

**SURAT PERNYATAAN PENGECEKAN
SIMILARITY ATAU ORIGINALITY**

Yang bertanda tangan dibawah ini ketua STKIP PGRI Sumenep, menyatakan dengan sebenarnya bahwa karya ilmiah yang diajukan sebagai bahan penilaian penetapan angka kredit dan kenaikan jabatan fungsional akademik dosen ke asisten ahli atas nama :

Nama : Ike Yuli Mestika Dewi, M.Pd
NIDN : 0710078803
Tempat, tanggal lahir : Sumenep, 10 Juli 1988
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah dilakukan pengecekan similarity dengan menggunakan TURNITIN dengan keterangan sebagai berikut

No	Judul	Hasil
1	Analisis Korelasi Kecerdasan Logika Matematika dalam Permainan Tradisional Anak di SDN Aengbajaraja Kecamatan Bluto	22 %

Demikian Surat Pernyataan ini Saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Sumenep, 15 Januari 2019

Ketua STKIP PGRI Sumenep



Asmoni
Dr. Asmoni, M.Pd
NIK 07731015

Paper Bu Yuli

by Lukman Hamdani

Submission date: 29-Nov-2019 07:32AM (UTC-0500)

Submission ID: 1206473351

File name: artikel_lke_Yuli_MD.pdf (889.61K)

Word count: 2868

Character count: 16837

ANALISIS KORELASI KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA DALAM PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DI SDN AENGBAJARAJA KECAMATAN BLUTO

Ike Yuli Mestika Dewi

(Dosen Prodi PGSD STKIP PGRI Sumenep)

Email : ikeyulimd@stkipgrisumenep.ic.id. Hp. 081703065919

18

Agus Riyanti Puspitorini

(Dosen Prodi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sumenep)

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi nilai matematika yang terkandung dalam permainan tradisional madura dan mengetahui ada tidaknya hubungan permainan tradisional Madura dengan kecerdasan logika matematika siswa. Membangun kecerdasan logika Matematika anak, dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan permainan tradisional sebagai sarannya. Apalagi, dunia bermain, memiliki keterkaitan dengan naluri anak-anak. Menggabungkan dunia bermain dengan belajar, dapat menjadi satu kesatuan yang bisa dikembangkan dalam dunia pendidikan saat ini. Permainan tradisional dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang cukup efektif dalam rangka merangsang potensi kecerdasan anak didik. Maka, penguasaan guru dalam memfasilitasi permainan tradisional sebagai model pembelajaran, merupakan sesuatu yang signifikan, agar model pembelajaran yang digunakan bisa beragam dan disesuaikan dengan kondisi riil anak didik. Dalam kajian ini, dapat diketahui adanya hubungan yang signifikan antara permainan tradisional dengan kecerdasan logika matematika matematika dimana hasil uji korelasi menunjukkan 0,585 dengan interpretasi berada pada kategori sedang. Sedangkan nilai matematika yang terkandung dalam permainan tradisional antara lain konsep peluang, kesejajaran, bangun datar, penjumlahan, perkalian

Kata Kunci: *Korelasi, Logika Matematika, Permainan Tradisional*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat canggih telah menghadirkan menu baru kehidupan dalam berbagai aspek, terutama dalam aspek kebudayaan. Teknologi yang notabene menjadi anak emas globalisasi, telah menjadi *icon* tersendiri yang menuntut setiap bangsa untuk menguasai dan mengembangkannya. Satu-satunya jawaban atas kemajuan teknologi di zaman global tersebut adalah ketersediaan SDM yang matang dan berkualitas. Pendidikan memiliki tanggungjawab besar untuk mengolah dan memberikan jalan dalam rangka membentuk SDM yang relevan dengan kebutuhan zaman. Menurut Busyro Karim (2015 : 111) :

Di tengah era globalisasi yang terus menguat, banyak hal yang harus disiapkan dan dimatangkan, terutama sumber daya manusia yang menjadi piranti di dalamnya. Tanpa ketersediaan SDM yang matang, suatu daerah lambat laun hanya

akan menjadi "korban" kemajuan globalisasi. Oleh karena itu, penyiapan SDM yang berkualitas dengan keterampilan yang jelas, menjadi sesuatu yang urgen dilakukan.

Kehadiran teknologi yang super canggih tersebut, pada gilirannya tidak jarang telah mampu meruntuhkan kejayaan budaya tradisional yang sebelumnya kokoh di tengah-tengah masyarakat. Akibatnya, tidak sedikit budaya lokal yang harus luntur ditelan peradaban modern dengan segala nilai yang dikandungnya, karena budaya modern telah dianggap sebagai budaya baru yang diyakini oleh masyarakat *zaman now*. Termasuk di dalamnya, segala macam permainan di kalangan anak-anak juga telah terkontaminasi oleh kultur budaya modern.

