LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
(LPPM)
UNIVERSITAS PGRI BANYUWANGI
Jl. Ikan Tongkol 01, Banyuwangi 68416. Telp. (0333) 4466937
web : www.unibabwi.ac.id
email : lppm@unibabwi.ac.id

SURAT KETERANGAN KEABSAHAN KARYA ILMIAH
Nomor : 082/Ka.LPPM/F-6/UNIBA/II/2022

Hari ini Selasa, tanggal 11 Januari 2022 telah dilakukan pengecekan atas karya ilmiah sebagai berikut.

Jenis Karya Ilmiah	:	artikel ilmiah
Judul Karya Ilmiah	:	Efektivitas Penggunaan Metode *Creative Problem Solving* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Grafik Fungsi Logaritma di SMAN 1 Singojuruh
Penulis	:	Evrin Ayu Purnama, Eko Listiwikono, Barep Yohanes

Karya ilmiah tersebut dinyatakan benar telah diterbitkan pada :

Jurnal	:	Transformasi
Volume/Nomor	:	2/2
Bulan/Tahun	:	Desember/2018
Url Artikel	:	https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/transformasi/article/view/256/172

Adapun hasil pengecekan kemiripan terhadap karya ilmiah tersebut dilakukan dengan perangkat **TURNITIN** menunjukkan hasil **19%** (hasil terlampir).

Demikian surat ini diberikan untuk dapatnya dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banyuwangi, 15 Februari 2022
a.n.Kepala LPPM,
Ka.Bid. Penelitian,

Siti Tsaniyatul Miratis S., M.P.
NIDN. 0717039002

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI GRAFIK FUNGSI LOGARITMA DI SMAN 1 SINGOJURUH

by Eko Listiwikono

Submission date: 11-Jan-2022 06:33PM (UTC+0900)
Submission ID: 1740025305
File name: 256-Article_Text-397-1-10-20190116.pdf (153.56K)
Word count: 2962
Character count: 17018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE *CREATIVE PROBLEM SOLVING* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI GRAFIK FUNGSI LOGARITMA DI SMAN 1 SINGOJURUH

Evrin Ayu Purnama[1], Eko Listiwikono[2], Barep Yohanes[3]
Universitas PGRI Banyuwangi
e-mail : evringitha96@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode *creative problem solving* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi grafik fungsi logaritma. Melalui penggunaan metode *Creative Problem Solving* diharapkan peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.Sehingga peserta didik mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Penentuan responden dilakukan dengan metode *random sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara tes, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan uji-t sampel tak bebas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *creative problem solving* efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi grafik fungsi logaritma. Pembelajaran terlaksana dengan baik sesuai dengan langkah-langkah pada RPP. Efektivitas ditunjukkan dari hasil observasi peserta didik yang mendapat persentase 76,25% yaitu artinya dalam kategori baik, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 6{,}859 > t_{tabel} = 2{,}309$. Maka H_1 diterima, artinya metode *creative problem solving* efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi grafik fungsi logaritma.

***Kata Kunci*:** Efektifitas, *Creative Problem Solving*, Hasil Belajar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan bukanlah hal yang tetap melaikan suatu hal yang dinamis, sehingga menuntut adanya perubahan dan perbaikan secara terus menerus, terutama dalam proses pembelajaran. Perubahan sama halnya dengan peningkatan mutu pendidikan, sehingga upaya yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran yaitu dengan memperbaiki strategi, metode mengajar, buku-buku, materi-materi serta perlu adanya penguasaan ilmu pengetahuan diberbagai bidang, salah satunya adalah matematika.

Matematika merupakan suatu alat untuk mengembangkan cara pikir, karena itu metematika sangat diperlukan untuk kehidupan sehari-hari. Matematika perlu dibekalkan pada setiap peserta didik sejak taman kanak-kanak (TK) sampai sekolah menengah atas (SMA), bahkan sampai perguruan tinggi. Pelajaran matematika oleh sebagian besar peserta didik masih dianggap momok, ilmu yang kering, teoritis, penuh dengan lambang-lambang, rumus-rumus yang sulit dan sangat membingungkan (Sugiyanto, 2013:3). Akibatnya matematika tidak lagi menjadi ilmu yang objektif, melainkan menjadi ilmu yang subjektif. Hal ini tentu saja mengakibatkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah.

Hasil belajar seringkali menjadi tolak ukur dalam pencapaian yang diperoleh peserta didik dari kegiatan belajar. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan (Purwanto dalam Azizah, 2016:286). Guru perlu menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran, untuk mendapatkan hasil belajar matematika yang maksimal.

