

Artikel(1)(1).docx

by Cek Turnitin

Submission date: 29-Apr-2024 11:04PM (UTC-0400)

Submission ID: 2366317262

File name: Artikel_1_1_.docx (806.03K)

Word count: 4933

Character count: 32752



13

Contents list available at [Directory of Open Access Journals \(DOAJ\)](#)**Aulad : Journal on Early Childhood**

Volume x Issue x xxxx, Page xx-xx

ISSN: 2655-4798 (Printed); 2655-433X (Online)

Journal Homepage: <https://aulad.org/index.php/aulad>

Development of Learning Media "Equatorial Snakes and Ladders" Introducing the Typical Culture of West Kalimantan for Early Childhood

Desni Yuniarni¹, Novia Solichah², Pratista Arya Satwika³¹ Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia⁽¹⁾² Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, Indonesia⁽²⁾³ Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia⁽³⁾

DOI: 10.31004/aulad.vxix.xx

✉ Corresponding author:

desni.yuniarni@fkip.untan.ac.id

Article Info

Abstrak

Kata kunci:

*Anak usia dini;**Media pembelajaran;**Pengenalan budaya.*

Minimnya media pembelajaran yang dapat mengenalkan kearifan lokal budaya daerah Kalimantan Barat kepada anak usia dini, merupakan fenomena yang ada belakangan ini. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk "Ular Tangga Khatulistiwa" untuk pengenalan budaya khas Kalimantan Barat kepada anak usia dini. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Subjek penelitian adalah guru PAUD X Pontianak. Sumber data penelitian adalah dosen PAUD untuk mendapatkan data validasi ahli materi dan guru PAUD untuk mendapatkan data validasi ahli media, dengan menggunakan metode wawancara dan angket. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran berbentuk "Ular Tangga Khatulistiwa" berbasis budaya khas Kalimantan Barat ini layak digunakan untuk mengenalkan budaya kepada anak usia dini. Implikasi hasil penelitian ini adalah memberikan wawasan adanya media pembelajaran yang bisa digunakan untuk anak usia dini berbentuk Ular Tangga Khatulistiwa dalam mengenalkan budaya khas Kalimantan Barat.

Keywords:

*Early childhood;**Learning media;**Typical culture.*

Abstract

The lack of learning media that can introduce the local cultural wisdom of the West Kalimantan region to young children is a recent phenomenon. Therefore, the aim of this research is to develop learning media in the form of "Equatorial Snakes and Ladders" to introduce the typical culture of West Kalimantan to young children. The type of research used is research and development. The research subjects were PAUD X Pontianak teachers. The research data sources were PAUD lecturers to obtain material expert validation data and PAUD teachers to obtain media expert validation data, using interview and questionnaire methods. The data analysis technique uses qualitative and quantitative descriptive analysis techniques. The results of the research show that the learning media in the form of "Equatorial Snakes and Ladders" based on West Kalimantan culture is suitable for introducing culture to young children. The implication of the results of this research is to provide insight into the existence of learning media that can be used for early childhood in the form of Equatorial Snakes and Ladders in introducing the typical culture of West Kalimantan.

Commented [A1]: Abstrak setidaknya memuat tentang:

1. arti penting topik ini dibahas
2. tujuan penelitian
3. metode, instrumen, dan subyek yang terlibat
4. analisis data
5. hasil
6. implikasi hasil

masing-masing poin di atas dijelaskan dalam 1-2 kalimat.
jumlah kata maksimal 150 kata

Kata kunci sebaiknya terdiri dari frasa bukan hanya satu kata.

4

Received 23 October 2021; Received in revised form 8 November 2021 year; Accepted 16 November 2021

Available online 17 November 2021 / © 2021 The Authors. Published by Perkumpulan Pengelola Jurnal PAUD Indonesia. This is an open access article under the CC BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>)

1. PENDAHULUAN

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, budaya (*culture*) diartikan sebagai pikiran, adat istiadat, sesuatu yang sudah berkembang, sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sukar diubah (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2008). Anak belajar tentang norma-norma dan nilai-nilai budaya dari lingkungan mereka. Mereka belajar melalui apa yang mereka lihat, dengar dan rasakan (Rahmawati, 2012). Pengenalan budaya diyakini sebagai salah satu konten pembelajaran penting untuk anak usia dini karena merupakan bagian dari fondasi pembentukan identitas anak. Pengenalan budaya juga menjadi lebih relevan dan penting untuk mempersiapkan anak sebagai anggota masyarakat dan budaya mereka pada periode perkembangan selanjutnya (Rizkiyani & Sari, 2022). Pengenalan budaya lokal daerahnya sendiri juga bertujuan agar anak dapat melestarikan budaya tersebut (Rahmadani et al., 2023). Menurut Karwati (2014), pembelajaran yang berbasis budaya akan sangat berdampak pada persepsi, memori dan cara berpikir anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengenalan budaya penting diberikan pada pembelajaran anak usia dini di PAUD, karena merupakan fondasi awal pembentukan identitasnya, mempersiapkan anak sebagai anggota masyarakat dan budaya mereka pada periode perkembangan selanjutnya dan juga bertujuan agar anak dapat melestarikan budaya tersebut.

