

Penerapan Model Project Based Learning Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPS

by SalamahSalamah

Submission date: 15-Nov-2022 06:21AM (UTC+0700)

Submission ID: 1954125836

File name: 10._398-Article__PUJI_ASTUTI__Text-466-1-10-20220531.pdf (291.37K)

Word count: 2955

Character count: 18652

Penerapan Model *Project Based Learning* Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPS

Puji Astuti¹, Salamah²

^{1,2}Pendidikan IPS, Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.398](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.398)

Submitted:

March 02, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

Creativity, Learning Outcomes, Project Based Learning Model

ABSTRACT

This research is motivated by observational data which shows that the results of observations and the acquisition of social studies learning outcomes are low. Student creativity in social studies learning is channeled as it should be. The average value of social studies learning outcomes has not reached the KKM. One of the efforts to overcome this is by applying a problem-based learning model. This study aims to determine the application of the Project-Based Learning model in increasing creativity and learning outcomes of social studies lessons for fourth-grade students at SD Negeri Melikan. The methodology used in this research is Classroom Action Research (CAR). The subjects were 11 students from the fourth-level SD Negeri Melikan. Data were collected utilizing observation, document analysis, and tests. The data analysis used is a descriptive analysis technique with qualitative and quantitative approaches. The research process is carried out in two cycles and each cycle includes four stages, namely 1) planning, 2) implementation, 3) observation, and 4) reflection. The results show that creativity and learning outcomes can be increased through the Project-Based Learning model. Students with creativity good category from pre-cycle 5 students (45.45%) to 7 students (63.63%) in the first cycle and 10 students (90.9%) in the second cycle. Social studies learning outcomes increased from the average an average of 68.64 in the pre-cycle to an average of 81.54 in the first cycle and an average of 80.9 in the second cycle. This study concludes that the application of the Project-Based Learning Model can improve creativity and learning outcomes for social studies lessons for grade IV at SDN Melikan Rongkop Gunungkidul in the 2021/2022 academic year.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Salamah

^{1,2} Pendidikan IPS, Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No. 117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan,

Kabupaten Bantul, DIY, Indonesia 55182

Email: salamah@upy.ac.id

1. PENDAHULUAN

Era point 4.0 menciptakan dunia baru yang memaksa adanya perubahan. Pada bidang pendidikan sendiri terjadi proses pembaharuan dan modernisasi yang ditujukan untuk mengejar perkembangan zaman.

Pemerintah bahkan menetapkan kurikulum baru dalam menyesuaikan kebutuhan baru yang perlu dicapai saat ini. Di tengah perpindahan ini diharapkan tidak terlalu terasa *culture shock* bagi peserta didik maupun pendidik.

Desentralisasi pendidikan yang terjadi saat ini merupakan bentuk perwujudan dari penerapan kurikulum baru. Pendidikan yang awalnya berpusat pada guru sebagai sumber utama berubah menjadi guru sebagai fasilitator semata. Peserta didik dituntut untuk mencari sumber dimanapun, kapanpun, dan darimanapun sehingga mereka bebas untuk mengeksplorasi dari berbagai sumber. Akan tetapi, dalam penerapannya terjadi beberapa kendala. Para peserta didik menjadi kehilangan arah dan cenderung kehilangan minat dan kreativitas dalam belajar. Pendidikan harus diarahkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, teknologi, atau seni, dan bagaimana menggunakannya guna memecahkan masalah kehidupan dengan arif, kreatif, dan bertanggung jawab atas kesejahteraan umat manusia [1].

Muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan muatan pokok di Sekolah Dasar, Materi pembelajaran muatan IPS ialah untuk mengkaji manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. [2]. Sedangkan tujuan pembelajarannya diajarkan secara sistematis. Dengan melihat kajian muatan Pelajaran IPS tersebut tentunya sangatlah diperlukan seorang profesional untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan demi menjadi warga masyarakat dan warga negara yang baik. Karakteristik pembelajaran muatan pelajaran IPS cenderung hafalan. Kesulitan guru dirasakan dalam menyampaikan materi pelajaran muatan IPS yang membutuhkan tingkat kognisi tinggi. Materi yang bersifat hafalan, bagi peserta didik yang memiliki kesulitan menghafal tentu menjadi merasa kurang nyaman dalam mempelajarinya.

