

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Di lembaga pendidikan Islam seperti Madrasah Ibtidaiyah (MI), Pembelajaran bahasa Arab memiliki peran yang penting dalam memperdalam pemahaman siswa terhadap ajaran Islam. Pembelajaran Bahasa Arab di MI, khususnya di kelas V, memiliki tujuan penting, karena siswa pada tahap ini sudah mulai lebih matang secara kognitif dan mampu memahami konsep bahasa yang lebih kompleks. Al-Qur'an ditulis dalam bahasa Arab. Selain itu, pembelajaran bahasa Arab di MI berusaha untuk mengembangkan nilai-nilai moral dan agama di usia muda, sesuai dengan kurikulum pendidikan Islam di Indonesia. (Kemenag RI, 2017).

Pengembangan keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Arab lebih lanjut untuk kelas V ini, baik dari segi membaca, menulis, maupun berbicara. Siswa diharapkan sudah memiliki dasar-dasar penguasaan Bahasa Arab yang baik. Pembelajaran Bahasa Arab pada tingkat ini berperan sebagai fondasi utama dalam mendalami ilmu agama lebih lanjut, termasuk pemahaman terhadap hadits, tafsir, dan fiqh. Dengan kemampuan bahasa yang lebih baik, siswa dapat memahami ajaran Islam secara lebih mendalam dan aplikatif. Pembelajaran ini juga berperan sebagai media untuk mengenalkan budaya serta peradaban Islam yang berkaitan erat dengan bahasa Arab, sehingga siswa dapat memahami akar sejarah serta kontribusi penting umat Islam di kancah global (Hasbullah, 2015).

Selain itu, pengajaran Bahasa Arab di MI, terutama di kelas V, juga berkontribusi pada pengembangan kecerdasan linguistik siswa. Dalam konteks pembelajaran di Indonesia, pengenalan Bahasa Arab sejak dini memberikan keuntungan tersendiri karena siswa akan terbiasa dengan multibahasa, yang bisa memudahkan mereka dalam memahami bahasa asing lainnya di masa depan. Pembelajaran Bahasa Arab juga membantu siswa dalam memahami istilah-istilah keagamaan yang banyak digunakan dalam praktik sehari-hari di lingkungan masyarakat Muslim Indonesia. Dengan demikian, Bahasa Arab bukan hanya dipandang sebagai bahasa pengantar keilmuan agama, tetapi juga sebagai alat

untuk membentuk identitas religius dan sosial siswa di lingkungan MI (Hamid, 2008)

Pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah (MI), seringkali dihadapkan pada pelbagai tantangan. Salah satunya adalah kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab. Faktor-faktor yang mempengaruhi siswa yaitu kesulitan dalam memahami materi, metode pembelajaran yang kurang variatif, serta keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Untuk mengatasi masalah yang terjadi, salah satu caranya adalah dengan memasukkan media ke dalam proses belajar mengajar, karena media tidak hanya berfungsi sebagai sumber pengetahuan tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran siswa. Selain itu, media juga berfungsi untuk menilai pemahaman siswa dan memberikan umpan balik. (Usman, 2002).

Peran guru dalam menyajikan isi pengajaran mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa. Guru diharapkan mampu memanfaatkan fasilitas yang disediakan oleh sekolah serta sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, guru juga perlu mengasah keterampilan dalam mengembangkan bahan ajar secara mandiri apabila materi yang dibutuhkan belum tersedia. Di sinilah perlunya mengembangkan dan memilih media pembelajaran untuk menunjang proses pendidikan yang mendorong siswa aktif. Diperlukan juga adanya media yang dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajarannya, agar materi yang dianggap sulit dapat menjadi mudah dan menyenangkan (Handayani, 2016).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran. Salah satu alternatif yang penulis usungkan adalah media ular tangga, yang dapat membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Media ini telah terbukti efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Namun, dalam era digital seperti sekarang, perlu adanya pengembangan media ular tangga untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi, yaitu media ular tangga berbasis digital.

Media Ular Tangga merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, karena mampu meningkatkan interaksi dan motivasi siswa. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, media ini dapat

disesuaikan untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman kosakata, struktur kalimat, dan tata bahasa. Dengan Genially, sebuah platform digital interaktif, permainan ular tangga dapat diubah menjadi lebih dinamis dan menarik dengan menambahkan elemen multimedia seperti gambar, animasi, audio, dan kuis interaktif.

Pada media ular tangga yang dibuat menggunakan Genially, papan permainan digital akan menampilkan sejumlah kotak yang berisi soal atau tantangan terkait Bahasa Arab. Setiap kotak bisa mencakup aktivitas seperti menerjemahkan kosakata, melengkapi kalimat dalam Bahasa Arab, atau mengidentifikasi kata sesuai dengan kategori tertentu (misalnya, kata benda, kata kerja, dan sebagainya). Siswa akan melempar dadu digital dan maju sesuai dengan angka yang didapat. Jika mereka berhenti di kotak dengan soal, mereka harus menyelesaikannya untuk dapat melanjutkan perjalanan.