PAUD adalah PAUD yang berada di Provinsi Kalimantan Barat, tepatnya di kota Pontianak. Provinsi ini memiliki tiga etnis mayoritas yaitu Melayu, Dayak dan Tionghoa yang memiliki beragam budaya yang berbeda-beda. Budaya-budaya tersebut perlu diperkenalkan kepada anak usia dini sehingga diharapkan nantinya mereka juga dapat turut melestarikan ragam budaya tersebut. Pelestarian kebudayaan di Kalimantan Barat perlu dilakukan agar tidak hilang oleh globalisasi dan modernisasi (Ryaldi, 2018). Apalagi pada era global saat ini, sudah masuk budaya asing, sehingga generasi muda sedikit melupakan budaya sendiri (Damayanti et al., 2021) dan tidak tertarik dengan budayanya (Danti & Siahaan, 2021). Oleh karena itu, anak usia dini di PAUD X perlu dikenalkan dengan budaya lokalnya yang terdiri dari etnis Melayu, Dayak dan Tionghoa.

Etnis Melayu merupakan etnis yang dominan ada di Provinsi Kalimantan Barat. Meskipun merupakan etnis yang dominan, namun budaya Melayu masih belum banyak diperkenalkan kepada anak usia dini. Masih minimnya upaya untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya Melayu di Kalimantan Barat, menyebabkan diperlukan suatu wadah/cara untuk melestarikan dan mempertahankan budaya tersebut (Apriadi et al., 2021). Etnis Dayak sebagai salah satu etnis pribumi di Kalimantan Barat juga masih belum banyak dikenal. Pemahaman tentang kebudayaan Dayak sangat bermanfaat untuk mempercepat proses integrasi sosial antara suku bangsa yang beragam latar belakang sosial dan kebudayaannya (Widen, 2023). Sebagai salah satu etnis yang ada di Kalimantan Barat, etnis Tionghoa adalah etnis yang memiliki fasilitas informasi budaya yang sangat sedikit, sehingga pengetahuan mengenai budaya tersebut belum terfasilitasi dengan baik dan akan menghambat upaya pelestarian budayanya (Jocunda, 2014). Berdasarkan paparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa budaya Melayu, Dayak dan Tionghoa merupakan budaya yang dominan yang ada di Kalimantan Barat dan perlu untuk diperkenalkan kepada anak usia dini agar dapat terjaga kelestariannya di masa yang akan datang.

Salah satu cara mengenalkan budaya adalah melalui makanan khasnya. Dalam sudut pandang antropologi (Ihroni dalam Maswita, 2021), makanan merupakan salah satu bagian dari kebudayaan karena merupakan bagian dari warisan tradisi kelompok masyarakat. Selain itu, bentuk pengenalan budaya kepada anak usia dini adalah melalui pengenalan gaya bangunannya atau keunikan arsitekturnya. Keunikan arsitektur tradisional memiliki ciri khas tertentu yang dapat dengan mudah dibedakan dengan bangunan lainnya. Keunikan arsitektur tradisional tersebut, salah satunya dapat dilihat pada rumah ibadah suku Tionghoa yang disebut Klenteng. Klenteng memiliki ciri khas yang terdapat pada gaya atap dan warna dominan bangunannya, yaitu atap yang bertumpuk tiga melambungkan kelopak teratai dan warna yang dominan pada setiap bangunannya adalah merah, kuning, dan hijau (Khallesh, 2014). Dengan demikian, pengenalan budaya etnis-etnis yang ada di Kalimantan Barat dapat dilakukan melalui pengenalan makanan khas dan keunikan arsitektur tradisionalnya.

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian yang dilakukan peneliti, kebanyakan anak PAUD belum mengenal budaya khas Kalimantan Barat. Mereka belum mengetahui nama-nama suku-suku yang terdapat di Kalimantan Barat serta makanan khasnya, bangunan khasnya, serta berbagai ciri khas keunikan setiap suku-suku tersebut. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Supiyah et al., (2021) yang menyatakan bahwa pengenalan keberagaman budaya pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Kalimantan Barat dalam hal keberagaman pakaian adat dan keberagaman makanan khas yang terdapat pada etnis Melayu, Dayak dan Tionghoa secara keseluruhan masuk dalam kategori kurang baik. Selain itu, pengenalan budaya pada anak usia dini ini memiliki urgensi dan tantangan tersendiri, karena anak usia dini memiliki karakteristik mudah bosan dan perhatiannya gampang teralihkan. Oleh karena itu pengenalan budaya untuk anak usia dini harus dapat menarik minatnya dan disesuaikan dengan tahapan perkembangannya (Rizkiyani & Sari, 2022).

Commented [A2]: Pendahuluan minim sekali ya, belum mencerminkan urgensi dan permasalahan yang mendasari artikel ini ditulis
Perhatikan kerangka berpikir ini lalu jabarkan dalam 1-2 paragraf

1. Apa itu budaya kalim?
2. Urgensi mengapa budaya kalim perlu dikenalkan sejak dini?
3. Permasalahannya apa tentang budaya kalim? Berdasarkan wawancara atau hasil kajian jurnal ttg mungkin mininya pengenalan budaya pada anak atau bisa ditekankan bahwa anak jaman sekarang pengetahuan budayanya rendah. Silahkan kembangkan sendiri
4. Solusinya, melalui media yang penulis kembangkan. Jelaskan apa itu equatorial snake dsb.
5. novelty atau kebaruan dengan cara menganalisis artikel terdahulu dengan topik yang sejenis, lalu temukan perbedaannya, kebaruan dari penelitian ini apa
6. tujuan penelitian

