

Pengembangan Buku Kumpulan Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Karakter Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III

by CekTurnitin Aja

Submission date: 03-Aug-2021 02:21AM (UTC-0400)

Submission ID: 1622576923

File name: ndidikan_Karakter_Mata_Pelajaran_Bahasa_Indonesia_Kelas_III.docx (95.71K)

Word count: 2541

Character count: 16880



JURNALBASICEDU

Volume x Nomor xBulan xTahun x Halaman xx

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Buku Kumpulan Cerita Bergambar

Berbasis Pendidikan Karakter Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III

Riska Maret Saputri¹, Novanita W. Arini²

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Indonesia

e-mail : riska.marets999@gmail.com¹, novanita_w.arini@uhamka.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis pendidikan karakter untuk mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan data hasil validasi dan angket dijadikan sebagai data penelitian. Angket tersebut diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan pakar pendidikan, serta ditambah dengan hasil wawancara. Instrumen penelitian menggunakan angket validasi ahli media dengan jumlah 15 soal, angket validasi materi dengan jumlah 10 soal, angket validasi pakar pendidikan 10 soal, angket responden siswa 8 butir pertanyaan. Implementasi model penelitian dilakukan setelah produk yang dikembangkan sudah dinyatakan layak pakai dengan syarat telah melewati tahap uji validasi, evaluasi, revisi. Produk yang telah paten diinterpretasikan dari data skor yang telah didapatkan kemudian diukur kelayakan media pembelajaran buku cerita bergambar yang dilakukan sangat layak dilihat dari hasil validasi ahli media dengan nilai 84%, hasil validasi materi 94%, hasil validasi pakar pendidikan sebesar 100%, hasil angket siswa (uji kelompok kecil) sebesar 71% dan hasil angket siswa (uji kelompok besar) sebesar 75%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Buku Cerita Bergambar

Abstract

This study aims to develop and determine the feasibility of learning media for children's picture story books based on character education for Indonesian class III subject. The research method used is descriptive quantitative with data from validation result and questionnaires used as research data. The questionnaires were given to media experts, materia experts, and education experts, and added with the results of interview. The research instrument used a media expert validation questionnaire with a total of 15 questions, a material expert validation questionnaire with a total of 10 questions, an educational expert validation questionnaire with 10 questions, a student respondent questionnaire with 8 question. The implementation of the research model is carried out after the product developed has been declared suitable for use on condition that it has passed the validation, evaluation, and revision test stages. Product that have been patented are interpreted from the score data that has been obtained and then their feasibility is measured using a percentage value. The results showed that the development and feasibility of the picture book story learning media was very feasible to see from the result of media expert validation with a value of 84%, material validation results 94%, educational expert validation results 100%, student questionnaire results (small group test) of 71% and the results of student questionnaire (large group test) of 75.5%.

Keywords: Learning Media, Picture Book Stories.

Copyright (c) 2021 Riska Maret Saputri¹, Novanita W. Arini²

Jurnal Basicedu Vol x No x Bulan x Tahun x
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

✉Corresponding author :

Email : riska.marets999@gmail.com

HP : 082123007826

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Received xx Bulan 2021, Accepted xx Bulan 2021, Published xx Bulan 2021

PENDAHULUAN

Peran pendidikan sangat berpengaruh terhadap perkembangan diri manusia dan dipercayai dapat meningkatkan taraf hidup manusia itu sendiri. Akan tetapi meningkatnya taraf hidup manusia tidak selalu menjadikannya indikator kesuksesan dalam suatu pencapaian tujuan yang diharapkan. Karakter yang baik juga menjadi salah satu indikator kesuksesan dalam suatu pencapaian tujuan yang diharapkan. Karakter yang baik juga menjadi salah satu pendorong tercapainya tujuan yang diharapkan manusia. Oleh sebab itu, seseorang perlu memiliki karakter yang baik.

Karakter yang baik bisa dipelajari dan dibiasakan. Hal tersebut bisa diperoleh di bangku sekolah. Ketika berada di bangku sekolah, guru tidak hanya memiliki karakter yang baik. Perilaku baik yang dimiliki oleh seseorang akan memberikan sebuah kehidupan bermasyarakat dengan baik pula, dimana dirinya dapat ditempatkan dengan baik di masyarakat. (Tarigan, 2018) Maka dari itu, pendidikan karakter juga diperlukan oleh setiap manusia sebagai sarana pengembangan diri untuk menanamkan nilai-nilai intelektual, kemampuan berkomunikasi, sikap sosial, kepedulian, dan dapat berpartisipasi dalam rangka membangun masyarakat yang lebih baik.