Selain itu, penggunaan Genially dalam permainan ular tangga memungkinkan integrasi suara yang dapat membantu siswa melatih kemampuan mendengar (listening) dalam Bahasa Arab. Misalnya, ketika siswa berhenti di kotak tertentu, mereka bisa mendengarkan pengucapan kata atau kalimat dalam Bahasa Arab, lalu diminta menuliskan atau memilih artinya. Media ini menggabungkan aspek visual, kinestetik, dan audio secara efektif, sehingga dapat membuat siswa lebih berminat dalam mengikuti Pelajaran Bahasa Arab.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media permainan Ular Tangga berbasis digital dengan memanfaatkan platform desain grafis interaktif bernama Genially. Dengan Genially ini, kita dapat menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya memiliki tampilan yang menarik, tetapi juga dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif seperti animasi, suara, dan video yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan berkesan bagi siswa.

Kurangnya media pembelajaran yang inovatif juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kualitas pembelajaran Bahasa Arab. Di banyak sekolah, penggunaan media masih terbatas pada metode konvensional, sehingga kurang efektif dalam menarik minat siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta menyenangkan. Situasi ini membuat siswa cenderung pasif dan

kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berbahasa mereka secara optimal, baik dalam berbicara, menulis, mendengar, maupun membaca.

Untuk mengatasi masalah ini, penggunaan media ular tangga digital berbasis Genially menjadi solusi yang tepat. Media ini tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui bermain. Dengan permainan ular tangga yang interaktif, siswa dapat belajar kosakata, tata bahasa, dan keterampilan berbahasa lainnya dengan cara yang lebih kreatif dan menyenangkan, sehingga motivasi mereka meningkat. Media ini dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, dan kinestetik, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa dalam Bahasa Arab.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diungkapkan, maka rumusan masalah dalam penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana desain media ular tangga berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Arab?
2. Bagaimana kelayakan media ular tangga berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Arab berdasarkan ahli?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media ular tangga berbasis digital pada Pembelajaran Bahasa Arab?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan media ular tangga berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Arab?

C. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian yang akan dilakukan, adalah untuk:

1. Mengetahui desain media ular tangga berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Arab.
2. Mengetahui kelayakan media ular tangga berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Arab berdasarkan ahli.

3. Mengetahui respon siswa terhadap media ular tangga berbasis digital pada Pembelajaran Bahasa Arab.
4. efektivitas penggunaan media ular tangga berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Arab?

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua manfaat, yaitu secara praktis dan teoritis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan materi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, serta meningkatkan minat siswa dalam mempelajari Bahasa Arab.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru. Dengan menggunakan media ular tangga berbasis digital, guru dapat efektivitas pembelajaran, mempermudah persiapan pembelajaran karena lebih cepat dan efisien, memvariasikan metode pembelajaran agar tidak monoton, mendapatkan umpan balik dari siswa, dan meningkatkan profesionalisme seorang guru.
- b. Bagi siswa. Media ular tangga berbasis digital dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab dan membuat siswa senang saat belajar bahasa Arab karena adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
- c. Bagi sekolah. Keberadaan media yang telah dikembangkan diharapkan dapat menambah referensi media pembelajaran khususnya untuk pembelajaran bahasa Arab Bagi peneliti. Menambah menambah pengetahuan dan kreativitas peneliti tentang pembuatan media pembelajaran.

E. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil observasi, penyampaian materi pembelajaran ini masih berpusat pada penggunaan metode ceramah saja yang menyebabkan banyaknya siswa yang kurang berminat untuk belajar bahasa arab, karena dianggap metode tersebut membosankan sehingga siswa kesulitan atau kurang mampu menguasai materi yang diberikan.

Dalam konteks pembelajaran, media ular tangga berfungsi sebagai media edukatif yang memadukan unsur permainan dan pendidikan, yang dapat merangsang minat siswa. Piaget dan Vygotsky menyatakan bahwa bermain merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif anak, di mana melalui permainan, siswa dapat mengeksplorasi, belajar melalui pengalaman, dan meningkatkan keterampilan sosial. Dengan memanfaatkan media ular tangga, siswa bisa belajar sambil bermain, sehingga proses belajar Bahasa Arab menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Slameto, 2010).

