

SASANDO MILA ROYSA 23 MARET 2022

*by Sasando Mila Roysa 23 Maret 2022 Sasando Mila Roysa 23 Maret
2022*

Submission date: 23-Mar-2022 10:44AM (UTC+0700)

Submission ID: 1790667452

File name: A._Jurnal_Sasando.pdf (517.75K)

Word count: 2902

Character count: 19650

INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL MENGGUNAKAN MODEL *POE* PADA MATA KULIAH JURNALISTIK DI PRODI PBSI UNIVERSITAS MURIA KUDUS

Mila Roysa¹, Muhammad Noor Ahsin²

¹Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus

²Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus

mila.roysa@umk.ac.id, noor.ahsin@umk.ac.id

Abstrak

Penyempurnaan kualitas pembelajaran sudah selanjutnya dilaksanakan pendidik. Dalam hal ini dosen sebagai penggerak proses pembelajaran untuk mengoptimalkan pendidikan sesuai dengan perkembangan zaman. Wabah covid-19 membawa perubahan pada seluruh lapisan masyarakat, khususnya dalam dunia pendidikan. Hal ini yang melatarbelakangi munculnya inovasi pembelajaran melalui model *POE* pada mata kuliah Jurnalistik di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Muria Kudus. Melalui inovasi pembelajaran dengan mengombinasikan model pembelajaran *POE* dengan penggunaan aplikasi *website online* melalui program Jomla memberikan kebermanfaatan pada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UMK, karena pembelajaran jurnalistik lebih tersistem dan lebih tertata, karena dikemas dalam aplikasi. Selain itu, mahasiswa lebih antusias dan termotivasi dari proses memulai mencari berita teraktual sampai mengolah berita dengan mengunggah ke sistem *website online* melalui aplikasi jomla, menjadikan siswa menjadi lebih kreatif dengan karyanya, sehingga mempengaruhi peningkatan hasil belajar pada mata kuliah jurnalistik.

Kata kunci: Pembelajaran digital, POE learning model.

Abstract

Improving the quality of learning should be carried out by educators in this case as a driving force for the learning process to optimize education in accordance with the times. Covid-19 outbreak has brought changes to all levels of society, especially in the world of education. This is the background of learning innovation through the POE model in the Journalism course in the Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Through learning innovation by combining the POE learning model with the use of an online website application through the Jomla program, it will benefit the students of Indonesian Language and Literature Study Program Muria Kudus University because journalism learning is more systemized and more organized because it is packaged in an application. In addition, students are more enthusiastic and motivated, from the process of starting to look for actual news to processing news by uploading them to the online system website through the Jomla application, making

students more creative with their work so as to increase learning outcomes in journalism subjects.

Keywords: Digital Learning, POE model

1. PENDAHULUAN

Merebaknya Covid-19 sangat meresahkan masyarakat karena virus tersebut sangat berbahaya dan bahkan mematikan. Merebaknya covid-19 menuntut masyarakat untuk tetap selalu berkembang dan produktif, dalam hal ini khususnya pada kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan berkembang sesuai dengan perkembangan pada masanya. Mewabahnya covid-19 memberikan pengaruh juga dalam proses pembelajaran, karena untuk meminimalisir merebaknya covid-19 pembelajaran yang semula tatap muka di kelas selama proses pembelajaran seketika berubah menjadi pembelajaran daring. Pada era globalisasi saat ini proses pembelajaran lebih banyak mengarah ke pembelajaran berbasis teknologi. Kemajuan teknologi menuntut mahasiswa untuk selalu menginovasi diri dan kreatif.

Pembelajaran abad ke-21 yang berpusat pada mahasiswa berbeda dengan pembelajaran tradisional yang berpusat pada dosen, dalam arti bahwa keduanya memiliki pendekatan yang berbeda terhadap isi, pembelajaran, lingkungan ruang kelas, penilaian, dan teknologi. Perkembangan yang terjadi saat ini memiliki pengaruh dalam pembelajaran digital. Teknologi telah mendominasi dalam kehidupan saat ini, sehingga perlu upaya dalam pembelajaran digital untuk mengatasi

mahasiswa menjadi 'gagap teknologi'. Aplikasi sistem teknologi informasi dan komunikasi dengan memanfaatkan media komputer menjadi kebutuhan wajib dalam pembelajaran saat ini.