Dengan kecerdasan teknologi modern, banyak permainan anak-anak yang secara faktual tidak lagi menawarkan aroma permainan dengan kekuatan budaya lokal. Padahal, dalam permainan tradisional

secara substansial, bukan tanpa makna, tetapi memiliki kandungan makna yang sangat dalam, termasuk memiliki makna dalam membangun kecerdasan matematis seorang anak. Menurut Netti Lastiningsih (2018:1) bahwa matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan tingkat daya pikir manusia.

Artinya, permainan tradisional yang pernah hadir menjadi bagian dari kehidupan anak-anak desa, pada dasarnya bukan hanya memberikan suasana senang dan riang gembira pada anak, tetapi dalam kasus tertentu dapat membangkitkan kecerdasan matematika seorang anak. Sangat banyak bentuk permainan tradisional yang sebelumnya akrab dalam kehidupan anak-anak di Madura, tetapi seiring dengan perkembangan kehidupan, berbagai permainan tradisional tersebut, telah mulai jauh dari kehidupan anak-anak di zaman milenial saat ini.

Dakon misalnya, merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang pernah berkembang di kalangan anak-anak masyarakat Madura. Disadari ataupun tidak, permainan dakon ini, telah mulai punah di kalangan anak-anak di Madura, karena telah tergantikan oleh permainan modern yang dianggap lebih menarik dan istimewa. Anak-anak tahun 1980-an, permainan dakon ini, masih menjadi salah satu model permainan yang sangat menarik. Walaupun, permainan dakon saat itu hanya dijadikan hanya sebatas permainan untuk menambah aktivitas kalangan anak, belum dipahami bahwa permainan dakon pada dasarnya mengandung makna yang sangat dalam, terutama dalam membangkitkan kecerdasan logika matematika anak. Apalagi, logika, menurut Endang (2011 : 1) penting untuk berfikir kritis dan penalaran deduktif (penalaran matematik).

Padahal, permainan anak pada dasarnya dapat menjadi sarana pembelajaran yang sangat bermakna, terutama dalam mengasah kemampuan seorang anak dalam berbagai aspek. Menurut Sujiono (2009:132), melalui permainan anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental, intelektual, dan spiritual. Dari permainan tradisional juga dimungkinkan timbulnya kreativitas anak dan terjadinya interaksi antar anak. Berbeda dengan permainan modern di mana permainan modern lebih banyak dimainkan seorang diri tanpa memerlukan banyak orang.

Dalam konteks itu, permainan anak dapat menjadi salah satu upaya membangkitkan potensi kecer-

dasan anak dengan baik. Dunia bermain yang akrab dengan naluri anak, dapat dijadikan sebagai kesempatan emas dalam menghidupkan semangat belajar anak-anak. Bermain sambil belajar dapat dijadikan sebagai model baru yang bisa dikembangkan sebagai bagian dari upaya membangun kecerdasan anak secara kreatif dan tidak menghilangkan jati diri anak sebagai makhluk sosial yang berkarakter positif.

Permainan tradisional dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang cukup efektif dalam rangka merangsang potensi kecerdasan anak didik. Maka, penguasaan guru dalam memfasilitasi permainan tradisional sebagai model pembelajaran, merupakan sesuatu yang niscaya agar model pembelajaran yang digunakan bisa beragam dan disesuaikan dengan kondisi riil anak didik. Trianto ((2007: 5) menulis bahwa guru perlu menguasai dan dapat menerapkan berbagai keterampilan mengajar, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang beraneka ragam, dan lingkungan belajar yang menjadi ciri sekolah dewasa ini.

Oleh karena itu, masalah yang dapat dirumuskan dalam kajian ini adalah bagaimana kolerasi antara kecerdasan logika matematika anak dengan permainan tradisional Madura di SDN Aengbajaraja Kecamatan Bluto?

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *correlational study* (penelitian korelasi). Dalam *correlational study* (penelitian korelasi), peneliti dapat mengetahui ada atau tidaknya hubungan, serta tingkat hubungan variabel permainan tradisional dengan kecerdasan logika matematika siswa SDN Aeng Baja Raja Kec Bluto. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes dan observasi. Kemudian, instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian.

