

# Selviana Mau

*by* UNITRI Press

---

**Submission date:** 28-Aug-2023 12:38AM (UTC-0700)

**Submission ID:** 1998191247

**File name:** Selviana\_Mau.docx (53.34K)

**Word count:** 2708

**Character count:** 17681

**IMPLEMENTASI <sup>5</sup> MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT  
BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS V PADA MUATAN PKn DI SDI  
FATUBESI KABUPATEN BELU NUSA TENGGARA TIMUR**

**SKRIPSI**

**OLEH  
SELVIANA MAU  
2019720022**



**<sup>4</sup> PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADewi  
2023**

## RINGKASAN

Metode penerapan Model Pembelajaran Picking-Up Berbasis Tugas untuk Kelas V di SDI Fatubesi Belu Rule dan bagaimana dampak penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap metodologi pengajaran Rejim SDI Fatubesi Belu. Evaluasi ini bertujuan untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Kota SDI Fatubesi Kabupaten Belu dengan menggunakan paradigma pembelajaran *Project Based Learning*. Guru dituntut memiliki kemampuan untuk mengatasi suatu masalah dalam pembelajaran karena pendidikan mencakup semua kemungkinan perkembangan yang terjadi di lingkungan dan sepanjang hidup manusia.

Investigasi ini menggunakan siklus, pengorganisasian, tindakan, persepsi, dan refleksi sebagai bagian dari ruang belajar eksplorasi kegiatan (wahana). Siswa kelas 5 SDI Fatubesi, Aturan Belu yang berjumlah 22 orang menjadi subjek penilaian ini; tepatnya 11 laki-laki dan 11 perempuan. Wawancara, persepsi, dokumentasi, dan tes digunakan sebagai metodologi pengumpulan informasi dalam penelitian ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek meningkatkan hasil belajar siswa pada Materi PKn Subtopik 1. Hasil review dengan menggunakan model pembelajaran Venture Put together Picking up menunjukkan bahwa pada siklus II semua siswa berhasil menyelesaikan studinya dengan rata-rata 100%, dibandingkan dengan hasil siklus I 10 dari 22 siswa memperoleh gelar sebesar 45,45. %. Hasil belajar siswa kelas V SDI Fatubesi pada setiap siklusnya juga dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menggunakan paradigma pembelajaran *Project Based Learning*.

Guru di sekolah dasar (SD) dapat menerapkan pendekatan ini dan melakukan perbaikan. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran 3 Mata Pelajaran 1 Kelas V SDI dengan menggunakan model pembelajaran yang dikenal dengan model pembelajaran *Project Based Learning*. Aturan Belu di Fatubesi.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar Siswa, Model *Project Based Learning*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Semua peluang pertumbuhan baru yang muncul di dunia dan sepanjang sejarah umat manusia sangatlah penting bagi pendidikan. Meskipun kemajuan yang mendasar dan menyeluruh merupakan upaya manusia, namun perlu terus dikembangkan potensi intrinsik sesuai dengan atribut yang ada di mata publik dan masyarakat. Menurut Sugiharto, F.B & Wicaksono (2021) pengetahuan dan pengalaman diperlukan pada masa ini sebagai landasan mental yang kritis karena pengembangan keterampilan penalaran merupakan siklus yang terbentang secara mental dan psikologis pada siswa dalam kondisi serupa. kemampuan menciptakan sistem untuk menilai signifikansi dan pemahaman sesuatu, memahami ide, mengambil keputusan dengan cepat, mempertimbangkan penanganan masalah dengan pemikiran terbaik, dan mempertimbangkan masalah dari sudut pandang masa lalu. Tonton terus untuk melihat apa yang terjadi. Menurut Omeri (2015), pelatihan merupakan aspek penting dalam kehidupan dan tidak dapat diabaikan. Tujuan pendidikan adalah untuk membantu anak-anak berkembang, dan perkembangan ini tidak hanya mencakup pertumbuhan fisik tetapi juga mencakup peningkatan akademik, sosial, dan moral (Sugiharto, F.B , Anwar, M.F.N & Penny, 2022). Persiapan sering kali dilakukan di luar konteks pendidikan tradisional, khususnya di luar konteks tersebut.

