

C25_I Nyoman Suarta

by I Nyoman Suarta I Nyoman Suarta

Submission date: 30-May-2023 11:18PM (UTC-0500)

Submission ID: 2105745394

File name: C25_PEMETAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF.pdf (185.21K)

Word count: 3062

Character count: 16864

**PEMETAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF INDOOR DAN OUTDOOR DALAM
MENUNJANG ASPEK PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK DI TAMAN KANAK-
KANAK KECAMATAN PRAYA KABUPATEN LOMBOK TENGAH**

Baik Nilawati Asri, Nurhasanah, I Nyoman Suarta, Baiq Nunike Sulvia Dewi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Mataram
e-mail: ikkebaiq7@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to find out what indoor and outdoor educational game tools develop physical motor skills in Kindergarten, Praya subdistrict and to find out what indoor and outdoor educational game tools are dominantly used in developing children's motor skills in kindergarten, Praya subdistrict, Central Lombok regency. This type of research is survey research with descriptive quantitative method approach. In this study using a questionnaire method in the form of standard written questions, collecting data in this study using a checklist, questionnaires were distributed to 10 kindergartens in Praya sub-district, Central Lombok regency. The data analysis used in this research is the percentage using a quantitative descriptive approach. Based on the results of research that has been done, the number of Indoor and Outdoor APE used in developing children's motor skills in Praya District, Central Lombok Regency, Kindergartens that have Indoor APE are 70.1% and Kindergartens who have Outdoor APE are 45.3%. and which are often used from several types of Indoor APE as much as 36.9%. Then those that are often used from several types of Outdoor APE are as much as 43%. Based on the percentage results that have been obtained, it can be concluded that of the ten Kindergartens in Praya sub-district more have Indoor APE with the highest percentage of 70.1% than Outdoor APE, but APE is more dominantly used by children, namely Outdoor APE with a percentage of 43%.

Keywords: *Physical Motor, Educational Games, Early Childhood Education.*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Untuk Mengetahui Alat Permainan Edukatif Indoor dan Outdoor apa saja yang mengembangkan Fisik Motorik di TK Kecamatan Praya dan Untuk Mengetahui Alat Permainan Edukatif Indoor dan Outdoor Apa Saja Yang Dominan Digunakan dalam Mengembangkan Motorik anak di TK Kecamatan Praya Kabupaten Lombok Tengah. Jenis penelitian ini adalah penelitian survey dengan pendekatan metode kuantitatif deskriptif. Dalam penelitian ini menggunakan metode angket berupa pertanyaan tertulis yang sudah baku, pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan checklist, Angket disebar pada 10 Taman Kanak-kanak yang ada di kecamatan Praya Kabupaten Lombok Tengah. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Presentase menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, Jumlah APE Indoor dan Outdoor yang digunakan dalam mengembangkan motorik anak di Kecamatan Praya Kabupaten Lombok Tengah, TK yang memiliki APE Indoor sebanyak 70.1% kemudian TK yang memiliki APE Outdoor sebanyak 45,3%. dan yang sering digunakan dari beberapa jenis APE Indoor tersebut sebanyak 36,9%. Kemudian yang sering digunakan dari beberapa jenis APE Outdoor tersebut sebanyak 43%. Berdasarkan hasil presentase yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa dari kesepuluh Taman Kanak-kanak di kecamatan Praya lebih banyak memiliki APE Indoor dengan presentase tertinggi sebanyak 70,1% dari pada APE Outdoor, namun APE yang lebih dominan di gunakan oleh anak-anak yaitu APE Outdoor dengan presentase sebanyak 43%.

Kata Kunci: *Fisik Motorik, Permainan Edukatif, Pendidikan Anak Usia Dini.*

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-undang Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab 1, pasal 1 butir 10 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada Anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada masa Usia Dini pendidikan yang dilakukan berupa pemberian Rangsangan terhadap Aspek-aspek tumbuhan dan Perkembangan Anak yang meliputi 6 Aspek Perkembangan Anak yaitu, Nilai Agama dan Moral, Fisik Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial Emosional, dan Seni

Dunia anak adalah dunia bermain. Pembelajaran dikelola dengan cara bermain. Bermain berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat-alat tertentu. Permainan dapat membuat anak senang dengan alat Permainan yang akan dapat meningkatkan perkembangan fisik anak. Seperti halnya bermain tanpa alat peraga, bermain menggunakan alat peraga juga mempunyai peran yang sangat penting dalam perkembangan kemampuan anak.

