencapai KKM, dengan ketuntasan klasikal ≥75%.**

   Untuk mengetahui berapa persen siswa yang mendapat nilai diatas KKM digunakan jenjang persentil. Pada tabel 1 telah diperoleh hasil bahwa untuk ketuntasan klasikal sebesar 79% (pada kolom F). Dengan demikian ketuntasan klasikal berada diatas 75%.

   Dari pengujian yang telah dilakukan dapat disim-pulkan bahwa kemampuan menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran pada siswa kelas III SDN Pisang 2 Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media

benda nyata berhasil mencapai KKM, dengan ketuntasan klasikal ≥75%.

3. **Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media benda nyata berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran pada siswa kelas III SDN Pisang 2 Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk.**

Selanjutnya untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media benda nyata digunakan uji *paired sample t-test*. Berdasarkan tabel 2 diperoleh t_{hitung} 18.413 dengan harga kritik t_{tabel} 5% yaitu 2.093. Sehingga t_{hitung} 18.413 > t_{tabel} 2.093 yang berarti H_0 ditolak dengan secara signifikan.

Dari pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media benda nyata berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran pada siswa kelas III SDN Pisang 2 Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk.

IV. PENUTUP

A. Simpulan

1. **Kemampuan menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran pada siswa kelas III SDN Pisang 2 Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media benda nyata belum berhasil mencapai KKM, dengan ketuntasan klasikal 42,5%.**

Hal ini sejalan dengan hasil kajian pada bab II, bahwa guru SDN Pisang 2 Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk khususnya guru kelas III sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media benda nyata, hanya menggunakan metode ceramah. Metode ini membuat siswa jenuh dan kurang tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru. sehingga hasil belajar siswa cenderung tidak maksimal.

Meskipun guru menggunakan metode ceramah, bukan berarti pembelajaran tersebut jelek. namun

tetap memberikan kontribusi bagi kemampuan siswa, hanya tidak maksimal.

2. **Kemampuan menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran pada siswa kelas III SDN Pisang 2 Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tourna-ment* (TGT) didukung media benda nyata berhasil mencapai KKM, dengan ketuntasan klasikal 79%.**

   Hal ini sejalan dengan hasil kajian pada bab II, bahwa guru SDN Pisang 2 Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk menggunakan inovasi baru dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournamanet (TGT) didukung media benda nyata. Dalam penerapan model pembe-lajaran ini siswa akan dibentuk menjadi beberapa kelompok dan itu akan membuat siswa lebih cepat menerima materi yang disampaikan oleh guru. selain itu media benda nyata juga akan lebih efisien karena siswa melihat dan memegang langsung media. Sehingga bisa lebih menghadapi apa yang sedang dipelajari.

   Pembelajaran yang seperti itu membuat siswa lebih tertarikdan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Sehingga pembelajaran tersebut dapat menjadikan hasil belajar siswa meningkat.

3. **Pengguaan model pembe-lajaran *Teams Games Tournament*(TGT) didukung media benda nyata berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran pada siswa kelas III SDN Pisang 2 Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk.**

   Hal ini sesuai dengan hasil kajian pada bab II, bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media benda nyata dalam materi menyimpulkan hasil penga-matan bahwa gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran berpengaruh signifikan. Karena model *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status dan model ini juga mengandung unsur permainan sehingga siswa tidak merasa bosan

dalam proses pembelajaran. Selain menerap-kan model *Teams Games Tournament* (TGT), guru juga menggunakan media benda nyata dalam melaksanakan proses pembelajaran. Karena media benda nyata merupakan alat bantu untuk mendukung model pembelajaran.

Demikian dapat disimpul-kan melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media benda nyata dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa, sehingga membantu pemaha-man siswa untuk mengembangkan pengetahuannya mengenai menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran.

B. Saran

Dari hasil yang telah disimpulkan di atas, makan dapat diberikan saran-saran antara lain sebagai berikut.

1. Bagi Guru

   Diharapkan dapat memilih dan menerapkan model pembe-lajaran yang sesusi dengan materi yang akan diajarkan, sehingga proses pembelajarn menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif dan menyenang-kan.

2. Bagi Siswa

   Diharapkan dengan model pembelajaran yang penggunaan didukung dengan media, dapat membangkitnya minat belajar serta meningkatkan kemampuan berfikir dalam memecahkan masalah sehingga dapat dicapai hasil yang maksimal.

V. DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, Bandung: Yrama Widya.

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sudjana, Nana. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan* (*Pendekatan Kuantitatif, Kulaitatifdan R&D*). Bandung: Alfabeta, cv.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Status "Terakreditasi B" Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Telp: (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

Serfitikat Uji Kesamaan Artikel Ilmiah

Nomor : 0154/PGSD.UKAI/VII/2018

Hasil Uji kesamaan terhadap artikel ilmiah dengan identitas berikut.

Nama	:	Desey Dwi Kartika Sari
NPM	:	14.1.01.10.0339
Judul Artikel	:	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DIDUKUNG MEDIA BENDA NYATA TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMPULKAN HASIL PENGAMATAN BAHWA GERAK BENDA DIPENGARUHI OLEH BENTUK DAN UKURAN PADA SISWA KELAS III SDN PISANG 2 KECAMATAN PATIANROWO KABUPATEN NGANJUK TAHUN AJARAN 2017/2018
Diperoleh hasil dengan keunikan	:	98% (*Software* uji kesamaan Plagiarisma.Net versi premium. Metode pengecekan: *online* / daring).
Link hasil uji kesamaan	:	https://plagiarisma.net/users/n3IeqJthLJ5xpzyNqJ5jn2IxnKWcYzSwYzyx/JOBGUxXHw.html

Kediri, 29 Juli 2018
Ka. Prodi PGSD,

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN. 0725076201