

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME
INTERAKTIF DENGAN BANTUAN *WORDWALL*
PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD**

PROPOSAL SKRIPSI



OLEH :

FIAN FEBIARSYAH ARIFUDIN

NIM: 201910430311159

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2025**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME
INTERAKTIF DENGAN BANTUAN *WORDWALL*

PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu syarat
mendapatkan gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH:

FIAN FEBIARSYAH ARIFUDIN

201910430311159

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME INTERAKTIF DENGAN BANTUAN WORDWALL
PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD**

OLEH:

FIAN FEBIARSYAH ARIFUDIN

NIM: 201910430311159

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan di depan dewan penguji dan disetujui
di Malang,

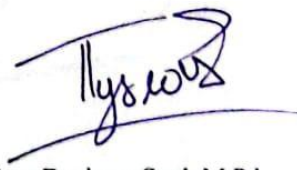
Menyetujui,

Pembimbing I



Bustanol Arifin, M.Pd
NIDN : 0701068206

Pembimbing II



Tyas Deviana, S.pd, M.Pd
NIDN : 0728128804

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME INTERAKTIF DENGAN BANTUAN *WORDWALL*
PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD**

FIAN FEBIARSYAH ARIFUDIN

201910430311159

Dipertahankan di depan dewan penguji
Program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang

Malang, 14 Maret 2025

Dekan FKIP,



Prof. Dr. Trisakti Handayani, MM

Dewan Penguji:

1. Bahrul Ulum, M.Pd
2. Dr. Nafi Isbadrianingtyas, M.Pd
3. Bustanol Arifin, S.Pd, M.Pd
4. Tyas Deviana, S.Pd, M.Pd

Tanda Tangan

1.
2.
3.
4. Tyas Deviana

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fian Febiarsyah Arifudin

Tempat, tanggal lahir : Jombang, 28 Juli 2001

NIM : 201910430311159

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Dengan Bantuan Wordwall Pembelajaran IPAS Kelas IV SD" adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain dalam bentuk apapun, kecuali kutipan yang disebut sumbernya.
2. Apabila ternyata dalam skripsi ini terbukti ada unsur-unsur plagiasi, saya bersedia jika skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Malang, 26 Februari 2025

Yang Menyatakan



Fian Febiarsyah Arifudin

NIM: 201910430311159

PERSEMBAHAN

Rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan hidayah-Nya, tidak lupa Rosulullah SAW yang memberikan petunjuk ke jalan terang dan benar sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. Teruntuk diri saya sendiri, terima kasih telah berjuang hingga di titik ini, ini bukan akhir dari perjuanganmu tapi ini semua sebagai awal dari perjuanganmu selanjutnya menuju kesuksesan.
2. Ayah, Ibu dan Saudaraku, terima kasih atas kasih sayang, dukungan, doa restu dan perhatiannya selama ini.
3. Yang terhormat Bapak Bustanol Arifin, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Tyas Deviana, S.Pd, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan, masukan, dan bimbingan selama proses bimbingan skripsi.
4. Teruntuk pacarku Safira Koni Tatila, terimakasih telah support sampai di titik ini, selalu sabar dalam memberitahu ku, selalu jadi orang nomer satu yang selalu percaya bahwa aku akan sukses, dan aku sangat bersyukur ketemu kamu.
5. Seluruh teman-teman seperjuangan di Malang terimakasih atas kenangan yang telah terukir selama menimba ilmu di bangku perkuliahan ini dan selalu memberikan dukungan.
6. Terima kasih kepada lagu To The Night We Met dari Lord Huron yang menyadarkan ku tentang arti sebuah sahabat.
7. Terakhir kepada seseorang yang pernah membenciku atau jahat padaku terima kasih untuk pendewasaan ini. Karena dengan kenangan itu aku belajar arti dari sebuah kepercayaan dan menghargai karna 2 poin itu adalah inti dari memanusiakan manusia sekali lagi terimakasih atas untuk pendewasaan ini.

MOTTO

Diwajibkan atas kamu berperang, padahal itu tidak menyenangkan bagimu. Tetapi boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.