Menurut Rahmasari dan Rismiyati, (2013:27) E-Learning merupakan suatu penyebutan dalam istilah komputer dan internet. Sistem pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat lunak sebagai media pembelajarannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa e-learning merupakan elektronik pembelajaran. Diharapkan penggunaan *e-learning* dapat menambah inovasi pembelajaran dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan makin menunjang kreativitas mahasiswa apabila didukung dengan model pembelajaran dan inovasi pembelajaran yang tepat.

Kreativitas sering dihubungkan dengan inovasi, dan kedua istilah ini memang mempunyai keterkaitan makna. Menurut (Little, Onions & Friedrichsen, 1973), istilah 'inovasi' berasal dari Bahasa Latin 'innovare' yang berarti 'memperbarui' atau 'mengubah' menjadi sesuatu yang 'baru' (novus). Dalam praktek, makna 'hal baru' tersebut dapat dipersepsiberbeda-beda oleh penemu dan penggunaannya (Moyle, 2010). Dalam tulisannya tentang inovasi pada sektor public, Mulgandan Albury (2003) mendefinisikan esensi inovasi sebagai 'gagasan atau ide baru yang membawa perubahan atau hasil', atau lebih lengkapnya dijelaskan sebagai

kreasi dan implementasi proses, produk, layanan, metode baru yang menghasilkan perbaikan signifikan pada efisiensi, efektivitas dan kualitas. Bila dikaitkan dengan kreativitas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas dan imajinasi merupakan benih-benih kemampuan untuk berinovasi.

Inovasi pembelajaran perlu diupayakan dalam proses pembelajaran digital untuk mengatasi solusi pembelajaran daring pada situasi masih mewabahnya covid-19 sampai saat ini. Dalam hal ini diperlukan inovasi pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada mata kuliah Jurnalistik di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muria Kudus. Penerapan sistem pembelajaran dan model pembelajaran dapat memotivasi siswa dan memberikan variasi baru pada saat pembelajaran. Penerapan Model *Predict Observe Explain Write (POEW)* tepat digunakan sebagai solusi pembelajaran digital pada mata kuliah jurnalistik.

PEMBAHASAN

Konsep dan Prinsip Pembelajaran Digital. Revolusi digital didasari pada perkembangan komputer elektronik digital. Inovasi pembelajaran berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi digital dengan mengoptimalkan teknologi informasi untuk pembelajaran sesuai di era revolusi industri (Freud Pervical dan Hanery Ellington, 1988). Selanjutnya Reigeluth (2011) mengemukakan bahwa bahan ajar, strategi pembelajaran, langkah pembelajaran, kendala, dan karakteristik peserta didik

yang inovatif akan memotivasi pembelajar untuk tetap semangat mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran mempunyai tujuan untuk memungkinkan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan media teknologi informasi melalui pembelajaran digital.

Pemanfaatan Sumber Belajar Digital

Penggunaan sumber belajar digital dinilai dipengaruhi oleh persepsi pendidik tentang *digital natives* (Dopo & Ismaniati, 2016: 23). Sumber belajar digital dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu dalam format digital yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa untuk tujuan pembelajaran (Surjono, 2014:10). Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran digital merupakan era yang mengubah kehidupan, termasuk inovasi dalam proses pembelajaran yang sudah memaksimalkan penggunaan media digital sebagai kegiatan pembelajaran.

Ragam Pembelajaran Digital

Ragam pembelajaran digital menurut Aziz (2019) dikelompokkan menjadi sebagai berikut.