Terdapat dua instrumen pada penelitian ini, yaitu instrumen tes kecerdasan logika matematika dan instrumen observasi. *Pertama*, instrumen penelitian, yang terdiri dari lembar tes kecerdasan logika matematika, di dalamnya berisi serangkaian pertanyaan tentang konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian serta operasi bilangan baik dalam bentuk angka-angka ataupun dalam bentuk soal cerita. Adapun kisi-kisi soal tes kecerdasan logika matematika adalah sebagai berikut:

Tabel 1: Kisi kisi soal tes kecerdasan logika matematika

No	Indikator	Jumlah Soal
1.	Siswa dapat menghitung, mengukur, menggunakan angka-angka,	3
2.	Siswa dapat memecahkan soal-soal matematis,	3
3.	Siswa dapat berpikir secara deduktif dan induktif, dan membuat pola-pola serta hubungan-hubungan yang logis	4

Kedua, lembar observasi, berisi tentang sejumlah rubrik pengamatan yang digunakan untuk memantau dan mengumpulkan data terkait dengan nilai nilai yang terkandung dalam permainan tradisional Madura. Ketiga, uji coba instrumen penelitian, dalam penelitian ini terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas. Tujuan dari uji coba instrumen adalah untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian dapat dipercaya. Uji validitas merupakan tingkat yang menunjukkan suatu instrumen dapat mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan uji reabilitas digunakan untuk konsistensi dalam pengukuran meskipun berulang kali tapi hasilnya tetap menunjukkan keajegan atau konsistensi. Uji validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan korelasi *Bivariate Pearson* (Produk Momen Pearson).

Pada analisis ini mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total. Skor total adalah penjumlahan dari keseluruhan item. Item-item pertanyaan yang berkorelasi signifikan dengan skor total menunjukkan item-item tersebut mampu memberikan dukungan dalam mengungkap apa yang ingin diungkap. Jika r hitung $\geq r$ tabel (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total dan dinyatakan valid. Uji reabilitas instrumen dalam penelitian ditentukan dengan koefisien *Cronbach Alpha*. Pengujian ini menentukan konsistensi jawaban responden atas suatu instrumen penelitian. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

Rumus :

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S^2_j}{S^2_x} \right)$$

Keterangan :

- α = koefisien reliabilitas alpha
- k = jumlah item
- S^2_j = varians responden untuk item j
- S^2_x = jumlah varians skor total

Sementara analisis data dilakukan dengan menggunakan uji prasyarat analisis dan uji korelasi. Pertama, uji prasyarat analisis, yaitu uji prasyarat analisis pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, yang bertujuan untuk mengetahui sebaran data pada kedua variabel Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov yang diolah dengan program SPSS 19. Kedua, uji korelasi, yang digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini yang berbunyi "terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara permainan tradisional Madura dengan kecerdasan logika-matematika siswa SDN Aeng Baja Raja Kec Bluto.

**Tabel 2 :
Interprestasi Koefisien Korelasi**

Interval Koefisien Tingkat	Hubungan
0.00 – 0.199	Sangat Rendah
0.20 – 0.399	Rendah
0.40 – 0.599	Sedang
0.60 – 0.799	Kuat
0.80 – 1.000	Sangat Kuat

Sumber : Sugiyono (2011)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, pada bagian ini dapat dijelaskan secara gamblang tentang korelasi kecerdasan logika matematika anak dengan permainan tradisional di SDN Aengbajaraja Kecamatan Bluto. Hal itu dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Validitas Soal

Sebelum peneliti melakukan pengambilan data, peneliti mempersiapkan alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat kevalidan dan reabilitas sehingga mampu mengukur apa yang seharusnya akan diukur. Adapun uji instrumen penelitian ini mengambil subyek di luar populasi yaitu Siswa kelas IV di SDN Aengbaja Kene' III yang berjumlah 16 orang siswa. Uji validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan korelasi *Bivariate Pearson* (Produk Momen Pearson). Pada analisis ini mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total. Skor total adalah penjumlahan dari keseluruhan item. Item-item pertanyaan yang berkorelasi signifikan dengan skor total menunjukkan item-item tersebut mampu memberikan dukungan dalam mengungkap apa yang ingin diungkap. Dari soal 10 soal yang diberikan pada siswa, peneliti menguji tingkat validitas soal dengan membandingkan r tabel den-

gan r hitung. Jika r hitung $\geq r$ tabel (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total dan dinyatakan valid.

Setelah soal dinyatakan valid, selanjutnya peneliti menguji tingkat reabilitas. Uji reabilitas instrumen dalam penelitian ini ditentukan dengan koefisien *Cronbach Alpha*. Dari hasil perhitungan dapat diketahui nilai *Cronbach Alpha* = 0,812 dan soal dapat dinyatakan reliabel. Berdasarkan uji validitas dan reabilitas yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwasanya instrumen soal tes dapat dilanjutkan dan dapat digunakan pada subyek penelitian.