Menurut Azhari M (2013), persiapan menentukan bagaimana situasi dan SDM dilihat, khususnya dalam upaya memajukan bangsa dan negara. Persiapan sering

kali merupakan cara untuk mengembangkan SDM yang cerdas, berpengetahuan, kreatif, gigih, dan baik. Hal ini juga tercermin dalam tujuan pendidikan yang dibiayai oleh masyarakat, yang menegaskan bahwa pendidikan dapat meningkatkan kemampuan anak didik menjadi orang yang bertaqwa, berakhlak mulia, terpelajar, cerdas, kreatif, bertalenta tinggi, dan berakhlak mulia. Persiapan menghadapi kehidupan manusia sangatlah penting, dan hal ini harus dilakukan sepanjang hidup seseorang (Sugiharto, F.B & Puring, 2023). Menurut perspektif ini, pembelajaran hanya terfokus pada pendidik (aksentuasi pendidik) daripada peserta didik (konsentrasi siswa). Akibatnya, guru akan mengatur lingkungan belajar di kelas sementara siswa hanya diam. Peran guru sebagai fasilitator masih ditentukan oleh pengalaman (Dasopang, 2022).

Model pembelajaran memainkan peran besar dalam mengajar siswa informasi baru. Model pembelajaran yang tepat akan memberikan pengaruh terhadap pengertian pemeliharaan data siswa, sehingga siswa mudah memahami kedalaman topik. Secara keseluruhan, hasil belajar siswa mungkin akan memuaskan bagi para pendidik jika mereka menggunakan strategi pembelajaran secara efektif dan benar (Khusniah & Hakim, 2019). Pembelajaran berbasis tugas merupakan salah satu jenis pendekatan pendidikan yang dapat membantu siswa memahami konsep dan mengembangkan kreativitasnya sehingga dapat mencapai tujuan pembelajarannya. Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode persiapan tambahan yang seluruhnya terfokus pada penggunaan dan penghafalan model (Sugiharto, F.B., Wicaksono A.A, 2023). Menurut Goodman dan Stivers (2010), pembelajaran berbasis upaya adalah pendekatan instruksional yang berfokus pada kegiatan pembelajaran dunia nyata dan proyek yang menguji siswa dalam kaitannya dengan

kehidupan sehari-hari yang perlu mereka diskusikan dalam kelompok. Anak-anak didorong untuk mengekspresikan diri melalui format acara ini. Untuk memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tujuan, metode ini dipilih untuk mendukung praktik ilmiah dan berpikir kreatif siswa. Setiap guru harus mempunyai pilihan untuk menangani pendekatan pedagogi mereka sendiri untuk menerapkan berbagai model di seluruh sistem pendidikan. Teknik pedagogi yang berbeda digunakan oleh guru untuk membantu siswanya belajar sekaligus mencapai tujuan belajar mereka sendiri. Untuk memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tujuan, teknik ini dipilih untuk membantu siswa dengan metode belajar dan berpikir kreatif. Untuk menggunakan berbagai model dalam siklus pembelajaran, setiap guru harus mempunyai kebebasan untuk mengubah metode demonstrasinya. Untuk lebih memuaskan tujuan belajar siswanya, pendidik menggunakan berbagai metode pengajaran.

Materi terbuka akan menjadi hambatan tambahan jika pendidik tidak mampu menentukan isi materi pembelajaran yang efektif, khususnya pembelajaran yang memuat satu substansi sekaligus dapat dianggap minimal dua topik dalam satu model (Sugiharto F.B,Widodo W, 2022). untuk sarjana. Para profesor harus dapat mendukung organisasi kemahasiswaan yang unggul. Siswa harus dapat bekerja sama dan guru harus memiliki kesempatan untuk berbicara dengan mereka. Karena beberapa guru kesulitan mengelola kelas, hasil belajar siswa menjadi tidak maksimal. Terlepas dari lembaga, model, metode, atau isi dari pengaturan instruksional, kemampuan pendidik untuk mendidik dan mengontrol siswa sangat berkaitan dengan seberapa efektif siswa bekerja sama dan apa yang mereka pahami. Peran pendidik menurut Sardiman (Mirza & Nursangaji, 2013) adalah berperan