Salah satu strategi untuk mencapai keberhasilan suatu mata pelajaran adalah dengan menjadikan pembelajaran secara aktif. Guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang relevan, untuk mendukung pembelajaran yang aktif. Salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran yang relevan adalah metode pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Metode pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematik dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Shoimin dalam Purnamasari, 2016: 59). Dalam pembelajaran *Creative Problem Solving* ini peserta didik tidak hanya sekedar menyelesaikan masalah tetapi, juga dituntut untuk terampil dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika kelas X MIA 3 SMAN 1 Singojuruh diperoleh hasil bahwa, sebagian besar peserta didik masih merasa kurang senang dengan pelajaran matematika, karena pelajaran matematika

dikenal pelajaran yang sangat rumit salah satunya adalah pada materi grafik fungsi logaritma. Pada materi ini peserta didik sering kali kesulitan dalam menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru.Saat dilakukan ulangan harian sebagian besar peserta didik mendapatkan hasil belajar dibawah KKM. Oleh sebab itu peneliti mengambil materi grafik fungsi logaritma untuk diteliti dengan menggunakan metode pembelajaran *Creative Problem Solving*. Penggunaan metode pembelajaran ini diharapkan dapat menimbulkan minat sekaligus kreativitas dan motivasi peserta didik dalam mempelajari matematika, sehingga peserta didik dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dari proses maupun hasil belajarnya.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, perlu dilakukan penelitian dengan judul Efektivitas Penggunaan Metode *Creative Problem Solving* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Grafik Fungsi Logaritma di SMAN I Singojuruh.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statitik uji-t sampel tak bebas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode *creative problem solving* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi grafik fungsi logaritma. Responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIA SMA yang berjumlah 32 peserta didik. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 yang bertempat di SMAN I Singojuruh.

2.1. Prosedur Penelitian

a. Persiapan penelitian : meliputi studi pendahuluan, penyusunan instrumen penelitian dan perbaikan instrumen penelitian.
b. Pelaksanaan penelitian meliputi :*pre-test*, observasi pada proses pembelajaran menggunakan metode *creative problem solving* dan *post-test*.
c. Akhir penelitian meliputi : tahap analisis data dan penyusunan laporan.

2.2. *Instrumen Penelitian*

Instrumen pada penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas peserta didik, dan tes hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*).

2.3. *Teknik Pengumpulan Data*

Teknik pengumpulan data meliputi : observasi (pengamatan), tes hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*), dan dokumentasi.

2.4. *Teknik Analisis Data*

Analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik uji-t sampel tak bebas. Teknik analisis data meliputi : analisis data aktivitas peserta didik dan analisis data tes hasil belajar(*pre-test* dan *post-test*).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. *Hasil Pre-test*

Hasil *pre-test* diperoleh pada saat pertemuan pertama hari Sabtu 28 Juli 2018, pembelajaran dimulai pukul 06.45-08-15. Pertemuan pertama dilakukan pembelajaran konvensional pada materi Grafik Fungsi Logaritma, setelah pembelajaran konvensional selesai kemudian dilaksanakan uji *pre-test* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum diterapkannya metode *creative problem solving*. Data hasil *pre-test* disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Pre-test*

Responden	Skor Soal No. 1	Skor Soal No. 2	Skor Soal No. 3	Jumlah
1.	32	28	0	60
2.	35	34	7	76
3.	33	27	0	60
4.	35	33	0	68
5.	36	36	0	72
6.	36	32	7	75
7.	37	35	0	72
8.	36	34	6	76
9.	35	36	7	78
10.	34	26	0	60
11.	36	37	7	80

12.	37	36	5	78
13.	36	35	6	76
14.	35	33	0	68
15.	37	36	7	80
16.	36	36	0	72
17.	38	36	2	76
18.	33	35	0	68
19.	36	32	0	68
20.	35	37	0	72
21.	34	34	0	68
22.	37	35	6	78
23.	33	27	0	60
24.	36	35	7	78
25.	36	32	0	68
26.	35	33	0	68
27.	38	36	2	76
28.	36	32	7	75
29.	36	36	4	76
30.	32	28	0	60
31.	36	34	0	70
32.	31	29	0	60

Dari tabel 1 nilai terendah yang diperoleh peserta didik yaitu 60 dan nilai tertinggi sebesar 80. Berdasarkan KKM sekolah yaitu 75 hasil dari uji *pre-test* menunjukkan bahwa, peserta didik yang mendapatkan hasil di atas KKM sebanyak 14 peserta didik dan peserta didik yang mendapatkan hasil di bawah KKM sebanyak 18 peserta didik.