- a. Google sites
Google sites merupakan aplikasi dari google yang digunakan untuk membuat situs. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan guru dan dosen dalam merancang pembelajaran daring.
- b. Whatsapp
Whatsapp memiliki fitur yang komplit karena dapat mengirim pesan, gambar, suara, video yang

dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran.

c. Taemviewer

Aplikasi ini memberikan kemudahan dalam pembelajaran yaitu proses pembelajaran yang langsung dipandu oleh seorang pendidik secara langsung tidak terbatas oleh waktu. Aplikasi ini juga dapat diinstal pada smartphone tanpa menggunakan laptop.

d. Remote utilities

Aplikasi ini merupakan aplikasi remote desktop dengan beberapa pilihan menu yang sangat menarik.

e. AeroAdmin

Aplikasi ini termasuk aplikasi yang lebih sederhana dan mudah diaplikasikan, karena tidak membutuhkan pengaturan yang rumit sehingga dapat digunakan sebagai penunjang media pembelajaran.

f. Google Drive

Aplikasi ini mempunyai potensi yang mumpuni untuk dunia pendidikan sebagai proses belajar mengajar.

Dapat disimpulkan bahwa ragam pembelajaran digital sangat bervariasi dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna, dalam hal ini dosen sebagai proses penyampaian pembelajaran.

Model Predict Observe Explain (POE)

Model pembelajaran *predict observe explain* (POE) merupakan model pembelajaran yang efektif karena model ini dalam pembelajarannya, memusatkan

pada siswa untuk lebih dapat meningkatkan kreativitas dalam kegiatan menulis. Diperkuat lagi bahwa model *poe* menuntut siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran hingga mampu menyelesaikan, dan tahap terakhir menghasilkan produk, dalam penelitian ini menghasilkan berita. Menurut Nana et al., 2014, model *predict observe explain* menciptakan pengetahuan dengan sistematikanya meramalkan atau memprediksi solusi permasalahan, melakukan eksperimen, menyampaikan hasil eksperimen yang sudah didapat, menuangkan contoh implementasi dalam kehidupan nyata, menulis hasil pengamatan dan tanya jawab serta **pe**alaman kepada peserta didik.

Sebagaimana menurut Dalziel (2010:16) mengemukakan bahwa *predict observe explain* ada tiga tahap, tahap pertama yaitu *predict* (prediksi) dimana siswa diberi informasi awal mengenai suatu masalah kemudian siswa diminta untuk memprediksi atau membuat dugaan sementara terhadap hasil dan kemungkinan yang terjadi terhadap suatu masalah tersebut. Tahap kedua yaitu *observe* (mengamati), setelah membuat prediksi atau dugaan mengenai hasil dan kemungkinan yang terjadi, siswa membuktikan prediksinya melalui kegiatan percobaan atau praktikum kemudian mengamati apa yang terjadi terhadap suatu masalah yang diamatinya. Tahap yang ketiga yaitu *explain* (menjelaskan), setelah membuat prediksi dan melakukan pengamatan, siswa kemudian menjelaskan kesesuaian antara prediksi yang telah dibuatnya dengan

hasil pengamatan yang telah dilakukannya dari tahap observasi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *POE* yaitu model pembelajaran yang menuntut siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran mulai dari kegiatan memprediksi (*predict*), kemudian berusaha untuk mengamati (*observe*) dengan cermat untuk mengetahui jawaban sebenarnya serta penjelasan mengenai hasil pengamatan (*explain*). Kegiatan-kegiatan tersebut dapat menekankan siswa untuk lebih kreatif dalam menemukan pengetahuannya sendiri dan proses pembelajarannya pun akan tercipta suasana kelas yang menyenangkan.

Jurnalistik sebagai kegiatan melaporkan berbagai kejadian atau peristiwa yang terjadi di masyarakat, tidak lepas dari konstruksi dengan perspektif tertentu untuk dijadikan bahan berita oleh jurnalis. Sementara berita adalah laporan atau pemberitahuan tentang sesuatu kejadian atau peristiwa yang disampaikan melavolusi lui orang lain, baik secara lisan maupun tertulis (Peter dan Salim, 1991). Melalui mata kuliah Jurnalistik, mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dibekali ilmu dan pengetahuan dengan pemanfaatan teknologi melalui sistem website, sehingga mahasiswa mempunyai kecapakan dan bekal ilmu dalam bidang pemanfaatan teknologi melalui inovasi pembelajaran digital.

