

Metode Pembelajaran Menggunakan Studi Kasus, Karya Wisata, Praktikum dan Eksperimen

by Anggi Widya

Submission date: 24-Jun-2024 10:35AM (UTC+0700)

Submission ID: 2407597746

File name: JUPENDIS_Vol_2_no_3_Juli_2024_hal_281-287.pdf (747.63K)

Word count: 2604

Character count: 17111

Metode Pembelajaran Menggunakan Studi Kasus, Karya Wisata, Praktikum dan Eksperimen

Anggi Widya¹, Fitria Ghaida Nur Rahma², Dinda Nurul Wahidiah³, Annysa Gea Putri⁴

^{1,2,3,4}Universitas Tanjungpura

Alamat: Jl. Prof. Dr. H JI Profesor Dokter H. Hadari Nawawi, Bansir Laut, Kec. Pontianak Tenggara, kota Pontianak, Kalimantan Barat 78124

Korespondensi penulis: f1261231021@student.untan.ac.id

Abstract. Education plays an important role in improving the quality of a country's human resources. Therefore, the use of various learning methods is very important, especially to maximize the student learning process. This article discusses the effectiveness of learning methods using case studies, field trips, practicums and experiments in improving student learning outcomes and increasing student motivation in the learning process. This research uses a descriptive method with data collection techniques through interviews, observation and documentation. Learning methods using case studies and field trips provide direct experience for students and can significantly influence student involvement in the learning process. Likewise, practical and experimental methods provide direct experience in using theory in practice. However, implementing this method requires careful planning and quite a lot of money. Apart from that, teachers also play an important role in classroom management and providing the necessary guidance during the learning process. The use of various effective learning methods is expected to improve the quality of a country's education and produce quality human resources. Therefore, there needs to be support from various parties to apply this learning method in order to create a better and more qualified generation.

Keywords: Case studies, Experiments, Field trips, Learning Methods, Practicums.

Abstrak. Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia suatu negara. Oleh karena itu penggunaan berbagai metode pembelajaran menjadi sangat penting terutama untuk memaksimalkan proses belajar siswa. Artikel ini membahas tentang efektivitas metode pembelajaran menggunakan studi kasus, karya wisata, praktikum dan eksperimen dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Metode pembelajaran dengan menggunakan studi kasus dan kunjungan lapangan memberikan pengalaman langsung kepada siswa dan secara signifikan dapat mempengaruhi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Begitu pula dengan metode praktikum dan eksperimen yang memberikan pengalaman langsung dalam menggunakan teori dalam praktik. Namun penerapan cara ini memerlukan perencanaan yang matang dan biaya yang cukup besar. Selain itu, guru juga berperan penting dalam pengelolaan kelas dan memberikan bimbingan yang diperlukan selama proses pembelajaran. Penggunaan berbagai metode pembelajaran yang efektif diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan suatu negara dan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, perlu adanya dukungan dari berbagai pihak untuk menerapkan metode pembelajaran tersebut guna menciptakan generasi yang lebih baik dan berkualitas.

Kata kunci: Studi Kasus, Eksperimen, Karya Wisata, Metode Pembelajara, Praktikum.

LATAR BELAKANG

Pendidikan yang efektif tidak hanya bergantung pada instruksi di ruang kelas, tetapi juga memperluas jangkauannya melalui beragam metode pembelajaran yang kreatif. Dalam usaha untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyeluruh, pendekatan yang menggunakan studi kasus, karya wisata, praktikum, dan eksperimen telah muncul sebagai solusi yang menjanjikan. Dengan menggabungkan berbagai metode

Received Mei 16, 2024; Accepted Juni 24, 2024; Published Juli 31, 2024

*Anggi Widya, f1261231021@student.untan.ac.id

pembelajaran ini, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pelajaran, mendorong keterlibatan aktif, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta pemecahan masalah.