(QS. Al-Baqarah ayat 216)

I am not a product of my circumstances. I am a product of my decisions.(Saya bukan produk dari keadaan saya. Saya adalah produk dari keputusan saya.)

(Stephen Covey)

Whatever the mind can conceive and believe, it can achieve. Success is not something that happens overnight; it is the result of persistent effort, strong desire, and unwavering belief in oneself. Those who succeed are not always the smartest or the most talented, but they are the ones who refuse to give up when faced with obstacles. Every failure, every setback, and every disappointment is merely a stepping stone toward a greater achievement. If you learn to see failure as a lesson rather than a defeat, and if you continue to take action despite fear and uncertainty, you will inevitably reach the heights of success

(Napoleon Hill)

If you're a lover, you gotta be a fighter. Because, if you don't fight for your love, what kind of love do you have?.

(Keanu Reeves)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT dipanjatkan karena hanya berkat rahmat, taufik, dan hidayahnya skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Dengan Bantuan Wordwall Pembelajaran IPAS Kelas IV SD” dapat diselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa selalu terlimpahkan kepada junjungan kita, Nabi Agung Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Bustanol Arifin, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi izin dalam proses penelitian dan bersabar memberi arahan, masukan, dan bimbingan selama proses bimbingan skripsi.
2. Bapak Bustanol Arifin, M. Pd. dan Ibu Tyas Deviana, S.Pd, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah bersabar memberi arahan, masukan, dan bimbingan selama proses bimbingan skripsi.
3. Kepala sekolah, Bapak/Ibu guru dan siswa kelas IV SDN SAWOJAJAR 1 Malang yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian.
4. Semua pihak yang terkait yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga apa yang telah diberikan kepada peneliti, senantiasa mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis sadar bahwa penelitian ini masih belum sempurna, maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti lain dan bagi orang yang membacanya.

Malang, November 2023

Penulis

ABSTRAK

Arifudin, Fian Febiarsyah. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Dengan Bantuan *wordwall* Pembelajaran IPAS Kelas IV SD. Skripsi. Malang: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pembimbing: (I) Bustanol Arifin, S.Pd., M.Pd. (II) Tyas Deviana, S.pd, M.Pd

Kata Kunci: Pengembangan, LKPD, Pengembangan, Wordwall, ADDIE

Pembelajaran IPAS adalah gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS yang bertujuan untuk memungkinkan siswa belajar ilmu pengetahuan dengan cara yang lebih holistik dan terintegrasi, sehingga mereka dapat melihat keterkaitan antara berbagai konsep dan aplikasi dalam ilmu pengetahuan. Di SDN SAWOJAJAR 1 diperlukan bahan ajar yaitu LKPD menggunakan media *Wordwall* untuk menunjang proses pembelajaran pada materi bagian-bagian tumbuh-tumbuhan.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Tahap pertama, dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang ada di lapangan. Tahap kedua, perancangan LKPD mulai dari pembuatan cover, penyusunan materi sampai dengan pemilihan desain yang cocok untuk LKPD tersebut. Tahap ketiga, LKPD yang telah dirancang akan dibuat menjadi sebuah produk kemudian dilakukan validasi kepada ahli materi dan ahli bahan ajar. Tahap keempat, proses implementasi di lapangan. Tahap kelima, evaluasi yang dilakukan dengan menyebar angket respon kepada guru kelas dan peserta didik.

Pengembangan LKPD menggunakan *Wordwall* materi bagian tumbuh-tumbuhan, didalam LKPD tersebut terdapat gambar dan pertanyaan yang berisi tentang mengenai bagian tumbuh-tumbuhan dan fungsinya. Hasil kelayakan diperoleh melalui ahli materi dan ahli bahan ajar. Terlihat dari presentase hasil yang mencapai 84,61 % dari ahli materi dan 87,5 % dari ahli bahan ajar. Tahap implementasi di lapangan juga mendapat presentase yang mencapai 94,91 % dari respon peserta didik dan 96,15 % dari respon guru. Pada tahap soal penilaian, siswa memahami materi dengan jelas dan mendapat nilai rata-rata 94,54% dengan tingkat sangat baik. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa LKPD yang dikembangkan dapat dikatakan efektif dan dapat memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.