Tantangan Generasi di Era Revolusi Industri 4.0. Tantangan pendidikan dalam menghadapi revolusi industri

berkaitan dengan penanaman nilai pendidikan. Saat ini era digital lebih mendominasi kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, dalam hal ini dosen harus tetap menumbuhkan nilai pendidikan dalam setiap proses pembelajaran. Pendidikan yang perlu dikembangkan meliputi, (1) kemampuan untuk melatih anak untuk melakukan aktivitas sambil belajar, perlu digali kecerdasan anak dengan mengikutkan anak dalam proses pembelajaran; (2) memotivasi anak agar menjadi pribadi yang baik dan santun, percaya diri, tanggung jawab, dan mandiri; (3) tidak ada batasan waktu untuk memberikan materi atau pengetahuan pembelajaran pada jam aktif sekolah; (4) pemberian contoh yang baik sebagai upaya untuk memotivasi peningkatan proses dan hasil belajar (Guilford, 1895 dalam Aziz). Selain itu, tantangan terbesar pendidik adalah berkaitan dengan pendidikan moral. Kemajuan teknologi yang serba digital juga mempunyai kelemahan dalam dunia pendidikan, dalam hal ini berkurangnya kegiatan interaksi dengan orang lain, karena semua dihadapkan dengan alat atau mesin. Pendidik harus selalu berupaya untuk menanamkan pendidikan moral dalam setiap proses pembelajaran.

4 Karakteristik Generasi Milenial. Menurut Yuswohady dalam artikel *Millennial Trends* (2016) Generasi milenial (Millennial Generation) adalah generasi yang lahir dalam rentang waktu awal tahun 1980 hingga tahun 2000. Menurut Djoyohadikusumo (1994) Pengertian teknologi sebagai bidang yang berkaitan erat dengan ilmu pengetahuan dan ilmu teknik atau rekayasa. Generasi milenial

lebih memanfaatkan dan mengutamakan teknologi untuk keperluan sehari-hari, contohnya pemanfaatan laptop dan internet sebagai perantara dan sebagai media pembelajaran, karena generasi milenial ini lahir dalam rentang waktu antara tahun 1980 hingga tahun 2000.

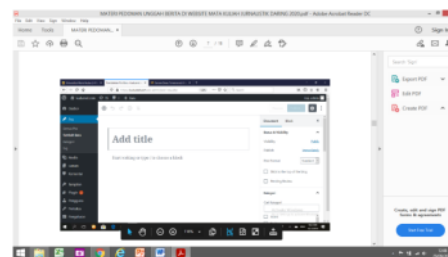
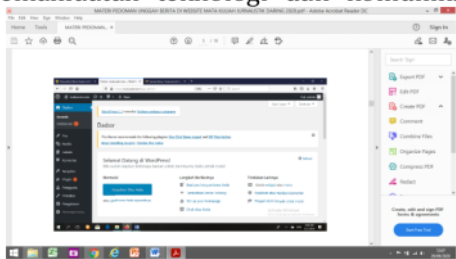
Berdasarkan literatur dari artikel Hitss.com, diketahui ada beberapa macam karakteristik dari generasi milenial yaitu: 1) milenial lebih mengutamakan user generated content (UGC) daripada informasi searah, 2) ponsel dimanfaatkan lebih maksimal dibanding televisi, 3) mempunyai beberapa aplikasi untuk jejaring sosial, 4) pemanfaatan digital book dirasa lebih praktis daripada membaca buku secara konvensional, 5) pemanfaatan aplikasi ataupun internet sebagai media pembelajaran, 6) lebih dominan memanfaatkan aplikasi dalam bertransaksi, 7) lebih tertarik pada perkembangan teknologi sebagai pencarian sumber informasi, 8)

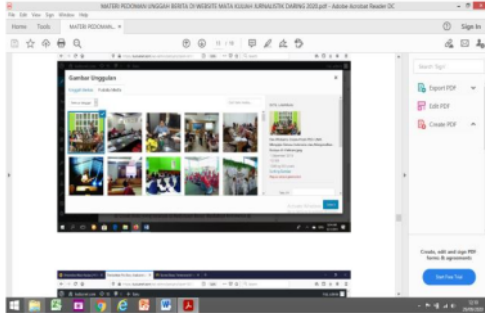
lebih sering dilakukan 9) lebih cenderung konsumtif dan hemat waktu. Hitss.com(2016).