Dalam artikel ini membahas mengeksplorasi bagaimana penggunaan studi kasus, karya wisata, praktikum, dan eksperimen dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Metode pembelajaran ini dirancang untuk memberikan pengalaman langsung pada siswa dan menempatkan mereka dalam situasi nyata yang terkait dengan materi pelajaran. Dalam hal ini, siswa tidak hanya belajar melalui pendekatan konvensional seperti membaca buku dan menerima kuliah dari guru, tetapi juga melalui pengalaman langsung yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan sosial dan praktis.

Dengan adanya artikel tersebut, ini mampu memberikan evaluasi keefektifan pendekatan pembelajaran melalui studi kasus, karya wisata, praktikum, dan eksperimen dalam menumbuhkan pencapaian pemahaman peserta didik serta memperkuat motivasi peserta didik dalam belajar. Penelitian ini menjadi penting karena penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif telah terbukti efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar peserta didik serta memberikan pengalaman belajar yang menarik.

Artikel ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran tentang bagaimana metode pembelajaran menggunakan studi kasus, karya wisata, praktikum, dan eksperimen dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan metode pembelajaran ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, artikel ini juga ingin memberikan informasi bagi guru mengenai cara implementasi metode pembelajaran ini dan faktor-faktor apa saja yang perlu dipertimbangkan untuk memaksimalkan hasil belajar siswa menggunakan metode ini. Diharapkan artikel ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran dan memberikan gambaran lebih jelas tentang bagaimana metode pembelajaran menggunakan studi kasus, karya wisata, praktikum, dan eksperimen dapat diterapkan secara efektif.

KAJIAN TEORITIS

Penerapan metode pembelajaran tersebut bertujuan untuk memaksimalkan proses belajar siswa melalui pengalaman langsung dan partisipasi aktif. Pemanfaatan studi kasus memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang bergantung pada fakta di dunia nyata. Dalam karya wisata, siswa diberi kesempatan untuk terlibat dalam pengalaman langsung di lokasi yang terkait dengan topik materi yang sedang dipelajari. Praktikum dan eksperimen pada gilirannya memungkinkan siswa mempraktekkan dan melaksanakan konsep-konsep yang telah

diajarkan di kelas untuk konteks yang lebih nyata dan dapat diamati. Dalam kajian teoretis, telah ditemukan bahwa metode pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan praktis, serta kemampuan siswa untuk memecahkan masalah. Metode ini juga dapat membantu meningkatkan motivasi siswa, memperkuat hubungan antara siswa dan materi pelajaran, serta membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan kerja tim.

Namun, penerapan metode pembelajaran ini juga menghadirkan sejumlah tantangan. Diperlukan perencanaan yang cermat dalam penyusunan materi pelajaran dan aktivitas pembelajaran yang sesuai untuk mencapai hasil yang optimal. Selain itu, metode pembelajaran seperti ini memerlukan anggaran yang cukup besar untuk biaya keseluruhan implementasi dan persiapan yang berkaitan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang penggunaan studi kasus, karya wisata, praktikum, dan eksperimen dalam konteks pembelajaran. Pendekatan deskriptif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi dan memahami pengalaman subjektif siswa serta implikasi praktis dari masing-masing metode pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi Kasus

Metode pembelajaran studi kasus ialah salah satu metode pembelajaran dari berbagai metode pembelajaran lainnya yang mana dalam metode pembelajaran studi kasus fokus pada analisis peristiwa yang nyata yang akan diteliti. Metode studi kasus lebih diarahkan pada suatu penyelesaian dengan meneliti masalah yang nyata. dalam model pembelajaran studi kasus ini sangat berhubungan dengan pembelajaran yang mana menyelesaikan masalah dalam metode pembelajaran studi kasus siswa diminta untuk menganalisis masalah yang mana dalam metode studi kasus bertujuan untuk merangsang siswa untuk berfikir kritis untuk menyelesaikan kasus yang telah diberikan. misalnya dalam kasus di lingkungan sosial tentang tawuran, yang mana sebelum meminta siswa untuk meneliti kasus tersebut guru memberikan rangsangan yang berupa video atau foto yang ditampilkan agar siswa dapat melihat dan memahami apa yang sedang terjadi dari video atau foto yang telah diperlihatkan setelah itu siswa diminta untuk menganalisis latar belakang dari kasus yang telah diberikan.