Kreativitas pendidik diperlukan dalam merancang pembelajaran agar dapat menarik atensi peserta didik. Penggunaan metodologi pembelajaran modern dalam pemberian materi dapat merangsang kreativitas. Kreativitas peserta didik yang dikembangkan mencakup aspek kognitif atau kemampuan berfikir kreatif/*divergen* maupun sikap afektif atau sikap kreatif. Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki individu untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru agar dapat memecahkan masalah yang dihadapi. Seseorang yang dapat berfikir kreatiflah yang memungkinkan untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapi. Orang yang kreatif selalu muncul ide-ide baru [3].

Kurikulum 2013 atau K13 berorientasi penuh pada pencapaian kompetensi peserta didik secara utuh. Hal ini juga berlaku untuk muatan pelajaran IPS yang dalam rangka mencapai kompetensi berpedoman pada standar kompetensi lulusan atau SKL. Dalam pembelajaran pada K13 guru diharapkan menggunakan metode saintifik atau menggunakan langkah-langkah ilmiah. Yaitu mulai dengan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomuni. *The different school condition, different students' proficiencies, different students' health conditions, different implementation of the curriculum will give different impacts on students' learning achievement. Besides, the teachers implementation of the same learning model will have possibly different result Invalid source specified.* [5.] Peneliti mengartikan "Kondisi sekolah yang berbeda, kemampuan peserta didik yang berbeda, kondisi kesehatan peserta didik yang berbeda, penerapan kurikulum yang berbeda akan memberikan dampak yang berbeda pula terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, penerapan model pembelajaran yang sama oleh guru mungkin akan menghasilkan hasil yang berbeda." Dalam hal ini guru sangat berpengaruh terhadap iklim pembelajaran di sekolah. Salah satu model pembelajaran patut dicoba oleh para guru IPS adalah Project Based Learning atau PjBL (Pembelajaran Berbasis Proyek). Project Based Learning atau PjBL adalah pembelajaran yang menggunakan proyek/ kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Hasil belajar ialah suatu perubahan yang terjadi pada diri peserta didik baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik [2].

Berdasarkan dari hasil observasi di SDN Melikan yang dilakukan oleh peneliti kepada 11 peserta didik kelas IV ialah tingkat kreativitas peserta didik 50% termasuk kategori rendah serta hasil belajar yang dicapai rata-rata 60 kurang dari KKM yang ditetapkan yaitu 75. Adapun faktor yang menyebabkan rendahnya kreativitas dan hasil belajar pada muatan pelajaran IPS yaitu: (1) faktor pembelajaran yang didominasi oleh guru sehingga siswa cenderung pasif dalam menerima materi pelajaran; (2) Kegiatan menyampaikan dalam pembelajaran IPS kurang dikembangkan sehingga peserta didik kurang memiliki kebebasan untuk berinteraksi dengan lingkungan, bahan ajar dan sesama peserta didik lainnya; (3) Kurangnya keberanian peserta didik dalam mengajukan pertanyaan, menyatakan pendapat, dan menanggapi pendapat orang lain; (4) Anggapan bahwa muatan pelajaran IPS kurang penting karena tidak termasuk dalam Ujian Nasional, dan (5) Kurangnya inisiatif peserta didik dalam mengembangkan ide atau gagasan serta menciptakan hal-hal yang baru.