3.2. Hasil Observasi

Hasil observasi diperoleh pada saat pembelajaran menggunakan metode *creative problem solving* pada materi Grafik Fungsi Logaritma.

Gambar 1. Kegiatan Observasi

Peserta didik dibentuk menjadi 8 kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4 peserta didik. Pada penelitian ini digunakan 4 observer, tiap observer mengobservasi 2 kelompok.

Tabel 2. Hasil Observasi Peserta Didik

Responden	Aktivitas Peserta Didik				
	A_1	A_2	A_3	A_4	A_5
1.	2	3	3	2	2
2.	3	4	3	3	3
3.	3	4	2	3	2
4.	3	4	3	3	3
5.	3	4	3	3	3
6.	3	4	4	3	3
7.	3	3	3	4	3
8.	3	4	4	3	3
9.	3	4	3	3	3
10.	3	3	2	3	2
11.	2	3	2	3	2
12.	3	4	3	3	3
13.	3	3	4	3	3
14.	3	4	3	3	3
15.	3	3	2	2	2
16.	2	3	3	2	2
17.	2	3	2	3	2
18.	3	4	3	3	3
19.	3	4	3	3	3
20.	3	4	3	4	3
21.	3	4	2	3	4
22.	3	4	3	3	3
23.	3	3	2	3	2
24.	3	4	3	3	3

25.	3	4	4	3	3
26.	3	4	4	3	3
27.	2	3	3	2	2
28.	3	4	3	3	3
29.	3	4	3	3	3
30.	3	4	3	3	3
31.	3	4	2	4	3
32.	2	3	2	3	2

3.3. Hasil Post-test

Hasil *post-test* diperoleh pada dari materi Grafik Fungsi Logaritma untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *creative problem solving*. Data hasil *post-test* disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil *Post-test*

Responden	Skor Soal No.1	Skor Soal No.2	Skor Soal No.3	Jumlah
1.	36	34	0	70
2.	38	36	11	85
3.	35	30	7	72
4.	37	35	3	75
5.	38	37	10	85
6.	38	38	14	90
7.	38	37	5	80
8.	38	36	11	85
9.	38	38	10	86
10.	38	36	0	74
11.	38	38	19	95
12.	38	38	14	90
13.	38	38	9	85
14.	38	36	6	80
15.	38	38	19	95
16.	38	38	9	85
17.	38	37	10	85
18.	36	38	6	80
19.	38	35	7	80
20.	38	38	9	85
21.	36	37	12	85
22.	38	38	14	90

23.	37	35	0	72
24.	38	36	16	90
25.	38	38	4	80
26.	38	36	6	80
27.	38	38	9	85
28.	38	36	11	85
29.	38	38	4	80
30.	38	36	6	80
31.	38	38	9	85
32.	36	34	0	70

Dari tabel 3 nilai terendah yang diperoleh peserta didik yaitu 70 dan nilai tertinggi sebesar 95. Berdasarkan KKM sekolah yaitu 75 hasil dari uji *post-test* mununjukkan bahwa, peserta didik yang mendapatkan hasil di atas KKM yaitu sebanyak 28 peserta didik dan peserta didik yang mendapatkan hasil di bawah KKM yaitu sebanyak 4 peserta didik.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *creative problem solving* peserta didik di bentuk menjadi 8 kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4 peserta didik. Pada penelitian ini menggunakan 4 observer, tiap observer mengobservervasi 2 kelompok. Metode *creative problem solving* mempunyai empat tahap pembelajaran yaitu tahap pertama klarifikasi masalah, tahap kedua pengungkapan pendapat, tahap ketiga evaluasi dan seleksi dan tahap keempat implementasi.