Sebelum memulai pembelajaran studi kasus langkah awal yang harus dilakukan dengan cara memilih kasus yang menarik setelah itu mulai untuk mengumpulkan data jika sudah mengumpulkan data langkah selanjutnya menganalisis data yang telah didapat. Setelah melakukan pengumpulan data dan analisis data langkah selanjutnya perbaikan atau merevisi hasilnya, setelah itu mulai untuk membuat laporan atau kesimpulan dari hasil studi kasus.

Karya Wisata

Metode karya wisata adalah suatu metode pembelajaran menggunakan penggabungan antara kunjungan langsung secara nyata di mana peserta didik dibawa ke objek yang berkaitan dengan pelajaran tertentu. Kegiatan ini bisa dianggap efektif karena memberikan pengalaman atau pembelajaran langsung yang dapat dirasakan oleh siswa. Dalam karya wisata, siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan melalui pengamatan, yang berarti mereka tidak hanya sekedar melihat tapi juga melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang dipelajari.

Tujuan karya wisata adalah untuk memperluas wawasan dan meningkatkan keterampilan siswa dalam berbagai bidang, seperti menulis eksposisi, serta untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Karya wisata juga dapat berupa kunjungan ke suatu tempat untuk memperluas pengetahuan dan pengalaman siswa, serta untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam berbagai aspek, seperti bermain dan belajar di luar kelas. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengamati, mengalami, dan belajar secara langsung dari lingkungan sekitar mereka. Metode karya wisata digunakan dalam pembelajaran seperti mata pelajaran IPS. Pendekatan ini memiliki keunggulan dalam memberikan pengalaman langsung kepada siswa, meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta mendorong partisipasi dan motivasi belajar mereka. Metode ini juga dapat merangsang minat dan ketelitian siswa serta memberikan kesempatan langsung untuk belajar dan berpraktik.

Namun, metode karya wisata juga memiliki kelemahan. Yang dimana ini memerlukan persiapan matang, seperti perjalanan yang cukup jauh, memerlukan transportasi, waktu, dan biaya yang tidak sedikit. Dalam konteks ini, meskipun memiliki kelebihan dan kekurangan, motivasi belajar tetap menjadi hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar adalah dorongan utama di dalam diri siswa yang memacu keinginan untuk belajar dan memberikan arah pada kegiatan pembelajaran. Dengan adanya motivasi yang kuat, siswa dapat lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Praktikum

Praktikum adalah mengajarkan pengajaran yang bertujuan untuk memberi peluang kepada pelajar untuk menguji dan menerapkan teori pengetahuan di dunia nyata. Dalam

praktikum, pelajar atau siswa dapat menggunakan pengetahuan teori mereka ke dalam situasi sebenar atau eksperimen. Ini membolehkan mereka meningkatkan kemahiran mereka, meningkatkan pemahaman mereka tentang teori, dan meningkatkan kemahiran analitis mereka. Dalam bidang ilmu pengetahuan sosial (IPS), praktikum adalah kegiatan yang bertujuan untuk memberi peluang kepada pelajar untuk menguji dan menerapkan teori pengetahuan di dunia nyata. Praktikum IPS membolehkan pelajar atau siswa menerapkan pengetahuan teori mereka ke dalam situasi sebenar atau eksperimen. Ini membolehkan mereka meningkatkan kemahiran, meningkatkan pemahaman teori mereka, dan meningkatkan kemahiran analitis mereka.