Bertolak dari permasalahan di atas yang mendorong peneliti untuk menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan sesuai dengan masa kini. *Pembelajaran Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, jangka waktu panjang, berfokus pada masalah yang akan diselesaikan dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan nyata bagi peserta didik [4]. Model *Project Based Learning* mempunyai karakteristik yg sesuai harapan pembelajaran di saat ini. Untuk itu peneliti merasa perlu mengangkatnya dalam sebuah penelitian dengan judul "Peningkatan Kreativitas dan Hasil

Belajar Muatan Pelajaran IPS Melalui Model *Project Based Learning* pada Peserta Didik kelas IV SDN Melikan Rongkop Gunungkidul Tahun Pelajaran 2021/2022.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada SDN Melikan Rongkop Gunungkidul. Metode pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan pendidik untuk memungkinkan peserta didik belajar berbagai hal, baik berupa pengetahuan, kesadaran maupun ketrampilan yang menjadi tujuan pembelajaran [4]

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), tentang peningkatan hasil belajar IPS dengan model *Project Based Learning*. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas ini meliputi tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart. Penelitian dilakukan di kelas IV SDN Melikan Rongkop Gunungkidul tahun 2021/2022. Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Melikan. Jumlah siswa ada 11, laki-laki berjumlah 5 dan siswa perempuan berjumlah 6 siswa. Indikator keberhasilan penelitian sebagai pencapaian tujuan penelitian ini ditetapkan sebagai berikut, 1) sebanyak 80% siswa kelas IV SDN Melikan mampu mencapai ketuntasan belajar untuk kompetensi dasar (Nilai KKM untuk kompetensi dasar adalah 75) 2) sebanyak 90% siswa mencapai tingkat kreativitas dalam kegiatan pembelajaran dalam kategori baik. Pengumpulan data menggunakan instrumen lembar observasi kreativitas siswa dan lembar tes digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar.

Pada tahap perencanaan, setelah peneliti menentukan fokus masalah yang akan diatasi maka selanjutnya peneliti melakukan persiapan untuk melaksanakan tindakan antara lain: 1) Membuat desain pembelajaran; 2) Berkoordinasi dengan peserta didik mengenai tatacara penggunaan dan peraturan pada pembelajaran model *Project Based Learning*; 3) Menyusun skenario pembelajaran; 4) Menyusun RPP; 5) Mempersiapkan materi 6) menyusun instrumen proses pelaksanaan pembelajaran; 7) Membuat pedoman pengolahan hasil test; 8) Menyusun indikator dari keberhasilan tindakan dilihat dari proses dan hasil yang dicapai. Pada tahap pelaksanaan peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran sesuai skenario atau RPP yang telah di susun secara konsisten. Penelitian ini terdiri dari dua siklus setiap siklus terdiri dari 6 kali pertemuan. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan Project Based Learning adalah sebagai berikut: 1) Dimulai dengan pertanyaan yang esensial, 2) Perencanaan aturan pengerjaan proyek, 3) Membuat jadwal aktivitas, 4) Memonitor perkembangan proyek peserta didik, 5) Penilaian hasil kerja peserta didik, 6) Evaluasi pengalaman belajar peserta didik. Pada tahap observasi ini penulis bersama kolaborator melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran muatan IPS yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Pengamatan selama proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas pendidik dan lembar pengamatan kreativitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap evaluasi dan refleksi, setelah data hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran, dan juga hasil test tentang materi Sumber Daya Alam telah terkumpul, dilakukan pengolahan data sebagai bahan menarik kesimpulan efektif tidaknya jenis tindakan terhadap pembelajaran muatan pelajaran IPS terhadap peserta didik dengan cara membandingkan hasil belajar peserta didik dengan indikator keberhasilan tindakan. Variabel penelitian ini adalah hasil belajar muatan pelajaran IPS. Hasil belajar IPS diukur melalui tes/evaluasi. Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan yaitu 75, peserta didik yang sudah mendapatkan nilai 75 atau lebih dinyatakan tuntas belajar. Pengukuran ketepatan penggunaan model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar diukur dengan menggunakan dua instrumen yaitu lembar pengamatan aktivitas pendidik dan lembar pengamatan kreativitas peserta didik [6].