sebagai moderator, rekan kerja yang dapat memberikan energi, inspirasi sebagai pemberi pengaruh dan dukungan, pembimbing dalam membentuk mentalitas dan perilaku, serta penerima manfaat bagi pihak-pihak terkait. yang berhasil dalam mata pelajaran yang diajarkan. diajari. Oleh karena itu, nilai pengalaman belajar harus dijelaskan kepada siswa, dan instruktur harus bebas memilih cara untuk mengenal siswa mereka. Menurut Sugiharto (2022) kekerabatan sangat penting bagi keberadaan manusia. Karena bekerja sama mungkin membuat segalanya lebih mudah bagi kita. Kemiripan tidak dapat dicapai secara cepat atau instan dengan perencanaan atau aklimatisasi agar generasi muda terbiasa memanfaatkan anggota keluarga dalam kehidupannya. Kepribadian seorang anak mungkin dipengaruhi oleh tujuan yang dipandang realistis. Karena penggunaan teknik pembelajaran yang membantu siswa juga akan membuat standar kolaborasi menjadi lebih efektif, peneliti benar-benar perlu terlibat dalam suasana multicultural (Sugiharto, F.B, Rozhana K.M, 2023). Guru harus mengelola kelas dengan terampil dan menyediakan lingkungan yang merangsang untuk belajar untuk memastikan bahwa siswa belajar lebih efektif (Setyawati et al., 2021). Dampak dari pembelajaran siswa mungkin dipengaruhi oleh kurangnya pemikiran pasti mereka. Aktivitas individu yang mengarah pada modifikasi perilaku disebut sebagai hasil belajar. Menurut pandangan siswa kelas 5 dengan Pak Gregorius Lake, pengajar kelas V SDI Fatubesi pada tanggal 15 Mei 2023, kegiatan masih kurang menarik karena guru hanya menggunakan diskusi tanggapan. Subjek 3 (Makanan Berkualitas), yang dihasilkan oleh Subtopik 1 Subjek 3 (Makanan Hebat), dipengaruhi oleh masalah tersebut dan bagaimana tubuh memecah makanan. Subpoin 1 (Bagaimana Tubuh Mendaur Ulang Makanan) kurang efektif dalam melibatkan peserta didik dalam

pengalaman pendidikan karena penggunaan model pembelajaran yang luas dan sumber belajar yang kurang menarik.

Hal ini didukung dengan data jumlah siswa PKN di kelas V SDI Fatubesi yang menunjukkan hanya 8 dari 22 siswa yang mempunyai nilai di atas ambang batas signifikansi (KKM), sedangkan 14 siswa lainnya memiliki nilai dibawah ambang batas signifikansi untuk memenuhi (KKM). Hingga saat ini, sebanyak 53% pegawai PKN Ragam Muatan belum mencapai KKM, hal ini terlihat dari hasil investigasi hubungan pekerja-majikan di PKN Ragam Muatan.

Berfokus pada hal-hal di atas, kritik penting untuk menjaga dominasi materi dan kualitas pembelajaran. Guru, yang memainkan peran penting dalam sistem pendidikan, harus berbakat <sup>6</sup> dalam mengembangkan model pembelajaran menarik yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan ini. Penggunaan <sup>6</sup> model pembelajaran yang tepat akan meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai contoh-contoh yang diberikan, sehingga pengalaman pendidikan <sup>18</sup> menjadi lebih menyenangkan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pengalaman pendidikan PKN adalah model Endeavour Based Getting.

Menurut Punia (2021), motivasi model pembelajaran Undertaking Based Learning (PBL) meliputi tugas dan aktivitas. Pembelajaran berbasis proyek (PBL) difokuskan pada aktivitas siswa dan dihubungkan dengan RPP SK dan KD. Ini melibatkan memperoleh pengetahuan dan menggunakannya <sup>16</sup> untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi kehidupan siswa dan orang lain di dunia nyata. Penekanan pada masalah sebagai komponen penting dari kolaborasi sosial dan mempersiapkan pengetahuan baru sebagai dukungan untuk latihan yang masuk akal



adalah bagian dari metode pembelajaran berbasis tugas, juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis usaha. Penggunaan pembelajaran berbasis proyek terhadap tantangan-tantangan menantang yang harus dipahami peserta didik patut diperhatikan (Listiani & Purwanto, 2018). Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah metode penggunaan pembelajaran yang kuat. Pembelajaran berbasis proyek pada hakekatnya didefinisikan sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk menghubungkan pertumbuhan dengan konsep-konsep yang telah diketahui siswa melalui kehidupan sehari-hari atau dari tugas akademik.