Mengingat bahwa masa usia dini merupakan masa untuk bermain dan mengembangkan pergaulan dengan teman sebaya, maka salah satu aspek yang dikembangkan yaitu aspek Fisik Motorik. Hal ini dikarenakan perkembangan Fisik Motorik merupakan seiring dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana kearah penampilan keterampilan motorik yang kompleks dan terorganisasi dengan baik. Di bantu dengan alat permainan yang mampu melatih anak dalam mengembangkan keterampilan motoriknya.

Alat permainan edukatif merupakan media untuk meningkatkan perkembangan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan, alat yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak sebagai alat bantu belajar anak agar anak mudah mengerti dan memahami. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Jumlah dan jenis Alat Permainan Edukatif (APE) juga sangat penting bagi proses kegiatan di Taman Kanak-kanak seperti Alat Permainan Edukatif Indoor dan Outdoor. Alat Permainan Edukatif Indoor merupakan alat permainan yang dimainkan di dalam ruangan sedangkan Alat Permainan Edukatif Outdoor yaitu alat permainan edukatif yang ada di luar ruangan atau luar kelas. Jenis Alat Permainan Edukatif Indoor anantara lain: congklak, puzzle, buku cerita, balok angka. Jenis alat permainan Outdoor antara lain: ayunan, papan seluncur, jungkat-jungkit, bola, tangga majemuk, dll. Sebagai langkah menggunakan alat permainan edukatif, lebih dahulu guru harus memilih alat permainan yang tepat untuk anak dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut: a) Alat peraga tidak berbahaya bagi anak atau merangsang agresivitas anak, seperti pedang-pedangan atau pistol-pistolan. b) Pemilihan bukan berdasarkan pilihan guru, tetapi berdasarkan minat anak terhadap mainan tersebut ketika ia bermain. c) Alat bermain sebaiknya bervariasi sehingga anak dapat bereksplorasi dengan mainannya tersebut. Akan tetapi tidak terlalu banyak macamnya karena akan membingungkan anak. d) Tingkat kesulitan sebaiknya disesuaikan dengan rentang usia anak TK, yaitu rentang 4-5 tahun untuk kelompok A dan 5-6 tahun untuk kelompok B. e) Alat permainan tidak rapuh atau mudah rusak. f) Tidak memilih alat permainan berdasarkan urutan usia karena ada anak yang lambat perkembangannya dari anak-anak seusianya atau sebaliknya, maka dasar pemilihan alat permainan lebih cenderung pada perkembangan fisik dan mental anak secara individual.

Fisik Motorik merupakan seiring dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan, gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana ke arah penampilan keterampilan motorik yang kompleks dan terorganisasi dengan baik. Perkembangan fisik motorik meliputi empat aspek, diantaranya: Sistem syaraf, Otot-otot, Kelenjar Endokrin, dan Struktur fisik/ tubuh. Uswatun, (2016: 721) keterampilan Fisik Motorik dibagi menjadi dua yaitu: a. Keterampilan motorik halus (fine motor skill) meliputi otot-otot kecil yang ada diseluruh tubuh, seperti menyentuh dan memegang. b. Keterampilan motorik kasar (gross motor skill), meliputi keterampilan otot-otot besar lengan, kaki, dan batang tubuh, seperti berjalan dan melompat.

Kecamatan Praya merupakan salah satu kecamatan yang berada di Kabupaten Lombok Tengah, terdapat beberapa TK di Gugus I Kecamatan Praya yang masih minim akan kelengkapan Alat Permainan Edukatifnya, seperti halnya dengan alat permainan yang sudah tidak layak pakai atau rusak dan minimnya jumlah Alat Permainan yang ada di beberapa TK tersebut.

Untuk itu maka peneliti melakukan penelitian terhadap seberapa banyak Alat Permainan Edukatif di Taman Kanak-kanak yang di gunakan. Dengan Judul penelitian yaitu "Pemetaan Alat Permainan Edukatif (APE) Indoor dan Outdoor Dalam Menunjang Aspek Perkembangan Fisik Motorik di Kecamatan Praya".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian survey. Sugiyono (2019: 56) mengungkapkan penelitian survey dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut. Populasi berjumlah 66 Taman kanak-kanak, sampel yang akan diambil 15% dari jumlah populasi tersebut yaitu ($66 \times 15/100=9,9 \rightarrow 10$). Jadi jumlah data sekolah yang akan diambil adalah sebanyak 10 Taman kanak-kanak. Penelitian survey ini digunakan untuk memperoleh data tentang alat permainan indoor dan outdoor yang di gunakan dalam menunjang aspek perkembangan fisik motorik di Gugus I Kecamatan Praya Lombok Tengah.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode survey dengan teknik angket berupa pertanyaan tertulis yang sudah baku yang digunakan untuk memperoleh data tentang pemetaan alat permainan edukatif indoor dan outdoor dalam menunjang aspek perkembangan fisik motorik. Angket ini akan disebarakan kepada masing masing taman kanak-kanak yang ada di Kecamatan Praya Lombok Tengah.

Metode pengumpulan data menggunakan teknik angket maka pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan *checklist* yang berisi pertanyaan tentang pemetaan alat permainan edukatif indoor dan outdoor dalam menunjang aspek perkembangan fisik motorik anak.

Analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan persentase dari data angka yang diperoleh dari hasil pertanyaan tentang pemetaan alat permainan edukatif indoor dan outdoor dalam menunjang aspek perkembangan anak. Penyajian data yang digunakan dalam metode penelitian ini adalah penyajian data melalui perhitungan persentase. Adapun untuk melihat pemetaan alat permainan edukatif indoor dan outdoor dalam menunjang aspek perkembangan fisik motorik di Kecamatan Praya Lombok Tengah digunakan rumus statistika, sebagai berikut:

$$P\% = \frac{X}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

- X : Nilai yang dicapai
- SMI : Skor Maksimal Ideal
- P : Persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di TK se-Kecamatan Praya, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat diambil sampel yang terdiri dari 10 lembaga yaitu TK Pembina Praya yang terletak di Jalan Pejanggih No 10 Tampak-ampar, TK Daruttaqwa Srigangga yang terletak di BTN Pemda Bonter blok L No 8 Tiwugalih, TK Dharma Wanita Dikpora yang terletak di Jalan Ahmad Yani No. 9 Praya, TK Mutiara Hati yang terletak di Jalan Rinjani Tebero Leneng, TK Nubia yang terletak di Jalan TGH LM Faesal No. 100 Bogak Praya, TK Islam Nurul Yaqin Praya yang terletak di Jalan KH Agus Salim Praya, TK Pertiwi Praya yang terletak di Jalan Jendral Ahmad Yani No. 2 Praya, TK Handayani Leneng yang terletak di Jalan Gajah Mada, TK DW Raflesia yang terletak di Jalan TGH. Faisal Tiwugalih, TK Islam Darul Muhajirin yang terletak di Jalan Diponegoro No.4 Praya. lokasi TK- TK tersebut sangat strategis yaitu berada di pinggir jalan raya dan dekat dengan permukiman warga sekitar.

Berikut data nama-nama guru yang menjadi sampel penelitian sesuai dengan dengan urutan data angket.

Tabel 1. Sample Penelitian

No	Nama Guru	L/P	Nama Sekolah
1.	Iin Dwi Astuti, S.Pd	P	TK Negeri Pembina Praya
2.	Laili Sudarmi Ningsih, S.Pd	P	TK Daruttaqwa Srigangga
3.	Restu Dwi Harfani, S.Pd	P	TK Dharma Wanita Dikpora
4.	Nuramanah, S.Pd	P	TK Mutiara Hati
5.	Zuhraini, S.Pd	P	TK Nubia
6.	Fitriah, S.Pd	P	TK Islam Nurul Yaqin Praya
7.	Mutmainnah, S.Pd	P	TK Pertiwi Praya
8.	Farhiyah, S.Pd	P	TK Handayani Leneng
9.	Yusmiarni, S.Pd	P	TK DW Raflesia
10.	Suyatni, S.Pd	P	TK Islam Darul Muhajirin

Deskripsi Hasil Penelitian

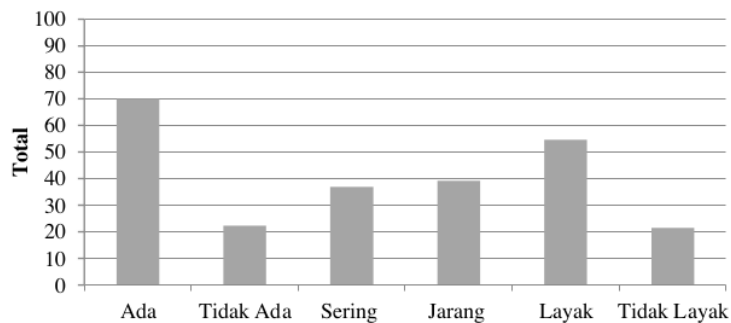
Berikut hasil rekapitulasi total perolehan nilai tabulasi data angket dengan menggunakan analisis presentase.

Tabel 2. Penggunaan APE Indoor

JENIS APE	APE	PENGGUNAAN					
		1		2		3	
		Ada	Tidak Ada	Sering	Jarang	Layak	Tidak Layak
INDOOR	Manik-manik	6	4	3	3	4	2
	Jarum Kayu	6	4	3	3	4	2
	Benang Nylon	6	4	3	3	6	-
	Puzzle Angka	10	-	4	6	7	3
	Puzzle Hewan	10	-	5	5	6	4
	Puzzle Buah	8	-	3	5	6	2
	Plastisin	7	3	5	2	7	-
	Boneka Kain Planel	9	1	-	9	6	3
	Congklak	7	3	-	7	7	-
	Pensil Warna	10	-	10	-	5	5
	Tangram	4	6	3	1	2	2
	Balok Susun Warna	10	-	6	4	7	3
	Kotak Berjenjang Angka	6	4	3	3	4	2
	Total %	70,1%	22,3 %	36,9 %	39,2%	54,6%	21,5%

Sekolah yang menyediakan Alat Permainan Edukatif Indoor dalam mengembangkan perkembangan motorik anak, Pada penelitian ini terdapat beberapa sekolah yang memiliki, dan terdapat beberapa sekolah yang tidak memiliki, selain itu terdapat APE yang sering digunakan dan jarang di gunakan, serta layak dan tidak layak di gunakan untuk anak.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dalam penelitian ini, Persentase jumlah APE Indoor yang ada di 10 TK yang ada di kecamatan praya sebanyak 76,1%, jumlah yang tidak ada atau tidak memiliki APE sebanyak 22,3%, jumlah yang sering di gunakan sebanyak 36,9%, jumlah yang jarang di gunakan sebanyak 39,2%, jumlah yang layak di gunakan sebanyak 54,6% dan jumlah yang tidak layak di gunakan sebanyak 21,5 %.



Gambar 1. Penggunaan APE Indoor

Penggunaan APE Indoor terdapat 6 indikator yaitu : ada, tidak ada, sering, jarang, layak dan tidak layak. Dari 13 jenis APE yang di teliti terdapat 70,1 % yang memiliki hampir semua APE, kemudian sebanyak 22,3% yang tidak memiliki sebagian dari APE yang tertera, yang sering menggunakannya sebanyak 36,9 %, dan APE yang jarang di gunakan sebanyak 39,2 %, kemudian APE yang layak digunakan sebanyak 54,6% dan terdapat APE yang sudah tidak layak di gunakan sebanyak 21,5%.

a) Ada

Dari 10 TK yang memiliki APE yang tertera di angket yaitu sebanyak 70,1% Taman Kanak-kanak. TK yang memiliki manik- manik sebanyak 6 TK, yang memiliki jarum kayu sebanyak 6 TK, yang memiliki benang nylon sebanyak 6 TK, yang memiliki puzzle angka sebanyak 10 TK, yang memiliki puzzle hewan sebanyak 10 TK, yang memiliki puzzle buah sebanyak 8 TK, yang memiliki plastisin sebanyak 7 TK, yang memiliki boneka kain sebanyak 9 TK, yang memiliki congklak sebanyak 7 TK, yang memiliki pensil warna sebanyak 10 TK, yang memiliki tangram sebanyak 4 TK, yang memiliki balok susun sebanyak 10 TK, yang memiliki kotak berjenjang angka sebanyak 6 TK.

b) Sering

Dari 10 TK terdapat beberapa TK yang sering menggunakan beberapa jenis APE yang tertera di angket. yang sering menggunakan manik-manik sebanyak 3 TK, yang sering menggunakan jarum kayu sebanyak 3 TK, yang sering menggunakan benang nylon sebanyak 3 TK, yang sering menggunakan puzzle angka sebanyak 4 TK, yang sering menggunakan puzzle hewan sebanyak 5 TK, yang sering menggunakan puzzle buah sebanyak 3 TK, yang

sering menggunakan plastisin sebanyak 5 TK, yang sering menggunakan pensil warna sebanyak 10 TK, yang sering menggunakan tangram sebanyak 3 TK, yang sering menggunakan balok susun sebanyak 6 TK, yang sering menggunakan kotak berjenjang angka sebanyak 3 TK.

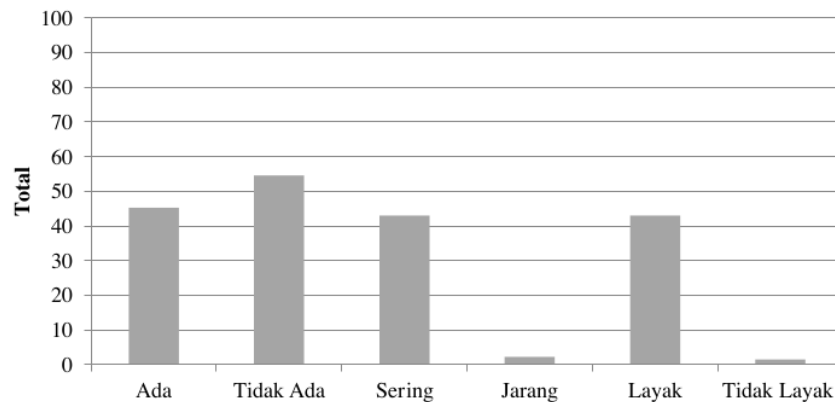
c) Layak

terdapat beberapa TK yang memiliki APE yang masih bagus dan layak digunakan seperti manik-manik terdapat 4 TK yang layak digunakan, kemudian jarum kayu terdapat di 4 TK yang layak digunakan, selanjutnya benang nylon terdapat di 6 TK yang layak digunakan, puzzle angka terdapat di 7 TK yang layak digunakan, puzzle hewan terdapat di 6 TK yang masih layak digunakan, puzzle buah terdapat di 6 TK yang masih layak digunakan, plastisin terdapat di 7 TK yang masih layak digunakan, boneka kain terdapat di 6 TK yang masih layak digunakan, congklak terdapat di 7 TK yang masih layak digunakan, pensil warna terdapat di 5 TK yang masih layak digunakan, tangram terdapat di 2 TK yang masih layak digunakan, balok susun terdapat di 7 TK yang masih layak digunakan, kotak berjenjang terdapat di 4 TK yang masih layak digunakan.

Tabel 3. Penggunaan APE Outdoor

JENIS APE	APE	PENGGUNAAN					
		1		2		3	
		Ada	Tidak Ada	Sering	Jarang	Layak	Tidak Layak
OUTDOOR	Jaring Laba-laba	1	9	-	1	1	-
	Bak Pasir	1	9	1	-	1	-
	Monkey Bar	3	7	3	-	3	-
	Mangkok Putar	4	6	4	-	4	-
	Bola Dunia	2	8	2	-	2	-
	Trowongan	-	10	-	-	-	-
	Jembatan Rantai	3	7	3	-	3	-
	Ayunan	10	-	10	-	10	-
	Jungkat-jungkit	10	-	10	-	10	-
	Prosotan	10	-	10	-	10	-
	Bola	10	-	10	-	10	-
	Tangga Majemuk	1	9	1	-	1	-
	Bakiak	4	6	2	2	2	2
	Jumlah	45,3	54,6%	43%	2,3%	43%	1,5%
Persentase	%						

Sekolah yang menyediakan Alat Permainan Edukatif Outdoor dalam mengembangkan perkembangan motorik anak, Pada penelitian ini terdapat beberapa sekolah yang memiliki, dan terdapat beberapa sekolah yang tidak memiliki, selain itu terdapat APE yang sering digunakan dan jarang di gunakan, serta layak dan tidak layak di gunakan untuk anak.



Gambar 2. Penggunaan APE Outdoor

Berdasarkan data yang telah diperoleh dalam penelitian ini, Persentase jumlah APE Outdoor yang ada di 10 TK yang ada di kecamatan praya sebanyak 43,5%, jumlah yang tidak ada atau tidak memiliki sebanyak 54,6,3%, jumlah yang sering di gunakan sebanyak 43%, jumlah yang jarang jarang di gunakan sebanyak 2,3%, jumlah yang layak di gunakan sebanyak 43% dan jumlah yang tidak layak di gunakan sebanyak 1,5 %.

a) Ada

Dari 10 TK yang memiliki APE Outdoor yang tertera di angket yaitu sebanyak 43,5% Taman Kanak-kanak. Tk yang memiliki jaring laba-laba sebanyak 1 TK, yang memiliki bak pasir sebanyak 1 TK, yang monkey bar sebanyak 3 TK, yang memiliki mangkok putar sebanyak 4 TK, yang memiliki bola dunia sebanyak 2 TK, yang memiliki jembatan rantai sebanyak 3 TK, yang memiliki ayunan sebanyak 10 TK, yang memiliki jungkat-jungkit sebanyak 10 TK, yang memiliki prosotan sebanyak 10 TK, yang memiliki bola sebanyak 10 TK, yang memiliki tangga majemuk sebanyak 1 TK, yang memiliki bakiak sebanyak 4 TK.

b) Sering

Dari beberapa APE Outdoor yang tertera di angket, hampir semua APE sering digunakan pada saat selesai berkegiatan di dalam ruangan.

c) Layak

Dari beberapa APE Outdoor yang tertera di angket, hampir semua APE layak digunakan, dikarenakan APE tersebut di perbaiki dan di ganti dengan yang baru.

SIMPULAN (PENUTUP)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, Jumlah APE Indoor dan Outdoor yang digunakan dalam mengembangkan motorik anak di Kecamatan Praya Kabupaten Lombok Tengah, TK yang memiliki APE Indoor sebanyak 70.1% kemudian TK yang memiliki APE Outdoor sebanyak 45,3%. dan yang sering digunakan dari beberapa jenis APE Indoor tersebut sebanyak 36,9%. Kemudian yang sering digunakan dari beberapa jenis APE Outdoor tersebut sebanyak 43%.



DAFTAR PUSTAKA

Hasnida. (2015). *Media Pembelajaran Kreatif: Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.

Peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 137 tahun 2014.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

C25_I Nyoman Suarta

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.eprints.unram.ac.id Internet Source	3%
2	anggerose.wordpress.com Internet Source	3%
3	Anita Wardani, Yulia Ayriza. "Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020 Publication	2%
4	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	2%
5	journal.uny.ac.id Internet Source	1%
6	jurnal.lp2msasbabel.ac.id Internet Source	1%
7	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	1%
8	repository.radenfatah.ac.id Internet Source	

1 %

9 jurnal.kopertais1.or.id
Internet Source

1 %

10 Submitted to IAIN MAdura
Student Paper

1 %

11 anzdoc.com
Internet Source

1 %

12 referensi.data.kemdikbud.go.id
Internet Source

1 %

13 Submitted to IAIN Ponorogo
Student Paper

1 %

14 Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha
Student Paper

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On