Metode pengumpulan data dan penelitian ini adalah angket kreativitas dan tes. Angket digunakan untuk memperoleh data kreativitas belajar peserta didik terhadap pelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Angket adalah salah satu alat ukur untuk menentukan berhasil tidaknya pembelajaran. Tes merupakan suatu teknik pengukuran yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik. Penelitian ini menggunakan tes hasil belajar dengan menggunakan bentuk pilihan ganda dan isian. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dan dianalisis pada penelitian ini adalah data kuantitatif dari hasil angket kreativitas belajar dan tes hasil belajar IPS kelas IV SDN Melikan. Hasil perolehan data akan dianalisis pada setiap siklus untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kreativitas dan hasil belajar muatan pelajaran IPS dengan diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning*. Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila dapat meningkatkan Kreativitas dan hasil belajar dengan indikator sebagai berikut 1. Kreativitas belajar (apabila peserta didik yang memiliki kreativitas pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial > 75%) 2. Hasil belajar IPS (apabila nilai Ilmu Pengetahuan Sosial di atas KKM >75 dicapai oleh >75% peserta didik).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan pada kreativitas peserta didik bersama kolaborasi pada pra siklus, siklus I, dan siklus 2 menunjukkan bahwa kreativitas belajar peserta didik kelas IV SDN Melikan mengalami peningkatan.. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel.

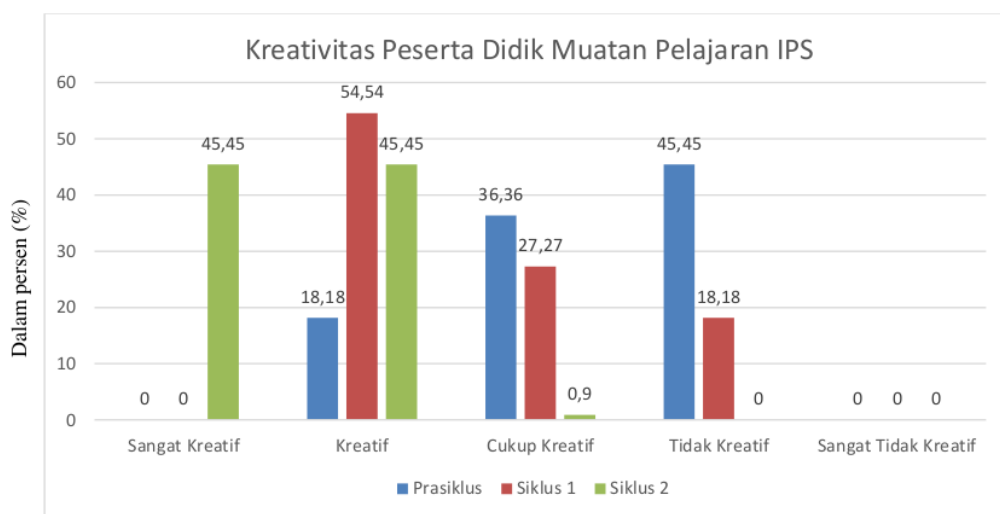
Tabel 3. Kreativitas Peserta didik Muatan Pelajaran IPS Tahun 2021/2022

No.	Hasil belajar	Kriteria %					Ket
		Sangat kreatif	kreatif	Cukup kreatif	Tidak kreatif	Sangat tidak kreatif	
1.	Pra siklus	0	18,18	36,36	45,45	0	
2.	Siklus 1	0	54,54	27,27	18,18	0	
3.	Siklus 2	45,45	45,45	0,9	0	0	

Sumber: SDN Melikan tahun 2022

24

Setelah peneliti merekap seluruh hasil penilaian prasiklus, siklus I, dan siklus II selanjutnya peneliti membuat diagram batang pada Kreativitas peserta didik untuk perbandingan seperti berikut ini.