Di Indonesia, sangat diperlukan adanya terobosan mengenai pendidikan yang bisa memberikan pencerahan kepada para siswa. Pendidikan dengan keterbukaan, kefokusannya, serta mampu memberikan dorongan-dorongan yang berinspirasi kepada perilaku anak didik yang berubah, dibandingkan hanya membahas topik-topik teknis ilmiah. Layanan pembelajaran cadangan yang disediakan di luar sistem sekolah dapat memiliki fungsi sebagai pengganti, pelengkap, ataupun tambahan dari pendidikan resmi yang disediakan oleh sistem sekolah (Sudarsana, 2016).

Melalui pelaksanaan observasi yang sudah dilaksanakan pada SDI Nurul Farhah, ditemukan bahwa pendidikan perilaku pada sekolah tersebut tidak sepenuhnya dilengkapi media pembelajaran pada basis pembelajaran karakter khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang mendukung adanya pendidikan karakter di sekolah, sehingga masih terdapat peserta didik kelas III kurang dapat mencerna informasi terkait pendidikan perilaku dimana terdapat pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Melalui permasalahan tersebut, maka peneliti mempunyai ketertarikan dalam melaksanakan penelitian yaitu dengan cara mengembangkan sebuah media buku cerita dengan gambar agar pesan dalam materi yang diterangkan terkait pendidikan karakter pada materi menyeyangi hewan dan tumbuhan melalui mata pelajaran bahasa Indonesia mudah diserap dengan baik oleh peserta didik. Pada saat mengembangkan media

pembelajaran tersebut peneliti juga bermaksud untuk membantu pendidik dalam menerapkan pendidikan karakter di sekolah.

Media yang dikembangkan dapat digunakan pendidik menjadi wahana pendidikan karakter sebagai sarana pembentukan dan pengembangan kepribadian anak. Dengan mengumpulkan cerita-cerita pendek bermakna bagus membuat buku cerita bergambar menjadi salah satu buku cerita yang diidamkan oleh setiap orang tua (Ridwan, 2018). Hal tersebut dikarenakan terdapat cerita-cerita pendek pilihan yang dapat membuat anak tertarik untuk menirukan karakter yang ada sebagai cerminan dalam diri anak sendiri terlebih cerita tersebut mengandung pesan yang bagus.

Cerita anak khususnya dalam bentuk fabel menceritakan tokoh dengan bentuk binatang sebagai personifikasi karakter eorng amnesia. Oleh karena itu, cerita fabel dapat digunakan sebagai media untuk membentuk ketertarikan dalam memberikan pembelajaran mengenai perilaku anak di dalam pendidikan. Nilai moralitas yang terkandung dalam penyampaian cerita tersebut, dimana melibatkan adanya peranan dari tokoh hewan yang digunakan sebagai tema memberikan adanya unsur ketertarikan dengan pengungkapan ilustrasi yang memotivasi (Ridwan, 2108).

9
Nilai moralitas yang terkandung dalam cerita tersebut digunakan sebagai penguatan dalam pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar yang kali ini dikembangkan dengan judul “335 Cerita Terbaik Pilihan”. Dalam buku tersebut juga menambahkan *barcode* sebagai sarana yang akan membantu diadakannya pendidikan karakter di sekolah khususnya paka kelas III SDI Nurul Farhah. Selain hal tersebut, informasi yang disajikan dalam *barcode* yang tersedia pada cerita ayng memiliki gambar kali ini juga menyajikan teks bacaan cerita sebagai sarana mendukung Gerakan Literasi Sekolah (GSL) yang diluncurkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nomor 21 Tahun 2015 (Tarigan, 2018). Adanya pengembangan buku cerita dengan gambar tersebut, peneliti berharap bisa membantu untuk memberikan solusi terkait persoalan sehari-hari yang akan siswa hadapi di lingkungan hidupnya.