Hasil observasi awal yang dilakukan sebelum penelitian, menunjukkan 11) ya pembelajaran mengenai pengenalan budaya lokal yang selama ini berlangsung di PAUD X cenderung masih sangat sederhana, yaitu guru menjelaskan materi mengenai budaya menggunakan buku panduan dan anak-anak menyimak materi tersebut. Kegiatan pembelajaran tersebut berlangsung terus menerus tanpa ada variasi metode maupun media, sehingga hal tersebut membuat anak-anak kurang bersemangat dan kurang tertarik dengan materi yang disampaikan. Nurajizah & Novrianti (2017) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media buku cenderung mudah dilakukan, namun anak cenderung kurang tertarik dan kurang bersemangat terhadap materi yang diberikan. Padahal media pembelajaran di PAUD sangat banyak dan ber25) si (Rupnidah & Suryana, 2022). Selain itu, menurut Rahmawati (2012) pengenalan budaya, terutama untuk anak usia dini, akan lebih bermanfaat jika dilakukan dengan cara yang benar. Oleh karena itu diperlukan variasi bentuk media dalam pembelajaran di PAUD X agar dapat menarik minat anak untuk memperkenalkan budaya kepadanya.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran itu sendiri karena dengan adanya media pembelajaran proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan (Muhson, 2010). Debeturu & Wijayaningsih (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah semua benda konkret atau abstrak yang digunakan dalam lingkungan 2) ajar anak dan dengan benda tersebut anak terbantu dalam memahami pelajaran yang dipelajarinya. Tujuan media pembelajaran adalah untuk memudahkan anak dalam memahami pembelajaran yang disampaikan, dan juga sebagai alat bantu dalam proses penyampaian media sehingga tercipta situasi pembelajaran yang menarik, efektif dan menyenangkan (Hikrawati, 2022). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran karena dengan adanya media tersebut anak dapat lebih memahami pembelajaran yang diberikan kepadanya dan situasi pembelajaran dapat lebih menarik, efektif dan menyenangkan bagi anak.

Jenis dan ragam media pembelajaran bisa bervariasi, mulai dari visual seperti buku, leaflet, poster, dan lain-lain (Putri et al., 2020). Media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran dapat terdiri dari buku, *tape recorder*, *camera video*, *video recorder*, film, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Azhari, 2015). Variasi dalam pemberian media pembelajaran dalam lingkungan belajar akan memudahkan anak dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga tercipta situasi pembelajaran yang menarik, efektif, menyenangkan, lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Hasil penelitian Indra: 11) hdydi et al. (2019) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk *game* edukasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mudah, dan efektif sehingga meningkatkan ketertarikan anak terhadap kebudayaan mereka sendiri. Sejalan dengan hasil penelitian Yuniarni et al., (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif berbasis budaya dalam pembelajaran di PAUD akan membuat pembelajaran dapat menyenangkan dan mudah dipahami. Hadary et al., (2019) juga menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk APE dalam bentuk *busy book* dan multimedia interaktif berbentuk video animasi dapat 21) buat pembelajaran berlangsung menyenangkan dan sekaligus dapat mengenalkan budaya pada anak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengenalan budaya lokal pada pembelajaran 11) n di PAUD untuk anak usia dini hendaknya diberikan dengan menggunakan media yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan efektif sehingga meningkatkan ketertarikan anak untuk mengenal kebudayaan mereka sendiri.

Berdasarkan paparan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan budaya khas Kalimantan Barat melalui media pembelajaran berbentuk "Ular Tangga Khatulistiwa" kepada anak usia dini di PAUD 21) ta Pontianak. Media pembelajaran berbentuk "Ular Tangga Khatulistiwa" tersebut belum pernah digunakan dalam mengenalkan budaya khas Kalimantan Barat. Informasi tersebut diperoleh berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada sejumlah PAUD yang ada di kota Pontianak. Ular Tangga Khatulistiwa adalah sebuah triplek yang berukuran 60 cm x 70 cm yang di atasnya terdapat kotak bergambar yang telah di laminating yang berbeda-beda yang berjumlah 20 kotak. Adapun cara memainkan media tersebut yaitu anak yang memainkan pertama akan menyiapkan dadu dan melemparkan untuk menentukan angka yang didapat dari dadu yang dilemparkan, kemudian anak menggerakkan pionnya sejumlah angka dadu yang dilemparkannya.

Setiap kotak memiliki tantangan berbeda-beda, diantaranya tantangan menanyakan tentang nama jenis makanan khas setiap suku (Mi Sagu adalah makanan khas dari Suku Dayak; Bubur Pedas, Kerupuk Basah, dan Asam Pedas Tempoyak adalah makanan khas dari Suku Melayu; serta Chai Kue adalah makanan khas dari Suku Cina); nama berbagai bangunan khas yang ada di kota Pontianak, Kalimantan Barat seperti Mesjid Raya Mujahidin, Gereja Katedral St. Yosef, Vihara Maetreyra, Klenteng Budi Darma, Tugu Khatulistiwa dan Museum Kalimantan Barat; nama tanaman khas Kalbar seperti tanaman Aloe vera (Lidah Buaya) dan ciri khas alam kota Pontianak, yaitu terdapat Sungai Kapuas yang merupakan Sungai terpanjang di Indonesia, serta ciri khas lainnya. Permainan dilanjutkan oleh anak selanjutnya dan begitu seterusnya hingga pergantian anak terakhir.