Contoh praktikum yang ada dalam pendidikan ilmu pengetahuan sosial antara yaitu :

1. Siswa dapat memahami dan menganalisis isu-isu sosial yang terjadi di masyarakat, pelajar melakukan survei di masyarakat, mengadakan wawancara dengan orang-orang yang relevan, atau mengadakan acara sosial.
2. Siswa dapat memahami dan menganalisis konsep geografi, pelajar melakukan survei di lapangan, membuat peta, atau menganalisis data geografi.

Eksperimen

Metode eksperimen merupakan suatu metode pembelajaran dimana memerlukan keterlibatan siswa didalamnya untuk mencoba serta mengamati langsung. Di dalam IPS eksperimen ini seperti studi lapangan, permainan peran, atau proyek – proyek penelitian sederhana. Manfaat dari metode eksperimen dalam pembelajaran IPS ini, dimana siswa dapat memahami secara mendalam karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran tersebut, siswa juga akan bisa berfikir kritis serta analitis dalam memecahkan suatu masalah yang ada didalam sebuah data dari eksperimen tersebut, siswa juga dapat belajar untuk bekerjasama, dan lebih komunikatif karena biasanya eksperimen ini dilakukan secara berkelompok.

Sebagai seorang guru kita juga harus mempunyai perencanaan yang tepat untuk melakukan eksperimen dalam pembelajaran IPS tersebut. Perencanaan ini juga meliputi tujuannya, alat atau bahan untuk melaksanakannya, serta prosedur – prosedur untuk pelaksanaannya. Eksperimen ini dapat dilaksanakan dengan menggunakan media atau sumber daya yang ada, seperti peta, ilustrasi gambar, atau materi pembelajaran melalui perangkat digital yang dapat mendukung kegiatan tersebut. Tak hanya itu saja bisa melalui proyek sederhana dalam pengamatan lingkungan sekitar tentang kondisi sosial, dan permainan peran atau simulasi agar siswa lebih memahami keadaan yang lebih nyata.

Adapun tantangan dan solusi dari eksperimen dalam pembelajaran IPS yaitu, keterbatasan sumber daya dimana kurangnya alat dan bahan untuk melaksanakan kegiatan eksperimen tersebut namun bisa diatasi dengan menggunakan materi yang ada dilingkungan

sekitar atau memakai sumber digital, guru juga harus memiliki keterampilan dan pengetahuan yang lebih untuk melaksanakan, merancang serta mengelolah kegiatan eksperimen ini maka dari itu guru memerlukan pelatihan atau workshop untuk meningkatkan dan membantu kemampuan guru, serta dapat memanajemen waktu dikarenakan kegiatan eksperimen ini memerlukan waktu yang cukup panjang sehingga memerlukan perencanaan yang tepat agar bisa terlaksanakan dengan baik kegiatan tersebut serta tidak mengganggu pelajaran yang lainnya.

Contoh dari eksperimen dalam pembelajaran IPS yaitu, studi lapangan, dimana siswa diajak untuk melakukan obsevasi tentang lingkungan sekitar, seperti mengamati pasar tradisional atau mempelajari struktur sosial di desa/kelurahan. Permainan peran dimana siswa diajak untuk mendalami sebuah tokoh sejarah dan melakukan drama.

KESIMPULAN DAN SARAN

Metode pembelajaran yang dibahas meliputi studi kasus, karya wisata, praktikum, dan eksperimen. Setiap metode tersebut memiliki keunggulan dan kelemahan dari metode-metode yg telah dibahas. Namun, dalam keseluruhan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang beragam dan kreatif dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Studi kasus dapat mendukung siswa untuk menumbuhkan keterampilan analitis dan berfikir kritis. Karya wisata dapat memberikan pengalaman langsung dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Praktikum dapat membantu siswa untuk menerapkan teori pembelajaran dalam situasi sebenar dan meningkatkan keterampilan serta pemahaman mereka. Eksperimen dapat membantu siswa untuk memahami serta menganalisis dengan mendalam mengenai suatu topik yang dipelajari.