Gambar 1. Cara Unggah berita di website

Tahapan digitalisasi di Perguruan Tinggi. Proses pembelajaran di perguruan tinggi juga mengalami perkembangan pembelajaran pada saat ini, yaitu pola perubahan dalam kegiatan pembelajaran dengan lebih dominan menggunakan pembelajaran daring. Pembelajaran digitalisasi di perguruan tinggi di Universitas Muris Kudus juga memanfaatkan aplikasi pembelajaran, yaitu melalui SUNAN Universitas Muria Kudus. Sunan dapat digunakan dosen sebagai alternatif dalam menyampaikan pembelajaran. akan tetapi, tidak semua materi ataupun capaian mata kuliah dapat dimasukkan di aplikasi Sunan. Mata kuliah Jurnalistik di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Muria Kudus dikemas dalam aplikasi daring melalui website dengan program Joomla. Aplikasi website ini merupakan aplikasi berbayar yang difasilitasi prodi PBSI UMK yang digunakan dosen pengampu mata kuliah dan mahasiswa untuk perkuliahan mata kuliah jurnalistik. Melalui aplikasi yang dimiliki prodi PBSI dosen dan mahasiswa dapat mengakses berita karya mahasiswa PBSI UMK melalui laman kudusnet.com.

pemanfaatan teknologi dan komunikasi





Gambar 2. Proses unggah berita

Paradigma Pembelajaran Baru.

Paradigma pembelajaran baru pada perkembangan zaman ini, guru sebagai pendidik dituntut mampu melahirkan generasi bangsa yang mampu bersaing di era revolusi industri 4.0. Perkembangan teknologi revolusi industri 4.0 mengubah pola pembelajaran saat ini menjadi pembelajaran digital. Budiman, 2017 mengemukakan perkembangan teknologi revolusi industri 4.0 membawa perubahan pada pembelajaran digital.

Pembelajaran diarahkan sesuai dengan kemajuan teknologi, aplikasi atau situs banyak tersedia dan mendukung proses pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi. Perkembangan aplikasi yang menunjang pembelajaran seperti aplikasi melalui zoom, google classroom, sudah banyak dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Selain itu, tersedia juga aplikasi online yang digunakan dalam pembelajaran digital, misalnya google form, aplikasi quizizz. Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muria Kudus juga sudah mengubah pembelajaran jurnalistik menjadi pembelajaran baru dengan memanfaatkan teknologi sebagai upaya

mendukung pembelajaran digital di era 4.0. Upaya tersebut dilakukan karena untuk mengoptimalkan capaian pembelajaran pada mata kuliah jurnalistik sesuai dengan penerapan model POE yang sesuai untuk penggalan sumber informasi untuk mengangkat masalah kemudian dikemas dalam wacana berita.

PENUTUP

Pemanfaatan *website* dengan program Joomla melalui model *predict observe explain* sebagai salah satu upaya untuk mengangkat isu-isu mutakhir pembelajaran di era digital revolusi 4.0. Pemanfaatan aplikasi ini merupakan upaya program studi PBSI untuk mengoptimalkan pembelajaran jurnalistik yang sebelumnya masih konvensional. Belum diterapkannya inovasi pembelajaran digital pada mata kuliah jurnalistik pada awal pembelajaran mata kuliah Jurnalistik, akan tetapi karena disesuaikan dengan perkembangan teknologi pada masanya dan mewabahnya covid-19, maka didesain sistem *website online* inovasi pembelajaran digital untuk membelajarkan mata kuliah jurnalistik menggunakan model *predict observe explain* aplikasi *website online* dengan program Joomla dengan tujuan pembelajaran pada mata kuliah Jurnalistik tercapai sehingga mahasiswa menjadi lebih kreatif dalam mengolah berita dengan pengungkapan berita yang aktual dan pengemasan yang sudah tertata dengan tepat membuktikan mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sudah mumpuni dalam

menuangkan dan mengonsep naskah berita dengan tepat.