Media pembelajaran berbentuk "Ular Tangga Khatulistiwa" berbasis budaya khas Kalimantan Barat ini dikembangkan dengan tujuan dapat digunakan untuk mengenalkan budaya khas Kalimantan Barat kepada anak usia dini di PAUD X kota Pontianak.

2. METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan pendekatan campuran, kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif digunakan ketika melakukan wawancara dan observasi mendalam mengenai fenomena yang diteliti. Metode kuantitatif digunakan untuk mengukur validasi media dan materi dari validator ahli menggunakan kuesioner. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data-data tersebut diperoleh dari ahli media dan ahli materi. Teknik analisa data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Salah satu model yang memperhatikan tahapan-tahapan dasar desain pengembangan media yang sederhana dan mudah dipahami adalah model ADDIE. Model ADDIE dipilih karena relevan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang ada. Angko & Mustaji (2013) menyatakan bahwa beberapa alasan mengapa ADDIE relevan digunakan dalam penelitian pengembangan adalah karena: (1) Model ADDIE sangat beradaptasi dengan berbagai situasi, yang memungkinkannya digunakan hingga ini; (2) Model ADDIE cukup efektif untuk digunakan dan sangat fleksibel dalam menyelesaikan masalah; (3) Model ADDIE menyediakan kerangka kerja terstruktur yang memungkinkan revisi dan evaluasi di setiap tahapannya. Esensi dari pendekatan model ini adalah membagi tahapan-tahapan penelitian ke dalam beberapa langkah urutan-urutan logis, kemudian menggunakan output dari setiap langkah sebagai input pada langkah berikutnya (Januszewski and Molenda dalam Cahyadi, 2019).

Konsep model ADDIE diterapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021). Model pengembangan ADDIE ini merupakan suatu model yang bisa digunakan untuk mengembangkan media, bahan ajar, model pembelajaran, maupun strategi pembelajaran. Mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE dapat menjadikan media pembelajaran menjadi praktis sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran (Andriani dalam Liyana Nurmalasari, M. Taheri Akhbar, 2022). Oleh karena itu, peneliti memilih model ADDIE dalam penelitian ini karena model yang akan dikembangkan berbentuk media pembelajaran, sehingga sesuai dengan model ADDIE yang cocok untuk proses pengembangan produk.

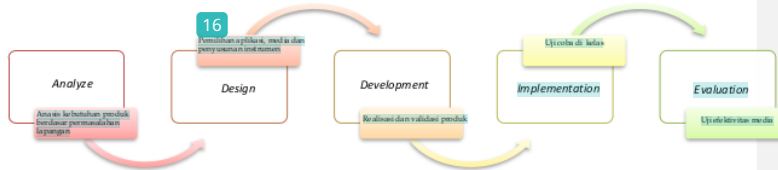
ADDIE, terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Peneliti melakukan analisis dengan menganalisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang telah ada sebelumnya di PAUD X. Kemudian merancang media pembelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan, mengembangkan media pembelajaran melalui uji validasi ahli materi dan media. Selanjutnya menggunakan atau menerapkan media pembelajaran berbentuk "Ular Tangga Khatulistiwa" berbasis budaya lokal Kalimantan Barat untuk pengenalan budaya kepada anak usia dini. Tahapan terakhir adalah mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk, dengan cara mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran serta mencari dan mencatat semua informasi yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil yang lebih baik.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi materi dan validasi media. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara. Pada tahap ini, peneliti mendapatkan data dengan melakukan wawancara dengan guru PAUD yang akan dijadikan tempat pengambilan data, dengan cara mencari informasi kepada guru PAUD mengenai sejauhmana anak-anak usia dini mengetahui mengenai budaya khas Kalimantan Barat yang ada di lingkungan sekitarnya.

Informasi atau data yang didapatkan tersebut dijadikan sebagai data awal sebagai pertimbangan dalam penelitian. Wawancara, merupakan cara mengumpulkan bahan informasi dengan berproses dengan tanya jawab lisan sepihak, tatap muka dan dengan orientasi dan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Desain penelitian, diilustrasikan dengan gambar 1 di bawah ini:

Commented [A3]: Metodologi dalam jurnal tidak perlu menjelaskan suatu teori, namun jelaskan dengan rinci

1. pendekatan penelitian yang digunakan, jangan hanya kualitatif saja namun pendekatan jenis apa yang dipilih. Apa alasan menggunakan pendekatan ini
2. data apa yang akan dikumpulkan
3. metode, teknik, dan instrumen yang digunakan. Disertai dengan indikator instrumen
4. teknik analisis data
5. gambar yang berisi alur penelitian dilakukan



Gambar 1. Alur Penelitian Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal adalah tahap analisis. Kegiatan utama yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis latar belakang atau ² perlunya pengembangan media pembelajaran berdasarkan fenomena yang ada di lapangan (Aminah, 2018). Kegiatan analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan gambaran kondisi nyata sebagai faktor yang menunjukkan ² pentingnya media pembelajaran yang digunakan. Analisis kebutuhan yang dilakukan di PAUD X tersebut menjadi analisis kebutuhan dasar untuk mengembangkan produk yang dihasilkan. Permasalahan yang teridentifikasi adalah terbatasnya media pembelajaran yang dapat mengenalkan anak budaya khas Kalimantan Barat. Hal tersebut dapat dilihat dari minimnya ketersediaan media pembelajaran tersebut di PAUD.