METODE

15
Penelitian dilakukan di SDI Nurul Farhah, Batu Tumbuh, Jakarta Utara. Metode penelitian serta mengembangkan menjadi pendekatan studi yang ditetapkan untuk merancang suatu produk dan kemudian menilai tingkat efektivitas yang dimiliki. Studi ini mengenakan karakteristik media 35 Cerita Terbaik Pilihan yang dikembangkan berdasarkan tujuan untuk membantu pendidik dalam mengaplikasikan pendidikan karakter khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi Menyayangi Hewan dan Tumbuhan. Media 35 Cerita Terbaik Pilihan berisikan kumpulan cerita pendek pilihan berupa fabel dengan pesan moral yang dalam dan mudah dipahami oleh peserta didik. Sesi pengembangan didefinisikan sebagai sesi produk, dengan dua komponen untuk melaksanakan proses pengembangan: (a) tinjauan oleh para ahli dan mendapatkan sebuah revisi, dan (b) dengan menguji. Sesi diseminasi (penyebaran) penyajian merupakan tahap akhir dari proses produksi media dimana telah dikembangkan (Lii, 2009a).

Pengembangan dan uji kelayakan media pembelajaran cerita menggunakan gambar untuk mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III didapatkan melalui nilai angket yang diberi kepada ahli media, materi, serta ahli pakar pendidikan, serta ditambah dengan hasil wawancara. Setelah dilakukan tabulasi data yang

terkumpul dalam penelitian, deskripsi data dihasilkan, dan data tersebut kemudian diuji sebagai syarat dalam pelaksanaan analisa.

Teknik validasi kelayakan media dalam studi ini didapatkan melalui angket dengan memberikan skor instrument penelitian dimana akan diisi oleh para ahli yaitu validasi ahli media, materi, serta pakar pendidikan, hasil angket siswa yang terbagi menjadi dua kelompok yaitu kecil dan besar dimana disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1 Penskoran Instrumen Penelitian

Skor	5	4	3	2	1
Kategori	Sangat baik	Baik	Cukup baik	Kurang baik	Sangat kurang baik

Untuk analisis data menggunakan teknik perhitungan dengan rumus berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Penjelasan :

P : Presentase Angka

F : Presentase Frekuensi

N : Presentase Jumlah

Perhitungan validasi kelayakan penelitian menginterpretasikan apa yang dinilai dengan skala likert berdasarkan hasil pengumpulan data, seperti terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.2 Interpretasi Hasil Skala Likert

Presentase	Keterangan
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Kurang Layak
0%-25%	Tidak Layak

Pada dasarnya, bagian ini memberikan penjelasan bagaimana penelitian dilaksanakan. Isi utama bagian ini adalah: (1) desain studi; (2) populasi dan sampel (target penelitian); (3) metodologi pengumpulan data dan pengembangan instrumen; dan (4) analisis data serta metode analisis data yang penting untuk menuliskan spesifikasi instrumen dan bahan saat melakukan penelitian dengan menggunakannya. Standar bahan menentukan jenis bahan yang digunakan, sedangkan spesifikasi alat menunjukkan kecanggihan alat yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1.3 Data Validasi kelayakan Ahli Media

Nama Validator	Indah Rahmayanti, M.Pd
Skor yang diperoleh	59
Skor penilaian	75
Rata-Rata presentase	84%

Tabel di atas adalah temuan hitung evaluasi kelayakan oleh pakar ahli media untuk produk pengembangan buku media cerita bergambar berdasarkan pendidikan kaakter melalui skor yang didapatkan 59/75 maka dipresentasikan menjadi 84 persen. Melalui hasil interpretasi tersebut dimana menggunakan skala likert, peneliti menyimpulkan produk pengembangan media berada dikategori "sangat layak".

Tabel 1.4 Data Validasi kelayakan Ahli Materi

Nama Validator	Di. Nini Ibrahim. M.Pd
Skor yang diperoleh	47
Skor penilaian	50
Rata-Rata presentase	94%

Tabel 1.4 adalah hitungan akan nilai dari kelayakan oleh pakar ahli materi untuk produk pengembangan media buku cerita bergambar berdasarkan pendidikan karakter yang memperoleh skor sebesar 47/50 maka dipresentasikan menjadi 94%. Sebagai konsekuensi dari interpretasi skala Likert, dapat dikatakan bahwa produk pengembangan media ini tergolong "sangat layak".

Tabel 1.5 Data Validasi kelayakan Pakar Pendidikan

Nama Validator	Yati Fratmiatun, S.Pd
Skor yang diperoleh	50
Skor penilaian	50
Rata-Rata presentase	100%

Tabel di atas merupakan hitungan evaluasi kelayakan oleh pakar pendidikan untuk produksi barang media buku cerita bergambar berbasis pendidikan karakter dengan skor 50/50 sehingga terlihat 100%. Sebagai konsekuensi dari interpretasi skala Likert, dapat diberikan kesimpulan yaitu produk pengembangan media digolongkan sebagai "sangat layak".