Berdasarkan hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik belum seperti yang diharapkan. Peserta didik yang tuntas baru 54,54% dari 11 peserta didik, dengan rata rata nilai 68,71, padahal harapan peneliti pencapaian hasil belajar mencapai $\geq 80\%$ peserta didik bisa menuntaskan pembelajaran.

Oleh karena itu penelitian ini masih dilanjutkan pada siklus 2 dengan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran antara lain: a) diperlukan media pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi tertarik untuk mengikutinya dan bisa mengerjakan tugas yang diberikan sesuai materi; b) diperlukan kecermatan pada setiap jawaban peserta didik apakah sudah tepat atau belum dan menuliskan pada kolom komentar; c) mengingatkan peserta didik supaya memahami ulasan dari pendidik letak kesalahan jawabannya; d) memberikan uraian materi yang sangat jelas dan mudah diterima peserta didik dengan menampilkan video e) memberikan kuis untuk dikerjakan peserta didik, agar lebih paham dan jelas mengenai materi yang dibahas; Selanjutnya pada siklus yang

2

kedua peneliti dalam melaksanakan pembelajaran memperhatikan RPPH yang telah dibuat dan menjadi **17** oman peneliti dalam melaksanakan pembelajaran. Materi dipersiapkan dengan sebaik-baiknya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh kolaborasi pada pertemuan siklus 1 dan siklus 2 ternyata mengalami peningkatan dan sudah mencapai skor ketuntasan 81,81%, kategori baik. Skor perolehan nilai pada siklus ke 2 rata-rata 81,81 dengan kenaikan sebesar 27,27% dari siklus 1. Dengan demikian penelitian yang dilakukan oleh peneliti ternyata mampu meningkatkan kemampuan pendidik dalam pembelajaran ke arah yang lebih baik. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel.

Tabel 4. Hasil belajar Muatan Pelajaran IPS Tahun 2021/2022

No.	Hasil belajar	Belum Tuntas	Tuntas	Tuntas dalam %
1.	Pra siklus	7	4	36,36
2.	Siklus 1	4	7	54,54
3.	Siklus 2	2	9	81,81

Sumber: SDN Melikan Tahun 2022

Peningkatan hasil belajar dari siklus ke siklus tersebut berkaitan dengan penggunaan **15** jel pembelajaran *Project Based Learning*.. Peneliti menggunakan model tersebut karena untuk meningkatkan kreativitas dan ha **24** belajar muatan IPS pada pesertadidik. Setelah peneliti merekap seluruh hasil penilaian prasiklus, siklus I, dan siklus II selanjutnya peneliti membuat diagram batang untuk perbandingan seperti berikut ini.

Gambar 2. Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPS Tahun 2021/2022



Sumber: SDN Melikan tahun 2022

Berdasarkan pada hasil observasi peneliti terhadap perubahan hasil belajar peserta didik menunjukkan perkembangan yang baik, hal ini ditunjukkan dengan semakin naiknya anak yang tuntas dalam belajar dari siklus ke siklus. Ketuntasan dalam belajar yang makin naik ditunjukkan dalam tabel perolehan hasil belajar yaitu pada pra siklus peserta didik yang tuntas 4 orang atau ketuntasan 36,36% , pada siklus 1 peserta didik yang tuntas naik menjadi 7 peserta didik atau ketuntasan 54,54%, dan pada siklus ke 2, 9 peserta didik atau 81,81% sudah tuntas.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebagaimana telah dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa:

- a. Pelaksanaan proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat terlaksana dengan baik, kualitas pembelajaran yang dilaksanakan peneliti berdasarkan hasil pengamatan telah mengalami peningkatan mulai dari siklus 1 mendapat skor 54,54 % kategori baik meningkat menjadi mendapat skor 81,81 % dengan kategori baik.
- b. Pelaksanaan proses pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik/berdasarkan data yang diperoleh yaitu pra siklus ada 2 siswa atau 18% kreatif. siklus I ada 6 siswa atau 54,54% kreatif siklus II ada 4 siswa atau 45,45% kreatif dan 4 siswa atau 45,45% sangat kreatif. Hal ini ditunjukkan peserta didik bersemangat dan antusias mengikuti pembelajaran dibuktikan dengan penyelesaian tugas proyek dengan hasil yang bervariasi..