Hasil ujian siswa kelas 3 SD Negeri Gendongan 02 Salatiga diketahui bahwa 0 siswa (0%) memiliki daya imajinasi siswa pada kelas menengah sebelum pindah, sedangkan 15 siswa (48%) memiliki daya imajinasi siswa sedang, 16 siswa (48 siswa) (%) memiliki daya cipta siswa pada karakterisasi sedang, 16 siswa (52%) memiliki imajinasi siswa pada susunan rendah, dan 6 siswa (19%) memiliki daya imajinasi siswa pada siklus I. Hasilnya terjadi peningkatan sebesar 19%. sebenarnya apa yang dimaksud. Namun demikian, hasil siklus I kurang dari tujuan yang ditetapkan, yaitu mencapai preponderance (80%) atau lebih tinggi di antara semua siswa, sesuai dengan arah kerja yang ditetapkan. Dengan berfokus pada pengalaman dari siklus I, akan disusun rencana perbaikan pembelajaran untuk siklus II, dengan memastikan bahwa hasil tes sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Mengikuti contoh kedua dari 31 tugas, 27 siswa, atau (87%) memiliki pikiran kreatif siswa kelas atas, 4 siswa, atau (13%) memiliki pikiran kreatif siswa kelas menengah, dan 0 siswa memiliki pikiran kreatif. pikiran siswa yang berkualitas buruk. menjadi lebih kreatif. Pada siklus II terdapat 31 siswa yang memiliki pemikiran kreatif setara dengan siswa kelas atas. Khususnya pemenuhan

siswa (80%) dan hasil siklus II telah mencapai tujuan. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Kristiani M, 2019) yang menggunakan pandangan dunia pembelajaran berbasis proyek (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran efektif kelas IV.

Keputusan untuk menggunakan pembelajaran berbasis tugas dalam audit ini untuk meningkatkan hasil belajar PKn dan karakter siswa diinformasikan oleh penelitian eksplorasi (Juwita et al., 2015). Kelas IV SD Negeri 094102 Sambosar, Lokal Raya Kahean, Lokal Simalungun, tahun ajaran 2014–2015, dibiasakan menggunakan hiburan online dengan topik “Tempat Tinggal Saya”. Pendekatan eksploratori yang disebut Investigasi Gerakan di Rumah ini melibatkan total 30 siswa sekolah kelas IV. Selain hasil eksperimen dan survei mengenai pembelajaran siswa, perencana seringkali mengandalkan persepsi guru dan perilaku siswa. Inisiatif rencana permainan dihasilkan dari evaluasi seperti persiapan awal, persiapan tingkat tinggi (siklus I), dan siklus II. Hasil belajar PKn siswa dapat ditingkatkan dengan mempelajari tema 8 “tempat tinggal saya”. Hal ini harus jelas dari hasil evaluasi peneliti yang dibimbing selama dua siklus. Pada siklus 1 skor rata-rata kesiapan pendidik sebesar 73,33%, dan pada siklus 2 meningkat menjadi 93,33%. Pada siklus 1 skor rata-rata praktik pengganti adalah 72,10%, dan pada siklus 2 meningkat menjadi 81,71%. Meningkat sebesar 23,43% dari 48,67% pada siklus 1 menjadi 72,10% pada siklus 2, atau asesmen materi pengganti (ruang psikomotorik). Penilaian karakter siswa biasa pada siklus 1 dan 2 menghasilkan pengelompokan 75,48% (cukup) dan 89,43% (biasanya luar biasa). Mengingat informasi yang diperoleh dari hasil penelitian ini, secara luas disepakati bahwa penggunaan pembelajaran berbasis proyek dapat membantu siswa kelas 4 belajar

lebih efektif dan meningkatkan karakter mereka, terutama dalam kaitannya dengan topik 8.