Media pembelajaran yang biasa digunakan guru selama ini adalah buku gambar ² dan pensil warna, dimana anak lebih banyak melakukan aktivitas menggambar dan mewarnai, serta mengerjakan lembar kegiatan (LK) yang disediakan guru dalam kegiatan pembelajaran sehingga tidak memuat unsur pengenalan budaya Khas Kalimantan Barat. Selain itu, ditemukan masalah diantaranya adalah minimnya wawasan anak mengenai karakteristik budaya yang ada di daerahnya, seperti tidak mengetahui suku-suku yang ada di Kalimantan Barat, pakaian adat suku-suku tersebut, makanan khasnya, rumah adatnya dan berbagai karakteristik budaya lokal khas Kalimantan Barat. Oleh karena itu dibutuhkan perubahan dalam penggunaan media pembelajaran di PAUD tersebut dengan adanya media pembelajaran berbasis "Ular tangga khatulistiwa" berbasis budaya lokal Kalimantan Barat untuk pengenalan budaya kepada ² anak usia dini.

Tahap selanjutnya adalah tahap design. Pada tahap ini peneliti menyiapkan desain media dengan cara menentukan isi materi, menentukan strategi dan bentuk media yang akan digunakan untuk proses pembelajaran (Azizah & Syarifah, 2021). Tahap ini terdiri dari beberapa kegiatan. Kegiatan pertama adalah merancang ide permainan yang dapat mengenalkan budaya khas Kalimantan Barat untuk anak usia dini. Kegiatan kedua yaitu memberikan nama untuk media pembelajaran tersebut yaitu "Ular Tangga Khatulistiwa". Kegiatan ketiga adalah menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat media tersebut, yaitu triplek (60 cm x 70 cm), kain Flanel, kertas Manila, kertas bergambar yang telah dilaminating, double tip, lem Fox, kardus, dadu yang setiap sisinya memiliki jumlah lingkaran hitam yang berbeda (1-6), serta pion yang bergambar anak laki-laki dan perempuan yang menggunakan pakaian adat suku Melayu, Dayak dan Cina (Tionghoa). Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan media tersebut teruji aman dan tidak berbahaya sehingga bisa digunakan oleh anak-anak. Kegiatan keempat adalah merancang cara memainkan media tersebut sehingga tujuannya yaitu dapat mengenalkan budaya khas Kalimantan Barat untuk anak dapat tercapai.

Adapun cara memainkan media tersebut yaitu: (1) memulai permainan dengan berdoa terlebih dahulu; (2) guru menjelaskan cara bermain dari permainan ini barulah anak memainkan permainan tersebut. Cara bermain dalam permainan ini adalah yaitu anak disuruh untuk pingsut (jika hanya dua anak yang bermain) dan hompimpa (jika lebih dari dua anak yang bermain) untuk menentukan siapa yang menjadi pemain pertama dan seterusnya, kemudian anak yang memainkan pertama akan menyiapkan dadu dan melemparkan untuk menentukan angka yang didapat dari dadu yang dilemparkan.

Anak diminta untuk memilih pion (anak dapat memilih gambar anak berpakaian adat yang mana untuk dijadikan pionnya, sambil guru menjelaskan pakaian adat dari suku mana yang dikenakan oleh pion) yang akan dimainkannya. Contohnya jika anak giliran pertama mendapat dadu dengan angka 3 berarti anak tersebut mulai menghitung dari kotak satu dan menjalankan pionnya sampai kotak ketiga. Setelah sampai di kotak ketiga, anak diminta untuk membuka kotak yang terdapat di papan permainan yang didalamnya terdapat tantangan tertentu (yaitu menjawab pertanyaan yang ada di tantangan tersebut). Menjawab

pertanyaan yang ada di tantangan tersebut merupakan stimulasi aspek perkembangan Kognitif bagi anak karena menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik.

Tantangan yang terdapat di setiap kotak berbeda-beda, diantaranya tantangan menanyakan tentang nama jenis makanan khas setiap suku (Mi Sagu adalah makanan khas dari Suku Dayak; Bubur Pedas, Kerupuk Basah, dan Asam Pedas Tempoyak adalah makanan khas dari Suku Melayu; serta Chai Kue adalah makanan khas dari Suku Cina); nama berbagai bangunan khas yang ada di kota Pontianak, Kalimantan Barat seperti Mesjid Raya Mujahidin, Gereja Katedral St. Yosef, Vihara Maetreya, Klenteng Budi Darma, Tugu Khatulistiwa dan Museum Kalimantan Barat; nama tanaman khas Kalbar seperti tanaman Aloe vera (Lidah Buaya) dan ciri khas alam kota Pontianak, yaitu terdapat Sungai Kapuas yang merupakan Sungai terpanjang di Indonesia, serta ciri khas lainnya. Permainan dilanjutkan oleh anak selanjutnya dan begitu seterusnya hingga pergantian anak terakhir. Bentuk media pembelajaran berbentuk "Ular Tangga Khatulistiwa" berbasis budaya khas Kalimantan Barat tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Ular Tangga Khatulistiwa



Gambar 3. Pion yang dimainkan anak

Tahapan ketiga, pengembangan instrumen penilaian. Instrumen penilaian yang digunakan adalah instrumen validasi materi dan instrumen validasi media. Instrumen validasi materi diberikan kepada dua orang dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) yang memahami tentang kesesuaian materi pembelajaran untuk anak usia dini. Sedangkan instrumen validasi media diberikan kepada dua orang guru PAUD untuk mengetahui kesesuaian media tersebut ketika digunakan dalam pembelajaran di PAUD.