Namun, penggunaan metode-metode tersebut juga memerlukan perencanaan yang lebih tepat dan memperhatikan faktor-faktor seperti sumber daya yang ada, alat dan bahan yang digunakan, serta waktu yang digunakan untuk melaksanakan aktivitas pembelajaran tersebut. Maka dari itu, peran guru untuk merancang, melaksanakan, dan mengelola metode pembelajaran tersebut sangatlah penting.

DAFTAR REFERENSI

- 5 Agustin, M., & Puspita, R. D. (2020). Penggunaan metode karyawisata untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada anak sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i1.1671>
- 4 Amelia, R. F., Aulia, S. N., & Rustini, T. (2022). Pengaruh penerapan metode pembelajaran karya wisata terhadap motivasi belajar IPS di SD. *Journal on Education*, 5(1), 400–406. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.629>
- 17 Fitriani, Y. (n.d.). Model pembelajaran seni musik melalui Lesson Study: Studi kasus di SDN Jawilan, Serang.
- 1 Hidayati, A., Mustaji, M., & Sugiharto, H. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis praktikum model problem based pada pembelajaran IPS. *The Indonesian Journal of Social Studies*, 2(1), 51. <https://doi.org/10.26740/ijss.v2n1.p51-58>
- 6 Kamila Mahabatillah, & Surana, D. (2022). Meningkatkan keterampilan proses sains melalui metode pembelajaran eksperimen. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 1(2), 118–123. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v1i2.533>
- 10 Nong Bola, Y. (2020). Pengaruh penerapan metode karyawisata terhadap pembelajaran sosiologi. *SocioEdu: Sociological Education*, 1(1), 20–26. <https://doi.org/10.59098/socioedu.v1i1.237>
- 9 Pendidikan, J., Anak, I., Dini, U., Rosmana, P. S., Iskandar, S., Oksanti, M., Auliakhasanah, S., & Triyana, W. (2022). As-S A B I Q U N efektivitas penggunaan metode karyawisata dalam proses pembelajaran Kurikulum 2013. *Maret*, 4(1), 199–212. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun>
- 3 Putri, R. Y., Sudarti, S., & Prihandono, T. (2022). Analisis keterampilan proses sains siswa dalam pembelajaran rangkaian seri paralel menggunakan metode praktikum. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 497–502. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3145>
- 14 Suarifqi Diantama, & Esti Puji Budiarti. (2020). Model pembelajaran karyawisata dalam meningkatkan minat belajar siswa SMP. *TULIP (Tulisan Ilmiah Pendidikan)*, 9(2), 1–11. <https://doi.org/10.54438/tulip.v9i2.143>
- 2 Syaputra, R., & Budiman, A. (2021). Pengembangan sistem pembelajaran dalam jaringan (Studi kasus: SMAN 1 Gedong Tataan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSDI)*, 2(3), 89–101. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSDI>
- 23 Yogica, R., Muttaqin, A., & Fitri, R. (2020). Metodologi pembelajaran: strategi, pendekatan, model, metode pembelajaran. IRDH Book Publisher.
- 12 Yohana, R., & Kec Kuok Kampar, K. (n.d.). Peningkatan hasil belajar IPS melalui metode karyawisata pada siswa kelas V SD Negeri 002 Kuok Kecamatan Kuok.