Hal ini juga berkembang melalui metode-metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran berbasis ikhtiar, yang dianggap standar oleh kebanyakan orang untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran 3: Masakan Lezat Subtopik 1: Mata Kuliah tentang Makanan Tubuh Karena kekhawatiran Jika perlu, seorang guru dapat memilih sistem pembelajaran yang ideal untuk mendukung pengalaman kelas, mengatur diri mereka sendiri bagi siswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang menginspirasi, dan meningkatkan potensi belajar siswa. memfasilitasi pembelajaran yang efisien.

Menurut (Bali et al., 2022) instruktur memiliki peran yang sangat besar dalam menentukan jalannya pertemuan belajar mengajar di kelas karena salah satu peran penting seorang guru adalah sebagai fasilitator pembelajaran. Akibatnya, pendidik harus bijak dalam memilih dan menentukan media yang sesuai dengan preferensi siswa jika ingin sukses dengan siswanya. Hasil pembelajaran terbaik akan dihasilkan oleh keputusan terbaik yang dibuat untuk mendukung pembelajaran dan pengembangan dengan menggunakan pengembangan sebagai media yang efisien.

Menurut Sugiharto, F.B, Widodo W, (2022), penggunaan teknik pembelajaran mempengaruhi sikap pengajar dalam mengajar dan cara siswa berpikir tentang pembelajaran. Hal ini perlu diperhatikan untuk berbagai macam topik, mengingat untuk mata pelajaran, maka para ahli menghubungi mahasiswa secara langsung dengan menawarkan pembelajaran yang sesuai dengan isi mata

kuliah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis proyek untuk lebih meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Menurut Sugiharto, F. B (2022), memajukan juga harus menggunakan model yaitu Venture Based Learning (PjBL), agar pembelajaran lebih disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan mendorong mereka untuk berpikir lebih mendalam. Rencana permainan dalam modul harus jelas, dan informasinya harus menggunakan bahasa sehari-hari sehingga siswa dapat memahaminya dengan lebih mudah. Kemajuan membutuhkan sesuatu yang benar-benar menantang perhatian siswa dan membantu mereka memahami topik dengan lebih baik.

Menurut Sugiharto, F.B et al (2023), karena salah satu peran penting seorang pendidik adalah sebagai fasilitator pembelajaran, maka pendidik mengambil peran yang cukup besar dalam menentukan arah pengalaman mengajar dan mendidik di kelas. Oleh karena itu, agar mempunyai peluang menonjol bagi siswa, maka guru harus bijak dalam memilih dan menentukan media sesuai dengan kesukaan siswa. Keputusan yang tepat untuk mendukung pembelajaran dan pertumbuhan dengan menggunakan inovasi sebagai media yang sukses akan menghasilkan hasil pembelajaran terbaik. Terbatasnya materi yang dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar (Sugiharto F.B, Rozhana K.M, 2020).

Berdasarkan ulasan latar belakang diatas maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan Judul **“Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Muatan Pkn Di SDI Fatubesi Kabupaten Belu, Nusa Tenggara Timur”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka topik penelitian ini didefinisikan sebagai berikut.

1. Bagaimana pembelajaran Pkn kelas V di SDI Fatubesi dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* ?
2. Apa dampak paradigma pembelajaran berbasis proyek terhadap siswa kelas V SDI Fatubesi?

## **C. Ruang Lingkup Dan Batasan Masalah**

Karena landasan dan permasalahan yang telah teridentifikasi, maka analisis ini hanya membahas permasalahan dengan menggunakan paradigma pembelajaran *Project Based Learning* . Tujuan penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Tugas Materi PKn di SDI Fatubesi Kabupaten Belu adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan melibatkan siswa dalam pemecahan masalah.

### **1. Ruang Lingkup**

- a. Siswa lebih termotivasi dan aktif untuk meningkatkan hasil belajar.
- b. Implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### **2. Batasan Masalah**

Hasil belajar yang dinilai adalah hasil belajar siswa Kelas V PKn SDI Rezim Fatubesi Belu yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* . Fokus penelitian ini adalah siswa kelas V SDI Fatubesi sebagai satu-satunya mata pelajaran.