ABSTRACT

Arifudin, Fian Febiarsyah. 2025. Development of interactive game learning media with the help of a fourth grade elementary school science and science learning wordwall. Thesis. Malang: Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education. Supervisor: (I) Bustanol Arifin, S.Pd., M.Pd. (II) Tyas Deviana, S.pd, M.Pd

Keywords: Development, LKPD, Wordwall, ADDIE

Science learning is a combination of science and social studies subjects which aims to enable students to learn science in a more holistic and integrated way, so that they can see the relationship between various concepts and applications in science. At SDN SAWOJAJAR 1, teaching materials are needed, namely LKPD using Wordwall media to support the learning process on plant parts.

This research uses the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation) model. The first stage was carried out to determine existing needs in the field. The second stage, designing the LKPD starts from making the cover, preparing the material to selecting a suitable design for the LKPD. The third stage, the LKPD that has been designed will be made into a product and then validated by material experts and teaching materials experts. The fourth stage, the implementation process in the field. The fifth stage, evaluation is carried out by distributing response questionnaires to class teachers and students.

Developing LKPD using Wordwall material on parts of plants, in the LKPD there are pictures and questions containing about parts of plants and their functions. Feasibility results were obtained through material experts and teaching materials experts. It can be seen from the percentage of results that reached 84.61% from material experts and 87.5% from teaching materials experts. The implementation stage in the field also received a percentage that reached 94.91% of student responses and 96.15% of teacher responses. At the assessment question stage, students understood the material clearly and got an average score of 94.54% with a very good level. Based on this, it can be concluded that the LKPD developed can be said to be effective and can provide a fun and interesting learning atmosphere.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	6
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	9
G. Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori.....	12
B. Kajian Penelitian yang Relevan	29

C. Kerangka Pikir.....	30
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	31
A. Model Penelitian dan Pengembangan	31
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	32
C. Pengembangan Produk Awal.....	34
D. Uji Coba Produk.....	35
E. Jenis Data	36
F. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
G. Teknik Pengumpulan Data	36
H. Instrumen Penelitian.....	37
I. Teknik Analisis Data	41
BAB IV	44
HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan.....	62
BAB V.....	66
KESIMPULAN DAN SARAN	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

Table 1. 1 Capaian Pembelajaran IPAS	7
Table 2. 1Tabel Penelitian terdahulu	29
Tabel 3. 1 Rumusan Instrumen Penelitian	38
Tabel 3. 2 Indikator Instrumen Observasi Awal	38
Tabel 3. 3 Indikator Instrumen Observasi Uji Coba Media Pembelajaran	38
Tabel 3. 4Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Guru	39
Tabel 3. 5Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa.....	39
Tabel 3. 6Pedoman Wawancara Uji Coba Media Pembelajaran Untuk Guru	40
Tabel 3. 7Kisi-Kisi Intrumen Validasi Ahli Media.....	40
Tabel 3. 8Kisi-Kisi Intrumen Validasi Ahli Materi	41
Tabel 3. 9 Kategori Penilaian Skala Likert	43
Tabel 3. 10 Kategori Penilaian Skala Likert	43
Table 4. 1 Tujuan Pembelajaran dan Indikator Tujuan Pembelajaran	48
Table 4. 2 Cara membuat media Wordwall	49
Table 4. 3Langkah-langkah penggunaan media Wordwall.....	50
Table 4. 4 tampilan Cover LKPD dan Wordwall.....	51
Table 4. 5 Validasi Ahli Materi Sebelum Revisi	52
Table 4. 6 Validasi Ahli Materi Sesudah Revisi	52
Table 4. 7 Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum dan Sudah	53
Table 4. 8 Validasi ahli Media Sebelum Revisi.....	54
Table 4. 9 Validasi Ahli Media Sesudah Revisi	55
Table 4. 10 Hasil Validasi Media Sebelum dan Sesudah.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Login Wordawall	22
Gambar 2. 2 Template Wordwall.....	22
Gambar 2. 3 Macam-macam Template Wordwall.....	23
Gambar 2. 4 Assingment setup	24
Gambar 2. 5 Login Siswa.....	24
Gambar 2. 6 LKPD Wordwall	25
Gambar 2. 7 Kerangka Pikir.....	30
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	32
Gambar 4. 1 Guru memulai perkenalan dengan murid.....	56
Gambar 4. 2 Guru menjelaskan materi pembelajaran.....	57
Gambar 4. 3 Guru memberikan LKPD	57
Gambar 4. 4 Guru mengawasi peserta didik yang sedang mengerjakan LKPD ...	57
Gambar 4. 5 Peserta didik menjelaskan apa yang dikelompok kedepan	58
Gambar 4. 6 Peserta didik menjawab pertanyaan pada media Wordwall secara berkelompok.....	58
Gambar 4. 7 Guru membagikan soal evaluasi dan angket peserta didik	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Plagiasi	70
Lampiran 2 Surat Izin Observasi	71
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	72
Lampiran 4 Lembar Observasi Awal	73
Lampiran 5 Lembar Wawancara Guru	75
Lampiran 6 Validasi Ahli Materi	77
Lampiran 7 Validasi Ahli Materi Sesudah	80
Lampiran 8 Validasi Ahli Media	83
Lampiran 9 Validasi Ahli media Sesudah	86
Lampiran 10 Angket respon peserta didik	89
Lampiran 11 Modul Ajar	95
Lampiran 12 Nilai siswa Media Wordwall	131
Lampiran 13 Nilai siswa soal evaluasi	132
Lampiran 14 Presentasi Hasil soal Evaluasi	134
Lampiran 15 Hasil Cek Plagiasi	135