Tabel 1.6 Implementasi Uji Kelompok Kecil

Responden Siswa	Skor (Max. 50)	Presentase	Kelayakan
1	35	70%	Layak
2	40	80%	Sangat Layak
3	35	70%	Layak
4	32	64%	Layak
Rata-Rata	142/200	71%	Layak

Pada tabel 1.6 dapat dilihat pengujian kelompok kecil yang dilibatkan sebagai responden adalah 4 orang siswa kelas III. Berdasarkan temuan, reaksi siswa terhadap produksi barang media cerita menggunakan gambar ini mendapatkan nilai *average* sebesar 71 persen, menempatkan pencapaian ini dalam kategori "layak".

Tabel 1.7 Implementasi Uji Kelompok Besar

Responden Siswa	Skor (Max. 50)	Presentase	Kelayakan
1	37	74%	Layak
2	40	80%	Sangat Layak
3	40	80%	Sangat Layak
4	39	78%	Sangat Layak
5	37	74%	Layak
6	32	64%	Layak

7	38	76%	Sangat Layak
8	39	78%	Sangat Layak
Rata-Rata	302/200	75,5%	Layak

Eksperimen besar ini dilakukan dengan memanfaatkan media buku cerita bergambar yang telah diproduksi dengan tujuan untuk menetapkan media pembelajaran dan kelayakan produk, seperti terlihat pada tabel di atas. 75,5 persen siswa diklasifikasikan sebagai "layak" setelah evaluasi balasan yang dilaksanakan terhadap produk yang dibuat berada pada kategori setuju.

Menentukan bahwa kehadiran media pembelajaran bertanggung jawab atas peningkatan pengetahuan dan gairah siswa. Media pembelajaran merupakan media dalam memberikan kecepatan akan pemberian informasi di dalam kelas (Audia et al., 2021). Media pembelajaran "35 Cerita Terbaik Pilihan" merupakan hasil penelitian pengembangan ini. Media pembelajaran ini dibuat untuk memenuhi persyaratan kompetensi yang harus dipenuhi siswa kelas III pada materi Menyayangi Hewan dan Tumbuhan. Dalam merancang media pembelajaran ini, peneliti menggunakan lima buah buku pegangan siswa dari penerbit yang berbeda untuk mengumpulkan 25 cerita terbaik dan melampirkannya pada media yang dikembangkan, selanjutnya peneliti membuat 10 cerita baru dengan acuan cerita-cerita pilihan terbaik tersebut untuk ditambahkan pada media yang dikembangkan.

Masukan anak-anak pada item dan bahan diwakili oleh gambar yang terlihat jelas oleh anak dalam percobaan. Warna-warna dalam cerita itu hidup dan menarik. Substansi ceritanya bagus dan menarik, menurut anak-anak. Gambar memiliki kesesuaian dengan topik cerita. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan anak dalam memahami dan memahami tokoh-tokoh dalam buku dongeng. Anak-anak harus memahami plot untuk menjawab pertanyaan guru dengan tepat. Guru memberikan umpan balik tentang produk dan materi, menyatakan bahwa gambar terlihat jelas. Dalam dongeng, skema warna menarik. Tulisan itu dapat dengan mudah dilihat. Tokoh-tokohnya sesuai dengan tema cerita. Cita-cita pendidikan karakter seolah menggelitik perhatian anak-anak. Uji coba dilakukan berdasarkan nilai yang diperoleh dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat individu, dan temuan menunjukkan sangat layak terhadap produk pengembangan cerita bergambar yang dihasilkan.

Temuan ini mendukung atau serupa dengan temuan Nomemli dan Manu (2018), yang menemukan bahwa media dan alat bantu pembelajaran buatan guru dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan pemahaman konseptual mereka. Dalam penelitiannya, Alsamadani (2017) menemukan bahwa buku siswa digunakan untuk mengurutkan peristiwa dan menceritakan kembali kisah secara utuh. Hasil temuan analisis kelas yang disampaikan melalui buku cerita bergambar menunjukkan pengaruh yang baik dan bermanfaat terhadap perkembangan belajar siswa. Penelitian terdahulu yang digunakan serupa dengan studi ini dimana buku cerita dengan gambar berdampak positif serta memiliki manfaat yang diberikan kepada perkembangan yang dimiliki siswa pada saat belajar.