No	Indikator	Validator 1	Validator 2
1.	Kesesuaian materi dengan karakteristik belajar anak usia dini	4	4
2.	Mengandung materi yang dapat mengenalkan budaya khas Kalimantan Barat	3,8	3,6
3.	Kesesuaian materi untuk ¹ instimulasi aspek perkembangan anak usia dini	4	4
Jumlah		11,8	11,6
Rata-rata		3,93	3,87
Rata-rata semua validator = 3,9			

Tabel 1. Hasil Validator Materi

1

Skor maksimal = 4, skor minimal 1
 $Mi = \frac{1}{2} \times (1+4)$
 $= 2,5$
 $Sbi = 1,6 \times (4-1)$
 $= 0,5$

Kategorisasi hasil validasi dengan 4 kriteria

No	Rentang skor	Kategorisasi
1	$x > 3,25$	Sangat layak
2	$0 < x \leq 3,25$	Layak
3	$1,75 < x \leq 0$	Kurang layak
4	$x \leq 1,75$	Tidak layak

Rata-rata hasil validasi ahli materi yang diberikan validator menggunakan data angket menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk "Ular T¹aga Khatulistiwa" berbasis budaya lokal Kalimantan Barat untuk pengenalan budaya kepada anak usia dini yang dikembangkan oleh peneliti masuk dalam kategori sangat layak yaitu dengan skor 3,9.

Masukan dari kedua validator ahli materi mengenai materi yang terdapat di media tersebut adalah materi tersebut belum memasukkan informasi tambahan mengenai setiap kotak yang ada di dalam ular tangga. Contohnya ketika anak berada di kotak yang menanyakan berbagai jenis makanan khas setiap suku (Mi Sagu adalah makanan khas dari Suku Dayak; Bubur Pedas, Kerupuk Basah, dan Asam Pedas Tempoyak adalah makanan khas dari Suku Melayu; serta Chai Kue adalah makanan khas dari Suku Cina). Kotak ini harusnya juga berisi tentang informasi tambahan mengenai bahan pembuat Mi Sagu/Bubur Pedas/ Chai Kue. Dengan menginformasikan mengenai bahan-bahan pembuat makanan tersebut, guru juga dapat menambahkan informasi mengenai kandungan gizi yang terdapat di dalam makanan-makanan tersebut, sehingga menambah pengetahuan anak tentang pentingnya makan makanan yang sehat untuk pertumbuhannya. Penambahan informasi tersebut juga dapat menstimulasi aspek perkembangan bahasa anak, melalui bertambahnya perbendaharaan kata anak. Anak juga dapat terstimulasi aspek perkembangan kognitifnya karena menambah pengetahuannya tentang makanan bergizi yang bermanfaat bagi pertumbuhannya.

No	Indikator	Validator 1	Validator 2
1.	Kesesuaian dengan prinsip pemilihan media pembelajaran untuk anak usia dini	3,7	3,8
2.	Kesesuaian dengan fungsi media pembelajaran untuk anak usia dini	3,9	3,8
3.	Kesesuaian dengan manfaat media pembelajaran anak usia dini	3,5	4
Jumlah		11,1	11,6
Rata-rata		3,7	3,87
Rata-rata semua validator = 3,785			

Tabel 2. Hasil Validator Media

Skor maksimal = 4, skor minimal = 1
 $Mi = \frac{1}{2} \times (1+4)$
 $= 2,5$
 $Sbi = \frac{1}{6} \times (4-1)$
 $= 0,5$

Kategorisasi hasil validasi dengan 4 kriteria

No	Rentang skor	Kategorisasi
1	$x > 3,25$	Sangat layak
2	$0 < x \leq 3,25$	Layak
3	$1,75 < x \leq 0$	Kurang layak
4	$x \leq 1,75$	Tidak layak

Rata-rata hasil validasi ahli media yang diberikan validator menggunakan data angket menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk "Ular Tangga Khatulistiwa" berbasis budaya Khas Kalimantan Barat untuk pengenalan budaya kepada anak usia dini yang dikembangkan oleh peneliti masuk dalam kategori sangat layak yaitu dengan skor 3,785.

Masukan dari validator ahli media ke-1 adalah ukuran papan media berbentuk "Ular Tangga Khatulistiwa" tersebut sebaiknya diperbesar agar memudahkan anak memainkan permainan tersebut. Validator 1 juga menambahkan untuk memperbesar ukuran pion dalam permainan sehingga memudahkan anak untuk memegangnya, selain itu juga ukuran yang besar akan lebih menarik minat anak terhadap media tersebut, sehingga diharapkan dengan minat yang tinggi maka proses pembelajaran yang terjadi akan lebih baik lagi. Sedangkan validator ahli media ke-2 menyarankan untuk memperjelas gambar-gambar yang terdapat pada papan media tersebut, sehingga gambar-gambarnya dapat lebih diingat oleh anak.

Tahapan ke empat adalah *implementation* dan *evaluation* yaitu tahapan mempraktekkan media yang dibuat peneliti sekaligus melakukan uji coba media tersebut di kelas PAUD X. Tujuan dilakukan uji coba ini adalah untuk mengetahui bagaimana respon anak dan efektifitas media pembelajaran berbentuk "Ular Tangga Khatulistiwa" berbasis budaya khas Kalimantan Barat ketika diberikan kepada anak usia dini di kelas.