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrawan, A. (2019). Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka Dan Pembelajaran Online Menurut Gaya Belajar Mahasiswa. *Matrik : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 18(2), 339–346.
<https://doi.org/10.30812/Matrik.V18i2.411>
- Atsani, L. G. M. Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>
- Bachry, H., Yuwono, J., Pd, M., Utami, Y. T., & Pd, M. (N.D.). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Tegak Bersambung (Studi Single Subject Research Pada Siswa Tunarungu Kelas III Di Skh Negeri 02 Kota Serang Banten).
- Hae, Y., & Rezeki Patricia Tantu, Y. (2021). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.522>
- Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Menionggkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar– Aulia Diana Devi, Subiyantoro
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 65.
- One, O. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 6(3), 210239.
- Pranata, I. P. W., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII. *Mimbar Ilmu*, 4(1), 122–130.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/Article/View/31555>
- Putri, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah. *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 1(1), 145–165.
- Rohayani, F. (2020). Menjawab Problematika Yang Dihadapi Anak Usia Dini Di Masa. *Qawwam: Journal For Gender Mainstreaming*, 14(1), 29–50.
<https://doi.org/10.20414/Qawwam.V14i1.2310>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. 4(April), 195–199.
- Sherianto, Wordwall Aplikasi Bermain Sambil Belajar, 2020
<http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermainsambilbelajar.html>

SURAT KETERANGAN CEK PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini, Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi menerangkan bahwa:

Nama : FIAN FEBIARSYAH ARIFUDIN
NIM : 201910430311159
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME
INTERAKTIF DENGAN BANTUAN WORDWALL PEMBELAJARAN IPAS
KELAS IV SD

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 23%. Anda dinyatakan **SUDAH LOLOS** plagiasi. Untuk keperluan pendaftaran ujian, silahkan lampirkan surat keterangan ini dan hasil persentase plagiasi atau Resume Similarity Index (%).

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 3 Februari 2025

Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi PGSD



Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd

Kaprodi PGSD



Bustanol Arifin, M.Pd

23% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

- 21% Internet sources
- 10% Publications
- 10% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 21% Internet sources
- 10% Publications
- 10% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

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

1	Internet	eprints.umm.ac.id	7%
2	Internet	edukatif.org	3%
3	Student papers	University of Muhammadiyah Malang	2%
4	Internet	repository.iainkudus.ac.id	2%
5	Internet	repository.unja.ac.id	2%
6	Internet	digilibadmin.unismuh.ac.id	2%
7	Internet	eprints.uny.ac.id	1%
8	Internet	jurnaledukasia.org	1%
9	Internet	repository.syekhnurjati.ac.id	<1%
10	Internet	repository.unpas.ac.id	<1%
11	Internet	repositori.uin-alauddin.ac.id	<1%