Pembelajaran dimulai dengan memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada masing-masing kelompok. Masing-masing kelompok harus dapat memecahkan masalah yang terdapat pada LKPD, dimana dalam LKPD tersebut masing-masing kelompok harus merumuskan fungsi logaritma dari dua grafik fungsi yang diberikan pada LKPD. Tahap pertama adalah tahap klarifikasi masalah yaitu guru bersama dengan peserta didik memahami masalah yang terdapat pada kegiatan kelompok. Pada tahap ini disusun sebanyak mungkin pertanyaan kreatif sehubungan dengan masalah yang sedang dihadapi, sehingga peserta didik benar-benar bisa memahami masalah. Setelah peserta didik benar- benar memahami masalah dengan baik,

peserta didik merencanakan penyelesaian masalah dengan baik pula. Tahap kedua adalah tahap pengungkapan pendapat, yaitu masing-masing kelompok dibebaskan untuk mengungkapkan pendapatnyadalam memilih cara untuk merumuskan fungsi logaritma. Kemudian berdiskusi mengenai strategi yang cocok untuk merumuskan fungsi logaritma dari dua grafik yang disajikan. Tahap ketiga adalah evaluasi dan seleksi, pada tahap ini guru mengecek hasil diskusi dan membimbing masing-masing kelompok dalam mengevaluasi berbagai pengungkapan pendapat tentang fungsi logaritma. Setelah itu guru menyeleksi dan memberikan berbagai kemungkinan-kemungkinan solusi, sehingga setiap kelompok dapat memilih strategi yang dianggap mudah dalam merumuskan fungsi logaritma.Tahap keempat adalah implementasi, pada tahap ini guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk menentukan strategi dalam merumuskan fungsi logaritma serta membimbing masing-masing kelompok dalam menyelesaikan permasalahan yang ada pada LKPD. Kemudian guru memberikan kesempatan bagi masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk bertanya serta memberikan kritik dan saran.

Metode *creative problem solving* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi aktif, karena peserta didik berpartisipasi atau terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan langsung peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep grafik fingsi logaritma, sehingga aktivitas peserta didik menjadi penunjangkeberhasilan pada aspek pembelajaran kognitif. Penggunaan metode *creative problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari hasil observasi peserta didik dari pembelajaran menggunakan metode *creative problem solving* di kelas X MIA 3 pada materi Grafik Fungsi Logaritma, memperoleh persentase sebesar 76,25%.

Hasil 76,25% masuk pada kriteria baik, artinya aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *creative problem solving* mendapat kriteria baik. Kriteria tersebut ditunjang dari aktivitas peserta didik pada proses peserta didik memperhatikan penjelasan guru, peserta didik berdiskusi dan menyampaikan pendapatnya, peserta didik bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan, peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok, serta peserta didik menyimak dan bertanya jika kurang jelas.

Dari hasil analisis data yang sudah dilakukan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 6,859 sedangkan sebesar t_{tabel}=2,039 maka hipotesa diterima karena nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel}. Artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga penggunaan medote *creative problem solving* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Grafik Fungsi Logaritma.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan analisa data yang telah diuraikan pada bab sebelumnya dapat diberikan kesimpulan bahwa, hasil uji efektivitas menggunakan uji-t sampel tak bebas menunjukkan bahwa t_{hitung} = 6,859 > t_{tabel} = 2,039. Artinya metode *creative problem solving* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Grafik Fungsi Logaritma di kelas X MIA 3 SMAN 1 Singojuruh. Hasil observasi peserta didik dari pembelajaran menggunakan metode *creative problem solving* di kelas X MIA 3 pada materi Grafik Fungsi Logaritma, memperoleh persentase sebesar 76,25%. Hasil 76,25% masuk pada kriteria baik, artinya aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *creative problem solving* mendapat kriteria baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut : (1) penelitian selanjutnya diharapkan dapat lebih kreatif

dalam pengkondisian kelas untuk mengupayakan tahap-tahap dari metode *creative problem solving* dapat terlaksana dengan maksimal; (2) metode pembelajaran *creative problem solving* dapat dipadukan dengan metode pembelajaran lainnya yang lebih kreatif agar suasana pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan antusias peserta didik ketika mengikuti pembelajaran lebih tinggi sehingga hasil belajar peserta didik lebih meningkat secara maksimal; (3) penelitian serupa dapat dilakukan pada materi lainnya.

5. REFERENSI

Azizah, I. M. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV MIN Ngrogot Nganjuk. *Dinamika Penelitian*, 280-308.

Cahyani, N., & dkk.(2015). Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas X MIPA 4 SMA Negri 5 Palu. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako (JPFT) ISSN 2338 3240*, 31-35.

Halizah, N., & Sari, D. I. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) pada Materi Lingkaran di Kelas VIII MTS Nurul Huda. *Jurnal Apotema ISSN 2407-8840*, 76-85.

Indayatmi. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Analisis Titremetri Melalui Model Creative Problem Solving pada Peserta Didik SMK. *Jurnal Pendidikan SAINS ISSN : 2502-1443*, 88-99.