Hasil dari uji coba tersebut adalah sebagai berikut, 100% anak menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam memainkan permainan tersebut. Hal ini terlihat dari seluruh anak mengangkat tangannya ketika ditanya siapa yang ingin memainkan permainan tersebut pertama kali. 90% anak langsung memahami bagaimana cara memainkan permainan tersebut. 85% anak yang sebelum bermain menggunakan media tersebut belum mengetahui mengenai berbagai makanan khas Kalimantan Barat, bangunan, tanaman, ciri alam dan berbagai karakteristik budaya khas Kalimantan Barat, kemudian setelah bermain dan ditanyakan kembali mengenai hal tersebut, dapat menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan. 80% anak meminta kepada guru maupun peneliti untuk kembali memainkan permainan tersebut karena menurutnya permainan tersebut menyenangkan untuk dimainkan.

Setelah dilakukan tahapan implementasi yang berbentuk uji coba media tersebut, dilakukan tahap evaluasi. Proses evaluasi adalah suatu kegiatan menilai apakah pembelajaran yang diberikan melalui media tersebut berhasil memenuhi harapan pengembangan awal atau tidak (Sugihartini & Yudiana, 2018). Berdasarkan tahapan implementasi produk berbentuk uji coba media, dapat dinilai bahwa lebih dari 80% tujuan pengembangan media ini tercapai, yaitu media pembelajaran berbentuk "Ular Tangga Khatulistiwa" berbasis budaya khas Kalimantan Barat yang dikembangkan oleh peneliti dapat mengenalkan budaya khas Kalimantan Barat dan sekaligus dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak usia dini di PAUD tersebut.

Commented [A4]: Seharusnya setiap langkah dari ADDIE ada pembahasannya. Pembahasan ditunjukkan dengan menambahkan referensi disitu. Tujuannya adalah memperkuat temuan di setiap tahap ADDIE

Commented [A5]: Tambahkan kelemahan di akhir hasil dan pembahasan

Meskipun demikian, media ini tentunya masih membutuhkan pengembangan lebih lanjut. Pengembangan yang perlu dilakukan selanjutnya adalah berdasarkan masukan dari para validator ahli materi dan validator ahli media. Pengembangan tersebut diharapkan dapat lebih meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD.

4. KESIMPULAN

Perancangan media pembelajaran berbentuk "Ular Tangga Khas Istimewa" berbasis budaya khas Kalimantan Barat dalam rangka pengenalan budaya kepada anak usia dini, dinilai sangat layak digunakan dan dapat menarik minat anak untuk mengenal budaya khas Kalimantan Barat. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah tersedianya media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru PAUD, yang berfungsi mengenalkan budaya khas Kalimantan Barat dalam pembelajarannya di sekolah. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran

Commented [A6]: apa yang harus ada dalam kesimpulan?

1. makna dari hasil penelitian
2. implikasi hasil penelitian bagi pendidikan, guru, pembuat kebijakan, dan penelitian selanjutnya,
3. tidak lebih dari 100 kata

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada guru PAUD Kota Pontianak dan dosen PG-PAUD, serta semua pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar dan selesai pada waktunya.

6. REFERENCES

- Aminah, S. (2018). Implementasi model addie pada education game pembelajaran bahasa inggris (studi kasus pada smp negeri 8 pagaralam). *Jurnal Ilmiah Betrik*, 09(03), 152–162. <https://media.neliti.com/media/publications/290444-implementasi-model-addie-pada-education-4ae8bf4.pdf>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Angko, N., & Mustaji. (2013). Pengembangan bahan ajar dengan model addie untuk mata pelajaran matematika kelas 5 SDS mawar sharon surabaya. *Kwangsan. Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n1.p1-15>
- Apriadi, W., Andi, U. F., & Zain, Z. (2021). Pusat budaya melayu kalimantan barat. *JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur*, 9(1), 342–353. <https://doi.org/10.26418/jmars.v9i1.45192>
- Azhari, A. (2015). Peran Media pendidikan dalam meningkatkan kemampuan bahasa arab siswa madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 16(1), 43. <https://doi.org/10.22373/jid.v16i1.586>
- Azizah, N., & Syarifah. (2021). Desain pembelajaran ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) e-learning pada materi sejarah kebudayaan islam. *Jurnal Pendidikan Islam UHAMKA*, 12(2), 109–120. file:///C:/Users/ASUS/Downloads/nyani21,+02.+revisi+jurnal_ADDI_109-120.pdf
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis addie model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.1070/halaqa.v3i1.2124>
- Damaiyanti, L., & Nahaan, M. (2021). Game edukasi pengenalan budaya sumatera. *Jurnal Ilmiah PUSDANSI*, 1(1), 1–9. <http://pusdansi.org/index.php/pusdansi/article/view/20>
- Damayanti, D. A. M., Assubhi, Z. S., & Assuja, M. A. (2021). Aplikasi permainan sebagai media pembelajaran peta dan budaya sumatera untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Komputasi*, 9(1), 58–66. <https://jurnal.fmipa.unila.ac.id/komputasi/article/view/2779>
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media magic puffer ball. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 233. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>

Commented [A7]: Ubah penulisan judul pada setiap referensi hanya menggunakan huruf kapital di awal judulnya saja