KESIMPULAN

Melalui hasil studi yang sudah dibahas tersebut, pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III yang telah di uji coba hasil produk akhirnya adalah berupa media 35 Cerita terbaik Pilihan merupakan suatu bentuk media berupa buku kumpulan cerita bergambar dengan menggunakan audio berupa *barcode* yang terlampir di dalam media yang dikembangkan. Selain terdapat audio yang menarik, di dalam *barcode* tersebut juga terdapat soal-soal latihan, kunci jawaban, dan juga nilai karakter yang dijalani.

Media 35 Cerita Terbaik Pilihan yang ditetapkan untuk menjadi pengembangan mempunyai mutu yang baik melalui hasil dari evaluasi oleh validator dan responden, yaitu ahli media dengan 84%, ahli materi 94%, pakar pendidikan 100%, dan hasil angket siswa pengujian kelompok kecil 71% dan kelompok besar adalah 75,5%. Sebagai temuan dari penelitian ini, terciptalah media buku cerita dengan gambar dimana

7Judul Artikel Jurnal- Penulis (Times New Roman 11, regular, after 0 before 0 italic)\

DOI : xxx

berfokus pada pendidikan karakter mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III yang “cukup layak” agar dapat berguna sebagai sebuah tempat belajar untuk membantu proses pencarian ilmu pada sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA⁸

- Kamila, N. Z. (2016). Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang 2015. *Unnes*.
- Persia, Syafana. (2020). *Pengembangan Media Self Box Healing untuk Mengatasi Kecemasan Peserta Didik dalam Menghadapi Tes Kelas V SDS Muhammadiyah 4 Jakarta Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Pratiwi, C. P. (2018). Penerapan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Membaca Dongeng Pada Siswa Kelas 3 Sdn Bukur 2. *Bahastra*, 38(1), 14. <https://doi.org/10.26555/bahastra.v38i1.8015>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 95.
- Handari, Z.N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Anak Berkarakter Pada Materi Mendongeng Kelas II di SDN Pulogebang 24 Pagi Jakarta Timur*.
- Sugiono. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, N. T. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Curere*, 2(2), 2597–9515.
- Merlinda. (2020). Pengembangan Media *Flash Card* Materi Indahnya Keragaman Budaya Indonesia Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN Cikiwul II.
- Optiana, N. (2019). *Pengembangan Panduan Penilaian Berbasis E-Portofolio Menggunakan Edmodo dalam Pembelajaran Praktikum Fisika Untuk Sekolah Menengah Atas*. 6(2), 1-5. <https://doi.org/10.12928/jrpkf.vxix.xxxx>
- Hanafi. (2017). *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan*. Volume 4 N(1989), 1299-150.
- Pratiwi, L. R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas II SDN Caringin II Kabupaten Tangerang*.
- Sudarsana, I. K. (2016). Pemikiran Tokoh Pendidikan dalam Buku *Lifelong Learning: Policies, Practices, and Programs* (Perspektif Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia). *Jurnal Penjaminan Mutu*, 2(2), 44. <https://doi.org/10.25078/jpm.v2i2.71>
- Komara. Endang (2018). Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21. *Sipathoenan: South-East Asian Journal for Youth, Sports & Health Education*, Vol 4(1).

Pengembangan Buku Kumpulan Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Karakter Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

24%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	edukatif.org Internet Source	6%
2	Submitted to Universitas Kristen Satya Wacana Student Paper	6%
3	jbasic.org Internet Source	3%
4	mahardhika.or.id Internet Source	1%
5	jurnal.uns.ac.id Internet Source	1%
6	journal.uad.ac.id Internet Source	1%
7	repository.uhamka.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%

9	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
10	vm36.upi.edu Internet Source	1 %
11	Bogy Restu Ilahi, Defliyanto Defliyanto, Syafrial Syafrial. "Homecourt Application Through Zoom Media To Improve Student Dribbling Techniques In Handball Courses In Physical Education Study Program FKIP UNIB", Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani, 2021 Publication	1 %
12	Gabriel Frans. "PENERAPAN TEKNIK MODELING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INDONESIA DALAM MENYAMPAIKAN PIDATO PERSUASIF DI KELAS IXA SMP NEGERI 1 MEGO", Journal on Teacher Education, 2020 Publication	1 %
13	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
14	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
15	www.lintaskapuas.com Internet Source	<1 %
16	id.123dok.com	

Internet Source

<1 %

17 journal.unpas.ac.id
Internet Source

<1 %

18 lib.unnes.ac.id
Internet Source

<1 %

19 eprints.umm.ac.id
Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off