Pembelajaran Bahasa Arab didasarkan pada pentingnya bahasa ini sebagai alat utama dalam memahami sumber ajaran Islam, seperti Al-Qur'an dan Hadits. Menurut teori behaviorisme, pembelajaran bahasa difokuskan pada latihan kebiasaan atau drilling, di mana siswa perlu sering mengulang kosakata dan struktur kalimat agar terbiasa. Dalam pembelajaran Bahasa Arab, pengulangan menjadi aspek penting dalam penguasaan bahasa, mengingat kompleksitas tata bahasanya. Oleh karena itu, latihan intensif diharapkan dapat membantu siswa menguasai pola bahasa ini secara bertahap. Pengajaran Bahasa Arab di Indonesia, khususnya di Madrasah Ibtidaiyah, sering memanfaatkan pendekatan ini untuk membiasakan siswa dengan dasar-dasar tata Bahasa (Mukhtar, 2011).

Pendekatan kognitif dalam pembelajaran bahasa menekankan pada pemahaman tata bahasa dan struktur yang teratur. Teori ini menganggap bahwa pembelajaran Bahasa Arab memerlukan penguasaan sistematis atas aspek-aspek bahasa, seperti morfologi dan sintaksis. Di Indonesia, pembelajaran Bahasa Arab tidak hanya berfokus pada hafalan kosakata, tetapi juga pada pemahaman mendalam terhadap struktur kalimat agar siswa dapat menerapkan bahasa ini dalam membaca dan memahami teks-teks keagamaan. Proses ini sejalan dengan pandangan Noam Chomsky, yang menekankan pentingnya tata bahasa dalam membangun keterampilan berbahasa yang baik. Di kelas, guru sering menggunakan metode ini untuk menjelaskan aturan-aturan bahasa Arab secara lebih logis dan terstruktur kepada siswa (Abdul Hamid, 2014).

Selanjutnya, dalam teori konstruktivisme, belajar bahasa dipandang sebagai proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman dan

konteks penggunaan. Dengan cara pengulangan dan penyebutan kata, siswa diharapkan tidak hanya menghafal kata-kata atau struktur kalimat, tetapi juga memahami cara penggunaannya dalam konteks nyata. Menurut teori ini, pembelajaran bahasa akan lebih efektif apabila siswa terlibat dalam aktivitas yang relevan dan bermakna, sehingga mereka dapat menghubungkan materi dengan pengalaman nyata. Hal ini sejalan dengan praktik-praktik pembelajaran di Indonesia yang mendorong penggunaan bahasa dalam situasi sehari-hari untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan berkomunikasi (Suparno, 1997).

Sebagai upaya, seorang guru dapat memberikan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Pada studi penelitian lain menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media interaktif, contohnya media ular tangga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, guru memerlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan serta keaktifan siswa dalam proses belajar. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti menggambarkan kerangka berpikir pada bagan berikut:





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan tabel dibawah, Penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang membahas penggunaan media Ular Tangga dalam pembelajaran, yang menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Namun, hanya berbeda jenis penelitian, sasaran subyek penelitian, juga mata pelajaran yang dibidik..

Tabel 1. 1 Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Fokus Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
1	Rizki Ramadhani (2021), dengan judul : "Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital untuk Pembelajaran Bahasa Arab"	R&D dengan model ADDIE	Meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Arab siswa	<p>Persamaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jenis penelitian yang digunakan R&D Fokus pada mata pelajaran Bahasa Arab <p>Perbedaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Subyek penelitian siswa kelas IV MI Waktu dan tempat penelitian
2	Intan Nuraini (2022), dengan judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially dalam Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab"	R&D dengan model ADDIE	Meningkatkan pemahaman mufrodat Bahasa Arab siswa	<p>Persamaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jenis penelitian yang digunakan R&D Menggunakan platform Genially Fokus pada mata pelajaran Bahasa Arab Subyek penelitian siswa kelas V MI <p>Perbedaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Waktu dan tempat penelitian

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Fokus Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
3	Khairunnisa Azzahra (2022), dengan judul: "Penggunaan Genially dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab untuk Keterampilan Membaca"	R&D dengan model 4D	Meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Arab melalui media interaktif	<p>Persamaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian yang digunakan R&D • Menggunakan platform Genially • Fokus pada mata pelajaran Bahasa Arab • Subyek penelitian siswa kelas V SD <p>Perbedaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Waktu dan tempat penelitian
4	Siti Amalia (2021), dengan judul: "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially pada Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah"	R&D dengan model Dick and Carey	Meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Arab siswa Madrasah Aliyah	<p>Persamaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian yang digunakan R&D • Menggunakan platform Genially • Fokus pada mata pelajaran Bahasa Arab <p>Perbedaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subyek penelitian siswa kelas XI MA • Waktu dan tempat penelitian