Metode Pembelajaran Menggunakan Studi Kasus, Karya Wisata, Praktikum dan Eksperimen

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

24%

INTERNET SOURCES

17%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.unesa.ac.id Internet Source	1%
2	teknologipintar.org Internet Source	1%
3	ummaspul.e-journal.id Internet Source	1%
4	www.jonedu.org Internet Source	1%
5	Tiwi Afwanni, Syahrul Ismet. "Pelaksanaan Metode Karyawisata dalam Memotivasi Belajar Anak Pasca Pandemi di Taman Kanak-Kanak", Jurnal Basicedu, 2022 Publication	1%
6	journals.unisba.ac.id Internet Source	1%
7	jurnal.ar-raniry.ac.id Internet Source	1%
8	jurnal.stokbinaguna.ac.id Internet Source	1%

		1 %
9	www.ejournal.stitpn.ac.id Internet Source	1 %
10	e-journal.unmuhkupang.ac.id Internet Source	1 %
11	journal.stekom.ac.id Internet Source	1 %
12	www.cahaya-ic.com Internet Source	1 %
13	Riski Fauzi Amelia, Shafarina Nidaul Aulia, Tin Rustini. "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Karya Wisata terhadap Motivasi Belajar IPS di SD", Journal on Education, 2022 Publication	1 %
14	ejournal.bsi.ac.id Internet Source	1 %
15	eprints.ipdn.ac.id Internet Source	1 %
16	publikasi.lldikti10.id Internet Source	1 %
17	journal.isi.ac.id Internet Source	<1 %
18	journal.stkipsubang.ac.id Internet Source	<1 %

19	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
20	repository.unisda.ac.id Internet Source	<1 %
21	imtelkom.ac.id Internet Source	<1 %
22	djpbk.kemendagri.go.id Internet Source	<1 %
23	ejournal.upi.edu Internet Source	<1 %
24	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
25	kamiluszaman.blogspot.com Internet Source	<1 %
26	Aisyah Farhatunnisya. "PEMANFAATAN VIDEO YOUTUBE DALAM PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA INSAN LITERA", Comm-Edu (Community Education Journal), 2020 Publication	<1 %
27	Fithri Wening Sasmita, Eko Susetyarini, Husamah Husamah, Yuni Pantiwati. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PENELITIAN EFEK EKSTRAK DAUN Tithonia diversifolia TERHADAP KADAR GLUKOSA DARAH TIKUS	<1 %

WISTAR", BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi), 2017

Publication

28	jurnal.fp.unila.ac.id Internet Source	<1 %
29	kataihitam02.blogspot.com Internet Source	<1 %
30	www.haji-umrah.ummulqurodepok.com Internet Source	<1 %
31	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
32	eprints.uns.ac.id Internet Source	<1 %
33	forumgurunusantara.blogspot.com Internet Source	<1 %
34	journal.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
35	jurnal.iicet.org Internet Source	<1 %
36	jurnal.uts.ac.id Internet Source	<1 %
37	pendekatan-kontekstual.blogspot.com Internet Source	<1 %
38	www.coursehero.com Internet Source	<1 %

39	www.dlyj.ac.cn Internet Source	<1 %
40	www.lengu.ru Internet Source	<1 %
41	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
42	Candra Puspita Rini, Saktian Dwi Hartantri, Aam Amaliyah. "Analisis Kemampuan Literasi Sains Pada Aspek Kompetensi Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Tangerang", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2021 Publication	<1 %
43	Dewi Nurlaela, Dessy Dwi Yudha Santhi, Lidwina Sri Ardiasih. "The Effectiveness of Android-Based Interactive Multimedia in Improving Junior High School Students' English Learning Outcomes and Learning Motivation", Premise: Journal of English Education, 2024 Publication	<1 %
44	Yossinta Intaniasari, Singgih Subiyantoro, Suparti Suparti. "Application of the Quiz Team Method to Improve Learning Outcomes of Elementary School Students on the Material of Mutual Cooperation Lifestyle", Indonesian	<1 %

45

elitasuratmi.wordpress.com

Internet Source

<1 %

46

Ernawati Ernawati. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Pada Siswa Kelas V SDN Kalianget Timur X", Pedagogia : Jurnal Pendidikan, 2014

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

Metode Pembelajaran Menggunakan Studi Kasus, Karya Wisata, Praktikum dan Eksperimen

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7