Kemal, I., & Fitri, R. (2015). Analisis Nilai Pendidikan Karakter Dalam Novel Diantara Asa, Cinta Dan Cinta Karya Isa Elfath. *ISSN 2338-0306*, 45-57.

Purnamasari, V. A. (2016). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematika Peserta Didik yang Menggunakan Model Creative Problem Solving. *Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika p-ISSN: 2460-8599*, 71-76.

Sugiyanta, N. K. (2013). Pembelajaran Matematika Melalui Strategi Pembelajaran Problem Posing dan Probing-Prompting Ditinjau dari Keaktifan Belajar Siswa

MTsN Ngawi.1-9.

Widasmara, Y., & dkk.(2017). Penerapan Metode Pembelajaran Creative Problem Solving. *Prisiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika (SESIOMADIKA) ISBN: 978-602-60550-1-9*, 276-284.

Zarkasyi, W., & dkk.(2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI GRAFIK FUNGSI LOGARITMA DI SMAN 1 SINGOJURUH

ORIGINALITY REPORT

19%	16%	12%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Aditya Rahmawati, Hanifah Hanifah. "Penerapan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Bengkulu", PENDIPA Journal of Science Education, 2021 Publication	1%
2	modelpembelajaran8.blogspot.com Internet Source	1%
3	sosmedpc.blogspot.com Internet Source	1%
4	Erna Noor Savitri, Retnaningsih Retnaningsih. "Peningkatan aktivitas belajar IPA melalui real science mask menggunakan role playing model", JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran), 2019 Publication	1%
5	litpam.com Internet Source	1%

6	Sirwanti Sirwanti, Riska Riska. "PENGARUH PENDEKATAN OPEN ENDED PROBLEM TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII", DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan, 2019 Publication	1 %
7	cartocyber.wordpress.com Internet Source	1 %
8	www.infopasti.net Internet Source	1 %
9	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1 %
10	jurnal.stkipbjm.ac.id Internet Source	1 %
11	moraref.kemenag.go.id Internet Source	1 %
12	Nirsam Nirsam, Muhammad Ali Hatibe, Kamaluddin Kamaluddin. "Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator and Explaining (SFAE) Pada Siswa Kelas VIIID SMP Negeri 5 Palu", JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online), 2013 Publication	<1 %
13	ninuunwir.blogspot.com Internet Source	<1 %

14	ejournal.unib.ac.id Internet Source	<1 %
15	eprints.umg.ac.id Internet Source	<1 %
16	journal.umpalangkaraya.ac.id Internet Source	<1 %
17	ojs.unimal.ac.id Internet Source	<1 %
18	repository.iainpare.ac.id Internet Source	<1 %
19	journal.iaingorontalo.ac.id Internet Source	<1 %
20	jurnal.unublitar.ac.id Internet Source	<1 %
21	daveraubaldo.blogspot.com Internet Source	<1 %
22	ejournal.uki.ac.id Internet Source	<1 %
23	files1.simpkb.id Internet Source	<1 %
24	jurnal.upnyk.ac.id Internet Source	<1 %
25	ojs.unud.ac.id Internet Source	<1 %

26	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	<1%
27	www.openjournal.unpam.ac.id Internet Source	<1%
28	Repository.Umsu.Ac.Id Internet Source	<1%
29	fr.slideserve.com Internet Source	<1%
30	jptk.ppj.unp.ac.id Internet Source	<1%
31	lovelyristin.com Internet Source	<1%
32	repository.unj.ac.id Internet Source	<1%
33	sekitarpendidikan67.blogspot.com Internet Source	<1%
34	Effendi Effendi, Nila Nuryana. "Hubungan Antara Kompetensi Profesional Guru dengan Hasil Belajar Peserta Didik Madrasah Aliyah Subulussalam 2 OKU Timur", JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika dan Riset Ilmiah), 2020 Publication	<1%
35	ejournal.unisbablitar.ac.id Internet Source	<1%

36	eproceedings.umpwr.ac.id Internet Source	<1 %
37	journal.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
38	journal.unj.ac.id Internet Source	<1 %
39	journal.upgris.ac.id Internet Source	<1 %
40	repositori.perpustakaan.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
41	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
42	www.scilit.net Internet Source	<1 %
43	Nur Cahyani, H. Fihrin, Amiruddin Kade. "Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas XMIPA4 SMA Negeri 5 Palu", JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online), 2016 Publication	<1 %
44	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes	Off	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	On		

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI GRAFIK FUNGSI LOGARITMA DI SMAN 1 SINGOJURUH

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12