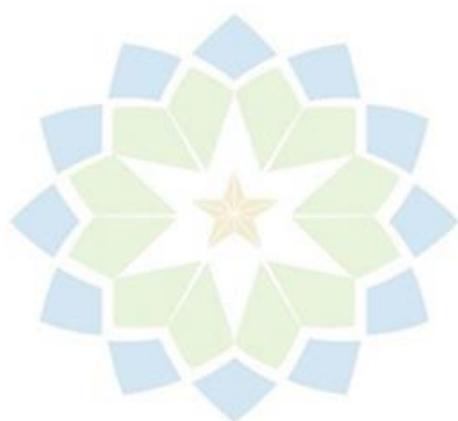
No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Fokus Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
5	Nabila Putri (2019), dengan judul : ” Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab”	Research and Development, type ADDIE	Media pembelajaran ular tangga dalam bahasa Arab Subyek Penelitian: Siswa SD	<p>Persamaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media pembelajaran ular tangga • Jenis penelitian yang digunakan R&D • Fokus pada mata pelajaran Bahasa Arab • Subyek penelitian siswa SD <p>Perbedaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Waktu dan tempat penelitian
6	Aisyam Mardiyah, R., Umi Baroroh(2019). Dengan judul: "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Bahasa Arab".	Model Research and Development, Type ADDIE	Mengembangkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa arab.	<p>Persamaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media pembelajaran ular tangga • Jenis penelitian yang digunakan R&D • Fokus pada mata pelajaran Bahasa Arab • Subyek penelitian siswa kelas V <p>Perbedaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Waktu dan tempat penelitian

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Fokus Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
7	Hanif Hidayat (2019), dengan judul : "Pengembangan Media Digital Berbasis Genially untuk Pembelajaran PAI"	R&D dengan model ADDIE	Mengembangkan media berbasis Genially untuk pembelajaran PAI	<p>Persamaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian yang digunakan R&D • Menggunakan platform Genially <p>Perbedaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fokus pada mata pelajaran PAI • Subyek penelitian siswa kelas V SD • Subyek penelitian siswa kelas X SMA • Waktu dan tempat penelitian
8	Diah Fitri (2019), dengan judul: "Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Genially untuk Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar"	R&D dengan model ADDIE	Meningkatkan minat dan hasil belajar Matematika siswa SD	<p>Persamaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian yang digunakan R&D • Menggunakan platform Genially • Subyek penelitian siswa kelas V MI <p>Perbedaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fokus pada mata pelajaran Matematika • Waktu dan tempat

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Fokus Penelitian	Persamaan dan Perbedaan penelitian
9	Andini Putri (2021), dengan judul: "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar"	R&D (Research and Development) dengan model ADDIE	Mengembangkan media interaktif Media berbasis Genially meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.	<p>Persamaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian yang digunakan R&D • Menggunakan platform Genially • Subyek penelitian siswa kelas V SD <p>Perbedaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fokus pada mata pelajaran Inggris • Waktu dan tempat penelitian
10	Nurul Huda (2018), dengan judul : "Pengembangan Media Ular Tangga pada Materi Bahasa Arab untuk Siswa MI"	R&D (Research and Development) dengan model ADDIE	Menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab	<p>Persamaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian yang digunakan R&D • Fokus pada mata pelajaran Bahasa Arab • Subyek penelitian siswa kelas V SD <p>Perbedaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media ular tangga manual

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Fokus Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
				<ul style="list-style-type: none"> • Subyek penelitian siswa kelas IV SD • Waktu dan tempat penelitian
11	Nida Rahman (2021), dengan judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially untuk Meningkatkan Keterampilan Kosakata Bahasa Arab"	R&D dengan model ADDIE	Meningkatkan keterampilan kosakata Bahasa Arab melalui media interaktif berbasis Genially	<p>Persamaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian yang digunakan R&D • Menggunakan platform Genially <p>Perbedaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fokus pada mata pelajaran PAI • Subyek penelitian siswa kelas V SD • Subyek penelitian siswa kelas X SMA • Waktu dan tempat penelitian
12	Riyanto (2020), dengan judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis ICT untuk	R&D (Research and Development) dengan	Mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif berbasis ICT.	<p>Persamaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media ular tangga digital berbasis ICT • Jenis penelitian yang digunakan R&D

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Fokus Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
	Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas IV"	model Borg & Gall		Perbedaan: <ul style="list-style-type: none"> • Fokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) • Subyek penelitian siswa kelas IV SD • Waktu dan tempat penelitian
13	W. Widiana, Ni P. Gita Parera, Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana (2019). Dengan judul : "Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA".	Research and Development, Type ADDIE	Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA.	Persamaan: <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media pembelajaran ular tangga • Jenis penelitian yang digunakan R&D Perbedaan: Fokus pada mata pelajaran IPA <ul style="list-style-type: none"> • Subyek penelitian siswa kelas IV • Waktu dan tempat penelitian



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG