

C8. Journal of Classroom Action Research

by Dra. Siti Rohana Hariana Intiana, M.pd Dra. Siti Rohana Hariana Intiana, M.pd

Submission date: 20-Jul-2023 02:24AM (UTC-0500)

Submission ID: 2133955985

File name: C8. Journal of Classroom Action Research.pdf (534.48K)

Word count: 3027

Character count: 17845



Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar

Cahayatul Aulia^{1*}, Siti Rohana Hariana Intiana¹, Muhammad Tahir¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: [10.29303/jcar.v4i1.1402](https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1402)

Received: 8 Januari 2022

Revised: 22 Februari 2022

Accepted: 24 Februari 2022

Abstract: The role playing method was one alternative that can be used in the learning process in the classroom. The purpose of this study was to determine the effect of the role playing method on learning outcomes in Indonesian Language subjects for fifth grade students of SDN 2 Lendang Kunyit in the 2021/2022 academic year. The method used in this study was a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest research design. The research was conducted at SDN 2 Lendang Kunyit, Central Praya, NTB. The sample of this study were all students of class V, totaling 30 students. Data collection techniques were observation, documentation and student learning outcomes. Data analysis used statistical test analysis with the help of SPSS version 25.00. The conclusion of this study that there was an effect of the role-playing method on the learning outcomes of fifth graders at SDN 2 Lendang Kunyit in the 2021/2022 academic year. This was proved by the results of the t-test Sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05, which means that there was an influence of the learning method by role playing. The use of this method can improve students' Indonesian learning outcomes. Therefore, it was recommended to use this method for teaching other materials.

Keywords: Role Playing Method; Learning Outcomes; Indonesian Language

Abstrak: Metode role playing (bermain peran) merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 2 Lendang Kunyit Tahun Pelajaran 2021/2022. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pra-eksperimental dengan desain penelitian one group pretest-posttest design. Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Lendang Kunyit, Kec. Praya Tengah, NTB. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 30 Siswa. Teknik pengumpulan data adalah observasi, dokumentasi dan hasil belajar siswa. Analisis data menggunakan analisis uji statistik dengan bantuan SPSS versi 25.00. Kesimpulan penelitian ini adalah terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Lendang Kunyit tahun pelajaran 2021/2022. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t Sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05 yang artinya terdapat pengaruh metode pembelajaran dengan cara bermain peran. Pemanfaatan metode ini dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Oleh sebab itu, disarankan untuk menggunakan metode ini untuk pengajaran materi lainnya.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran; Hasil Belajar; Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Proses pendidikan sangat membutuhkan suatu metode pembelajaran karena metode mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode bermain peran. Sanjaya (2010) menjelaskan bahwa "Bermain Peran adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup atau tokoh mati".

Melalui bermain peran siswa mencoba mengeksplorasi hubungan, perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah antar manusia dengan cara memeragakan dan mendiskusikannya. Penggunaan metode bermain peran dapat mendorong siswa buntut aktif berinteraksi sehingga dapat menghasilkan keterampilan berbicara seperti mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Berdasarkan pengamatan dilapangan yang dilakukan pada saat PLP (Pengenalan Lapangan

*Email: cahayaauliaa6@gmail.com

Persekolahan) pada jam mata pelajaran Bahasa Indonesia, penulis memperoleh informasi bahwa siswa kurang perhatian/fokus terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, sebagian besar siswa kurang berminat pada mata pelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi memahami sebuah cerita pendek atau teks percakapan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia di kelas V di SDN 2 Lendang Kunyit diperoleh informasi bahwa metode bermain peran.

Materi-materi yang dianggap agak rumit oleh siswa seperti contoh dalam materi memahami isi sebuah peristiwa (cerita, teks percakapan) menyebabkan perbedaan penafsiran pada pemahaman siswa terhadap sebuah peristiwa. Demikian halnya pemahaman terhadap karakter tokoh yang ada dalam peristiwa tersebut sering kali ada miskonsepsi dalam pemahaman siswa. Oleh karena itu perlunya suatu metode yang mampu memberikan gambaran nyata sekaligus siswa melakukan sehingga dengan mudah memahaminya.

Metode bermain peran ini pernah diterapkan pada pembelajaran IPS siswa kelas V SDN 3 Randugunting Kota Tegal. Berdasarkan hasil penelitian Kisnawaty (2013) menunjukkan bahwa pembelajaran Kewarganegaraan dengan metode role playing berpengaruh terhadap motivasi belajar Kewarganegaraan siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata - rata skor posttest yang lebih baik dibandingkan skor pretest. Namun, metode ini belum pernah diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, maka kegiatan dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia. Metode role playing (bermain peran) merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, perlu dilakukan suatu penelitian untuk mengetahui sejauh mana perkembangan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode role playing (bermain peran) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pra- eksperimental. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah one group pretest-posttest design, yaitu pola yang menggunakan hanya satu kelompok. Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas V SDN 2 Lendang Kunyit, Jalan Raya Praya Kopang, desa Pengadang, Kec. Praya Tengah, Nusa Tenggara Barat. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 2 Lendang Kunyit yang berjumlah 30 Siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam

penelitian ini yaitu metode dokumentasi dan observasi sebagai pelengkap. Tes hasil belajar siswa digunakan sebagai instrumen atau alat untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa didalam materi pembelajaran. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis uji statistic berupa hasil deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji t dan koefisien determinasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Belajar Siswa

Tabel 1 merupakan hasil nilai pretes dan posttest kelas V SDN 2 Lendang Kunyit Tahun Pelajaran 2020/2021. Kategori ketuntasan pada hasil penelitian ini ada dua, yaitu tuntas dan tidak tuntas. Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa jumlah siswa yang tuntas maupun tidak tuntas yang dihasilkan saat pretest dan posttest bervariasi.

Tabel 1. Hasil Nilai Pretes

Keterangan	Nilai Pretest	Nilai Posttest
Total Nilai	1956	2604
Rata-Rata	65,2	86,8
Jumlah Siswa Tuntas	6	30
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	24	0
Persen Siswa Tuntas (%)	20	100
Persen Siswa Tidak Tuntas (%)	80	0

Pada Tabel 1, terlihat bahwa nilai rata-rata pretest yang dihasilkan oleh 30 siswa adalah 65,2. Nilai ini masih berada di bawah KKM. Namun, nilai rata-rata posttest yang dihasilkan oleh 30 siswa adalah 86,8. Nilai ini telah berada di atas KKM. Pada nilai pretest, jumlah siswa yang memiliki nilai di atas KKM hanya 6 orang sehingga persentase siswa yang tuntas hanya sebesar 20% sedangkan jumlah siswa yang memiliki nilai dibawah KKM sebanyak 24 orang sehingga persentase siswa yang tidak tuntas adalah sebesar 80%. Namun, jumlah siswa yang memiliki nilai di atas KKM adalah 30 orang sehingga persentase siswa yang tuntas sebesar 100% dan tidak ada siswa yang memiliki nilai dibawah.

Berdasarkan Tabel 2, nilai terendah yang diraih siswa pada soal pretes sebesar 56 sedangkan pada soal posttest sebesar 80. Selain itu, nilai tertinggi yang diraih siswa pada soal pretes sebesar 74 sehingga rata-rata nilai pretes siswa adalah 65,2 dengan standar deviasi sebesar 5,35. Namun, nilai tertinggi yang diraih siswa pada soal posttest adalah sebesar 96 sehingga rata-rata nilai pretes siswa adalah 86,8 dengan standar deviasi sebesar 4,38. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa nilai posttests lebih tinggi dibandingkan nilai pretest.

Tabel 2. Data Hasil Pretest dan Posttest Siswa

Soal	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-Rata	Std. Dev.
Pretest	56	74	65,2	5,35
Posttest	80	96	86,8	4,38

Berdasarkan Tabel 1, menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan nilai pre-test yaitu sebesar 65,2 yang meningkat menjadi 86,8 saat post-test. Oleh karena itu, terdapat peningkatan nilai setelah dilakukan metode bermain peran pada siswa.

Setelah diperoleh skor hasil perhitungan tersebut selanjutnya membuat kategori kecenderungan yang dibagi menjadi kategori skor setiap subyek dan kategori skor secara keseluruhan mengenai nilai siswa. Adapun has⁴ kategori dari nilai pretest dan posttest ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pengategorian Nilai Pretest dan Posttest

	Rendah (Orang)	Sedang (Orang)	Tinggi (Orang)
Pretest	3	21	6
Posttest	6	17	7

Berdasarkan Tabel 3 terlihat bahwa pada hasil pretest, 3 orang siswa masuk dalam kategori nilai rendah, 21 orang masuk dalam kategori nilai sedang dan 6 orang masuk dalam kategori nilai tinggi. Namun pada hasil posttest, 6 orang siswa masuk dalam kategori nilai rendah, 17 orang masuk dalam kategori nilai sedang dan 7 orang masuk dalam kategori nilai tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang dihasilkan oleh masing-masing siswa cukup bervariasi.

Uji Normalitas Data

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan t-test atau uji independent sample t-test dengan bantuan SPSS versi 25. Data yang diuji adalah data pretes dan posttest siswa kelas V. Sebelum data dianalisis dengan independent sample test (t-test)

Tabel 5. Nilai Uji Levene Varian Pretest dan Posttest

nilai		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	1.184	1	58	.281
	Based on Median	.861	1	58	.357
	Based on Median and with adjusted df	.861	1	53.301	.358
	Based on trimmed mean	1.200	1	58	.278

Tabel 5 merupakan Tabel Hasil Uji Levene menggunakan SPSS 25.00. Berdasarkan table tersebut terlihat bahwa seluruh varian memiliki nilai sig di atas 0,05. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa seluruh data telah homogen.

terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas.

Uji normalitas dilakukan pada data Posttest dan Pretest menggunakan bantuan SPSS versi 25.00 dengan perhitungan Saphiro-Wilk karena data yang diuji kurang dari 40. Dasar pengambi¹n keputusan dalam uji ini yaitu jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 pada taraf signifikansi 5% maka data penelitian ¹rdistribusi normal sedangkan jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 pada taraf signifikansi 5% maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data secara lengkap dapat dilihat pada lampiran. Adapun ringkasan hasil uji normalitas data dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
nilai_pretest	.933	30	.058
nilai_posttest	.937	30	.075

Sampel terdiri dari 30 siswa sehingga df adalah 44. Berdasarkan Tabel 4.1 terlihat bahwa nilai Asymp. Sig.(2-tailed) yang dimiliki nilai pretest sebesar 0,058 sedangkan posttest sebesar 0,075. Bila dibandingkan dengan taraf signifikansi 5% maka semua data pada penelitian ini telah terdistribusi secara normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas data dilakukan untuk menguji data hasil Pretest dan Posttest apakah memiliki varian yang homogen atau tidak. Uji homogenitas varians dalam penelitian ini menggunakan uji Levene's Statistic dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25. Data dikatakan homogen apabila, Jika nilai Sig. lebih besar atau sama dengan $\alpha = 0,05$ [Sig. $\geq 0,05$].namun, jika nilai Sig. lebih kecil atau sama dengan $\alpha=0,05$ [Sig. $\leq 0,05$], maka data tidak homogen. Adapun ringkasan hasil uji homogenitas data dapat dilihat pada Table 5 berikut.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ⁵ pengaruh bermain peran terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 2 Lendang Kunyit tah¹ ajaran 2021/2022. Pengujian hipotesis menggunakan uji independent sample t-test dengan bantuan SPSS versi

25. Pengambilan keputusan uji hipotesis dapat dilihat dengan membandingkan nilai t-hitung dengan t-table atau dengan membandingkan [Sig. (2-tailed)] dengan $\alpha = 0,05$.

Tabel 6. Hasil Statistik Grup

	Kelas	N	Mean	Std. Dev.	Std. Error Mean
Nilai	Pretest	30	65.20	5.346	.976
	Posttest	30	86.80	4.382	.800

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis Independen Sample T- test

	F	Sig.	T	Df	Sig.(2-tailed)	
nilai	Equal variances assumed	1.184	.281	-17.116	58	0.00
	Equal variances not assumed			-17.116	55	0.00

Berdasarkan Tabel 7, nilai pretest dan posttest memiliki nilai t hitung 17,116 dengan signifikansi sebesar 0,00. Nilai t hitung lebih besar dibandingkan t tabel ($17,116 > 2,042$) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,00 < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara nilai pretest dan posttest secara statistik. Oleh karena itu dapat diperoleh kesimpulan bahwa perlakuan bermain peran dapat mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Hasil Uji Koefisien Determinasi

Berdasarkan hasil uji korelasi antara nilai pretes dan nilai posttest diperoleh nilai Pearson Correlation sebesar 0,452. Jika nilai ini dikuadratkan maka akan menghasilkan nilai koefisien determinasi yaitu sebesar 0,2043. Nilai ini menunjukkan bahwa hubungan antara nilai pretes dan posttest yaitu sebesar 20,43%

Tabel 8. Hasil Uji Korelasi

		Data pretest	Data posttest
data_pre-test	Pearson Correlation	1	.452
	Sig. (2-tailed)		.039
	N	30	30
data_post-test	Pearson Correlation	.452	1
	Sig. (2-tailed)	.039	
	N	30	30

Pada saat penelitian, langkah pertama yang dilakukan guru sebelum mendapatkan nilai pretest adalah menyampaikan materi secara garis besar. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa terlihat kurang memperdulikan guru saat penyampaian materi di kelas. Walaupun siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang dianggap sulit kepada guru, tetapi siswa tetap cenderung pasif. Setelah dilakukan pretest, selanjutnya siswa dapat mempelajari sendiri materi pembelajaran dengan cara berdiskusi dengan sesama anggota kelompok yang telah dibagikan sebelumnya.

Berdasarkan Tabel 6 diketahui bahwa jumlah data nilai pretes dan posttest adalah 30 yang berasal dari 30 orang siswa kelas V. Nilai pretes rata-rata yang dihasilkan sebesar 65,2 dengan standar deviasi sebesar 5,346 dan standar eror rata-rata sebesar 0,976 sedangkan nilai posttest sebesar 86,8 dengan standar deviasi sebesar 4,382 dan standar eror rata-rata sebesar 0,8. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara rata-rata nilai pretest dan posttest siswa

Setelah diskusi selesai dilakukan, siswa diberi kesempatan untuk memperagakan peran tokoh dalam naskah yang telah disediakan secara bergiliran bersama anggota kelompoknya dengan cara bermain peran. Suasana kelas cenderung kondusif saat ada kelompok yang sedang bermain peran dan siswa pun menjadi lebih fokus. Selain itu, guru mengadakan tanya jawab terkait materi yang dipelajari untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman konsep siswa. Di akhir penelitian, Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dibahas serta mengerjakan soal posttest yang telah disediakan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan koefisien determinasi. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dengan analisis Saphiro-Wilk data penelitian telah berdistribusi normal. Karena data sudah berdistribusi normal maka dapat dilakukan uji homogenitas menggunakan bantuan SPSS versi 25.00 dengan perhitungan Levene's test. Hasil perhitungan homogenitas menunjukkan data telah homogeny. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 2 Lendang Kunyit tahun pelajaran 2021/2022. Uji Koefisien determinasi menghasilkan nilai r kuadrat sebesar 0,2043. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sebesar 20,43%.

Hubungan Antara Pembelajaran Menggunakan Metode bermain Peran dengan Hasil Posttest

Hasil uji pre-test dan post-test menunjukkan bahwa hasil post-test lebih baik dibanding hasil pretest. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata skor pretes dan posttest masing-masing sebesar 65,2 dan 86,8. Hal ini dapat disebabkan karena dengan menggunakan metode bermain peran, siswa bisa secara langsung memahami isi naskah yang telah digunakan saat bermain peran. Selain itu, metode pembelajaran seperti ini kemungkinan dapat membuat siswa dapat

memahami materi pembelajaran dengan baik. Pembelajaran menggunakan metode ini juga dapat membuat kelas menjadi lebih kondusif karena siswa terfokus pada teman-temannya yang sedang bermain peran di depan kelas sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif. Hal ini berbeda saat peneliti menyampaikan materi dengan metode tradisional atau bercerita. Siswa cenderung diam dengan aktivitas masing-masing, dan mendengarkan penjelasan guru tanpa bertanya. Hal ini dapat disebabkan karena kurangnya pemahaman mereka akan materi yang disampaikan maupun cara penyampaian materi yang kurang menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Fakhruddin dan Inayati (2015) yang menyatakan bahwa kurangnya kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran di kelas membuat siswa menjadi jenuh untuk mengikuti pembelajaran. Kejenuhan siswa dalam pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

Hasil uji t untuk Pretest - Post Test diperoleh nilai t hitung sebesar 117,116 dengan tingkat signifikansi lebih kecil dibandingkan taraf signifikansi yang ditetapkan ($0,00 > 0,05$) sehingga ada perbedaan antara nilai pretest dan nilai posttest. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 2 Lendang Kunyit. Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Kisnawaty (2013) dan Hakim, et al., (2014) mengenai pengaruh metode role playing atau bermain peran terhadap hasil belajar siswa yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh pada hasil belajar siswa yang pembelajarannya menerapkan metode role playing.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Lendang Kunyit tahun pelajaran 2021/2022. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis menggunakan uji t independent sample t-test dengan bantuan SPSS versi 25.00 menghasilkan Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat pengaruh metode pembelajaran dengan cara bermain peran. Pemanfaatan metode ini dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 2 Lendang Kunyit tahun pelajaran 2021/2022. Oleh sebab itu, disarankan untuk menggunakan metode ini untuk pengajaran materi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Fakhruddin, A., & Inayati, A.U. (2015). Pengembangan Media Boneka Tangan pada Tema Lingkungan Kelas II SD Negeri 02 Medayu Kabupaten Pemalang. *Prosiding Ilmu Pendidikan*. 1(2).
- Kisnawaty, P. (2013). Keefektifan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal. *Disertasi*. Universitas Negeri Semarang.
- Hakim, A. R, Iasmawan., & Dantes. (2014). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Segugus Karang Baru. *Disertasi*. Universitas Ganesha.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group. Hal. 161.

C8. Journal of Classroom Action Research

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

primary.ejournal.unri.ac.id

Internet Source

4%

2

Submitted to Universitas Mataram

Student Paper

3%

3

repository.iainbengkulu.ac.id

Internet Source

2%

4

journal.ubpkarawang.ac.id

Internet Source

2%

5

repository.unej.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On