Aplikasi website online dengan program Joomla memberikan sinergi kepada mahasiswa untuk memunculkan ide dan gagasannya berupa temuan-temuan berita yang sesuai dengan sintakmatik model *POE* kemudian di analisis untuk dikemas dalam wacana berita. Dosen pengampu mata kuliah jurnalistik berperan aktif dalam memberikan masukan kepada mahasiswa seputar berita yang akan dimuat pada website online dengan program Joomla.

Pada mata kuliah Jurnalistik mahasiswa dapat dengan cakap mencari dan mengolah, dan mengunggah berita yang tertuang dalam bentuk berita daring melalui website online dengan program Joomla. Program pembelajaran digital melalui website online membawa kebermanfaatannya pada pembaca karena berita yang diunggah akan tetap tersimpan, sehingga apabila dibutuhkan dapat dilacak.

REFERENSI

- Aziz, Taufiq Nur. 2019. Strategi Pembelajaran Era digital. *Jurnal Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS)* Vol.1 No.2
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43.
- Dopo, F. B., & Ismaniati, C. (2016). Persepsi guru tentang digital natives, sumber belajar digital dan motivasi memanfaatkan sumber belajar digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*,

3(1), 13-24.
<https://doi.org/10.21831/tp.v3i1.8280>

Djoyohadikusumo. (1994). *Pengertian Teknologi*. Yogyakarta. BPFE.

Little, W., Onions, C., & Friedrichsen, G. (1973). *The shorter Oxford English dictionary*. Oxford: Oxford at the Clarendon Press.

Salim, Peter dan Yenny Salim. (1991). *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English Press.

Nana. (2014). *Pengembangan model POE2WE dalam pembelajaran Fisika SMA*. Universitas Sebelas Maret.

Rahmasari, G., & Rismiati, R. (2013). *E-learning pembelajaran jarak jauh di SMA*. Bandung: Yrama Widya.

Dalziel, James. *Practical eTeaching Strategies for Predict-Observe-Explain, Problem-Based Learning and Role Play*. Australia: LAMS International.

Surjono, H. D. (2014). Peran teknologi pembelajaran dalam pengembangan & peningkatan mutu SDM di era global. In *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran, di Universitas Negeri Yogyakarta*.

PROFIL SINGKAT

Mila Roysa, lahir di Kudus, 4 Maret 1987. Penulis menempuh jenjang pendidikan pada program S-1 Pendidikan Bahasa



Sastra Indonesia, dan Daerah, Universitas Negeri Semarang, lulus tahun 2009; S-2 Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Semarang, lulus tahun 2012. Saat ini bekerja sebagai dosen di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus.

Muhammad Noor Ahsin lahir di Kudus 5 April 1987. Penulis menyelesaikan studi strata 1 (S1) di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas

Bahasa dan Seni (FBS) Universitas Negeri Semarang (UNNES). Kemudian menyelesaikan Strata 2 (S2) di Program Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta, lulus tahun 2014. Alamat rumah desa Besito kecamatan Gebog Kabupaten Kudus. Saat ini bekerja sebagai dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muria Kudus.

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

prospek.unram.ac.id

Internet Source

4%

2

core.ac.uk

Internet Source

4%

3

Lyswidia Andriarsih. "UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PENGGUNAAN METODE MIND MAP PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TENTANG TEKNOLOGI (Kelas IV SD Negeri Kemantran 01)", Sasando : Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pancasakti Tegal, 2018

Publication

4%

4

jurnal.unmer.ac.id

Internet Source

3%

Exclude quotes On

Exclude matches < 3%

Exclude bibliography On