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sukadari, Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah, Ismoyo, Ed., Yogyakarta: Kanwa Publisher, 2018, pp. 1-182.
- [2] Suwono, Pengembangan Pembelajaran IPS di SD, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013, p. 114.
- [3] A. Marwanto, "Pembelajaran pada Anak Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid 19," *Jurnal Basicedu*, vol. Volume 5 Nomor 4, pp. 2097-2105, 2021.
- [4] Hieronymus Purwanto, Viktor Novianto, Sriyanto, Variabel-Variabel Esensial Penelitian Pendidikan: Pembelajaran, Cetakan 1, Edisi I ed., N. F. Abidin, Ed., Surakarta: Penerbit dan Percetakan UNS (UNS Press), 2019, pp. 1-212.
- [5] IGAK Wardhani, Kuswaya Wihardit, Penelitian Tindakan Kelas, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014.
- [6] Salamah dan Giyat, "Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Melalui Kooperatif Model Jigsaw," *Jurnal Studi Sosial*, vol. 4, pp. 115-121, Desember 2019.
- [7] Agung Prastinah, Salamah, "Peningkatan Kreativitas, Motivasi, dan Prestasi Belajar IPS Melalui Pendekatan Saintifik Siswa Kelas IV SDN TlepokwetanKecamatan Grabag Purworej Tahun Pelajaran 20 2016/2017," <https://repository.upy.ac.id/1695/>, pp. 50-62, 08 Mar 2018 01:51.
- [8] Sukadari, Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah, Yogyakarta: Kanwa Publisher, 2018.

Penerapan Model Project Based Learning Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPS

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	sukowatiartikelbm.id Internet Source	2%
2	Aliffia Yulanda Prabawati, Suci Ratna Estria. "Anxiety factors in students in completing thesis", Proceedings Series on Health & Medical Sciences, 2020 Publication	2%
3	eprints.uad.ac.id Internet Source	2%
4	sdn-kampungsawah01.blogspot.com Internet Source	1%
5	radarsemarang.jawapos.com Internet Source	1%
6	journal.stkipsubang.ac.id Internet Source	1%
7	digilib.uns.ac.id Internet Source	1%
8	repository.unmul.ac.id Internet Source	

1 %

9

e-jurnal.unisda.ac.id

Internet Source

1 %

10

www.coursehero.com

Internet Source

1 %

11

journal.unindra.ac.id

Internet Source

1 %

12

journal.upy.ac.id

Internet Source

1 %

13

plus.google.com

Internet Source

1 %

14

etheses.iainponorogo.ac.id

Internet Source

1 %

15

Arum Dwi Rahmawati, Djoko Hari Supriyanto, Wulan Ria Sari. "Project-Based Learning Model with A Scientific Approach to Mathematics Learning in Covid-19 Pandemic", AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 2021

Publication

1 %

16

ejournal.ressi.id

Internet Source

1 %

17

academic-accelerator.com

Internet Source

1 %

zadoco.site

18	Internet Source	1 %
19	anggaradana.blogspot.com Internet Source	1 %
20	S Salamah, G Giyat. "Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Melalui Kooperatif Model Jigsaw", Gulawentah:Jurnal Studi Sosial, 2019 Publication	1 %
21	repository.uinbanten.ac.id Internet Source	1 %
22	e-journal.metrouniv.ac.id Internet Source	1 %
23	eprints.untirta.ac.id Internet Source	1 %
24	repository.ikipgribojonegoro.ac.id Internet Source	1 %
25	jurnal.upi.edu Internet Source	1 %
26	revista.iq.unesp.br Internet Source	1 %