## D. Manfaat Penelitian

Manfaat eksplorasi dengan tajuk berbasis tugas Memilih model pembelajaran akan membantu siswa kelas V SDI Fatubesi di Rezim Belu, Nusa Tenggara Timur, meningkatkan hasil belajar mereka dalam kurikulum PKn.

Oleh karena itu, para ilmuwan telah mengidentifikasi dua keuntungan inspeksi.

### 1. Manfaat Teoritis

Dalam rangka memberikan informasi, statistik, dan bahan renungan kepada para pendidik dalam melaksanakan pengalaman belajar di sekolah.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi siswa

Bagi siswa kelas V SDI Fatubesi Kabupaten Belu, pendekatan pembelajaran *Project Based Learning* berikut ini mungkin dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya serta menjadikan mereka lebih semangat dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PKn.

#### b. Bagi guru

Pendekatan *Project Based Learning* selanjutnya dapat dijadikan pilihan dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas V di SDI Fatubesi.

#### c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat berkontribusi pada kumpulan pengetahuan mengenai paradigma Mendapatkan Pemahaman Pembelajaran

*Project Based Learning* dan membantu sekolah memenuhi komitmen mereka untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

d. Bagi peneliti

<sup>19</sup> Penelitian ini semoga dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk meningkatkan pemahaman dan keterikatan terhadap cara penerapan model *Project Based Learning* yang paling populer bagi siswa kelas 5 SDI Fatubesi.

# Selviana Mau

## ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	2%
2	Submitted to St. Ursula Academy High School Student Paper	2%
3	Firsta Bagus Sugiharto, Mirayanti Mirayanti, Feronika Iten. "Implementasi Multimedia CD Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Tema 6 Kelas II SDN Merjosari 04 Kota Malang", Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2022 Publication	1%
4	<a href="http://rinjani.unitri.ac.id">rinjani.unitri.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://repository.unpas.ac.id">repository.unpas.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	1%



8	<a href="https://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet Source	1 %
9	Richard Adony Natty, Firosalia Kristin, Indri Anugraheni. "PENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DI SEKOLAH DASAR", Jurnal Basicedu, 2019 Publication	1 %
10	<a href="http://ejurnal-mapalus-unima.ac.id">ejurnal-mapalus-unima.ac.id</a> Internet Source	<1 %
11	<a href="https://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="http://etd.iain-padangsidimpuan.ac.id">etd.iain-padangsidimpuan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="http://eprints.umm.ac.id">eprints.umm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="http://journal.bungabangsacirebon.ac.id">journal.bungabangsacirebon.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://www.neliti.com">www.neliti.com</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet Source	<1 %

18	<a href="http://docobook.com">docobook.com</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://e-journal.undikma.ac.id">e-journal.undikma.ac.id</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="http://ejournal.undiksha.ac.id">ejournal.undiksha.ac.id</a> Internet Source	<1 %
22	<a href="http://jurnal.untan.ac.id">jurnal.untan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="http://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="http://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://www.jurnal.unsyiah.ac.id">www.jurnal.unsyiah.ac.id</a> Internet Source	<1 %
26	<a href="http://zombiedoc.com">zombiedoc.com</a> Internet Source	<1 %
27	<a href="http://akhmadsoleh12.blogspot.com">akhmadsoleh12.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
28	<a href="http://eprints.umk.ac.id">eprints.umk.ac.id</a> Internet Source	<1 %
29	<a href="http://senengemaca.blogspot.com">senengemaca.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %

30 text-id.123dok.com <1 %  
Internet Source

---

31 widyasari-press.com <1 %  
Internet Source

---

32 Kosmas Sobon, Sofly Junike Lumowa. <1 %  
"PENGUNAAN METODE DEMONSTRASI  
UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPA DI SD  
NEGERI KAWANGKOAN KECAMATAN  
KALAWAT", JURNAL PENDIDIKAN DASAR  
NUSANTARA, 2018  
Publication

---

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

# Selviana Mau

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---

PAGE 10

---

PAGE 11

---

PAGE 12

---

PAGE 13

---

PAGE 14

---