Minimal 30 referensi

- 9 Hadary, F., Yuniarni, D., & Wulandari, R. S. (2019). multimedia interaktif dalam pembelajaran di taman kanak-kanak kota pontianak kalimantan barat. *AL-KHIDMAH*, 2(2), 42–48. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29406/al-khidmah.v2i2.1626>
- 20 Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam pembelajaran pendidikan agama islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPIA)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hikrawati. (2022). Pengembangan media pembelajaran bahan bekas untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Smart Paud*, 5(2), 131–139. <https://smartpaud.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/3>
- Indra Wahyudi, Bahri, S., & Handayani, P. (2019). Aplikasi pembelajaran pengenalan budaya indonesia. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 5(1). <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Jocunda, S. (2014). Pusat informasi budaya tic pada kalimantan barat. *Jurnal Online Mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura*, 2(1), 119–137. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jmars.v2i1.7363>
- Karwati, E. (2014). Pengembangan pembelajaran dengan menekankan budaya lokal pada pendidikan anak usia dini. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 6(1), 53–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/eh.v6i1.2861>
- Khaliesh, H. (2014). Arsitektur tradisional tionghoa: tinjauan terhadap identitas, karakter budaya dan eksistensinya. *Lankau Betang, Jurnal Arsitektur*, 1(1), 86–99. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/lb/article/view/18811/15828>
- Liyana Nurmalasari, M. Taheri Akhbar, S. L. S. (2022). Pengembangan media kartu hewan dan tumbuhan (tuhetu) pada pembelajaran ipa kelas iv sd negeri Liyana. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 05(1), 207–213. <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/6291-23147-1-PB.pdf>
- 11 Nurajizah, S., & Novriyanti, S. (2017). Pengenalan budaya daerah di pulau jawa berbasis multimedia dengan pendekatan computer assisted instruction. *Information System Application*, 02(01), 1–7. <http://e-journal.president.ac.id/presunivojs/index.php/informationssystemapplication/article/view/290/157>
- 6 Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh media pembelajaran dan motivasi diri terhadap keterampilan orang tua dalam pendidikan anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 649. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.418>
- Rahmadani, N. K. A., Tasuah, N., Nugroho, R. A. A. E., Alianda, D., & Cahyaningrum, D. E. (2023). Implementasi pengenalan budaya lokal di sentra seni pada anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5359–5368. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4272>
- 3 Rahmawati, Y. (2012). Pengenalan budaya melalui bercerita untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2908>
- 22 Rizkiyani, F., & Sari, D. Y. (2022). Pengenalan budaya sunda pada anak usia dini : sebuah narrative review. *Jurnal Ilmiah Peradaban Islam*, 19(1), 34–46. <https://doi.org/10.15575/al-tsaqafa.v19i1.18292>
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media pembelajaran anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/viewFile/48199/19571>
- Ryaldi. (2018). Pusat studi lintas budaya kalimantan barat. *Jurnal Online Mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura*, 6(2), 16–28. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jmars.v6i2.27423>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (mie) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–

24 286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>

Supiyah, Fadillah, & Miranda, D. (2021). Pengenalan keberagaman budaya pada anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak se-kecamatan sungai raya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(4), 1–8. <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/46310-75676639001-1-SM.pdf>

Tim Penyusun, & Kamus Pusat Bahasa. (2008). Kamus besar bahasa Indonesia. In D. Sugono (Ed.), *Pusat Bahasa*. Pusat Bahasa. [https://oldi.lipi.go.id/public/Kamus Indonesia.pdf](https://oldi.lipi.go.id/public/Kamus%20Indonesia.pdf)

Widen, K. (2023). Orang dayak dan kebudayaannya. *Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Pemerintahan*, 12(2),

207–218. <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/Orang+Dayak+dan+Kebudayaannya.pdf>

6 Yuniami, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2019). Pengembangan multimedia interaktif video senam animasi berbasis budaya khas kalimantan barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>

Artikel(1)(1).docx

ORIGINALITY REPORT

28%

SIMILARITY INDEX

27%

INTERNET SOURCES

21%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ecampus.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	5%
2	smartpaud.uho.ac.id Internet Source	3%
3	obsesi.or.id Internet Source	3%
4	jptam.org Internet Source	2%
5	journal.uinsgd.ac.id Internet Source	1%
6	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	1%
7	repository.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
8	edukatif.org Internet Source	1%
9	jurnal.untan.ac.id Internet Source	1%

10	pdfs.semanticscholar.org Internet Source	1 %
11	media.neliti.com Internet Source	1 %
12	core.ac.uk Internet Source	1 %
13	www.aulad.org Internet Source	1 %
14	Erma Erma, Yaswinda Yaswinda. "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Menganyam Menggunakan Bahan Alam", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023 Publication	1 %
15	Submitted to St. Ursula Academy High School Student Paper	1 %
16	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1 %
17	journal.unismuh.ac.id Internet Source	1 %
18	repository.unja.ac.id Internet Source	1 %
19	teknologipintar.org Internet Source	1 %

20	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1 %
21	Ferry Hadary, Desni Yuniarni, Reine Suci Wulandari. "Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran di Taman Kanak-kanak Kota Pontianak Kalimantan Barat", Al-khidmah, 2019 Publication	1 %
22	ejournal.stkipjb.ac.id Internet Source	1 %
23	journal.umpalopo.ac.id Internet Source	1 %
24	www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id Internet Source	1 %
25	journal.uny.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off

Artikel(1)(1).docx

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11