2. Kecerdasan Logika Matematika

Dari 10 soal yang diberikan kepada 14 siswa kelas IV SDN Aengbaja Raja, dapat diperoleh data nilai kecerdasan logika matematika sebagai berikut:

Tabel 3:
Skor Hasil Tes Kecerdasan Logika Matematika

No	Nama	Nilai
1	Siswa 1	90
2	Siswa 2	80
3	Siswa 3	70
4	Siswa 4	60
5	Siswa 5	60
6	Siswa 6	20
7	Siswa 7	50
8	Siswa 8	70
9	Siswa 9	70
10	Siswa 10	60
11	Siswa 11	70
12	Siswa 12	80
13	Siswa 13	70
14	Siswa 14	70
	Total	920
	Mean	65,71428571
	STD	16,50840612

Berdasarkan data pada variabel kecerdasan logika-matematika siswa kelas IV SDN Aengbaja Raja Kec Bluto, menunjukkan hasil yang beragam. Adapun data yang diperoleh adalah nilai maksimum yaitu 82; nilai minimum 20; mean 65,71; dan standar deviasi 4,22. Kemudian, berdasarkan kajian dalam penelitian ini, secara sederhana, dapat dijelaskan bahwa kecer-

dasan logika matematika yaitu pada indikator siswa dapat menghitung, mengukur, menggunakan angka-angka diperoleh skor tertinggi yakni 100, sedangkan pada indikator siswa dapat memecahkan soal-soal matematis, diperoleh skor 83,33, dan indikator siswa dapat berpikir secara deduktif dan induktif, dan membuat pola-pola serta hubungan-hubungan yang logis diperoleh skor 92,5.

3. Korelasi Kecerdasan Logika Matematika dan Permainan Tradisional

a. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini uji prasyarat yang harus dilakukan adalah uji normalitas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal. Sebaran data berdistribusi normal apabila $Z_{hitung} < Z_{tabel}$. Taraf signifikansi pada penelitian ini adalah 5%. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4 :
Hasil Perhitungan Uji Normalitas pada Soal Tes

Var I	Freq	Cumul	$S_n(x)$	Z-Score	F(x)	Difference
90	1	1	0,071428571	1,471111997	0,92937	0,857941013
80	1	2	0,142857143	0,865359998	0,806579	0,663722242
70	1	3	0,214285714	0,259607999	0,602417	0,388131203
60	1	4	0,285714286	-0,346143999	0,364617	0,078902963
60	1	5	0,357142857	-0,346143999	0,364617	0,007474392
20	1	6	0,428571429	-2,769151994	0,00281	0,425761308
50	1	7	0,5	-0,951895998	0,170575	0,329425135
70	1	8	0,571428571	0,259607999	0,602417	0,030988346
70	1	9	0,642857143	0,259607999	0,602417	0,040440225
60	1	10	0,714285714	-0,346143999	0,364617	0,349668465
70	1	11	0,785714286	0,259607999	0,602417	0,183297368
80	1	12	0,857142857	0,865359998	0,806579	0,050563472
70	1	13	0,928571429	0,259607999	0,602417	0,326154511
70	1	14	1	0,259607999	0,602417	0,397583083
Statistik				Var I		
N Sampel				14		
Mean				65,714		
Simpangan Baku				16,508		
$D_n =$				0,858		
KS Tabel				0,935		
Normal						

Tabel 5 :

Var I	Freq	Cumul	$S_n(x)$	Z-Score	F(x)	Difference
25	1	1	0,071428571	2,215582815	0,98664	0,915211385
21	1	2	0,142857143	0,335694366	0,631449	0,48859218

21	1	3	0,214285714	0,335694366	0,631449	0,417163608
21	1	4	0,285714286	0,335694366	0,631449	0,345735037
21	1	5	0,357142857	0,335694366	0,631449	0,274306465
16	1	6	0,428571429	-2,014166196	0,021996	0,406575385
22	1	7	0,5	0,805666478	0,789782	0,289782409
22	1	8	0,571428571	0,805666478	0,789782	0,218353837
18	1	9	0,642857143	-1,074221971	0,141362	0,501495539
19	1	10	0,714285714	-0,604249859	0,272839	0,441446946
20	1	11	0,785714286	-0,134277746	0,446591	0,339122811
19	1	12	0,857142857	-0,604249859	0,272839	0,584304089
20	1	13	0,928571429	-0,134277746	0,446591	0,481979954
19	1	14	1	-0,604249859	0,272839	0,727161231

Tabel 6 :
Hasil Perhitungan Uji Normalitas Hasil Observasi

Statistik	Var I
N Sampel	14
Mean	20,286
Simpangan Baku	2,128
Dn =	0,915
KS Tabel	0,935
Normal	

21 Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa sebaran kedua data berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan pada uji korelasi.

b. Uji Korelasi

Uji korelasi digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini yang berbunyi "terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara permainan tradisional Madura dengan kecerdasan logika-matematika siswa SDN Aeng Baja Raja Kec Bluto. Berikut ini perhitungan hasil korelasi antara permainan tradisional Madura dengan kecerdasan logika-matematika siswa SDN Aeng Baja Raja Kec Bluto.

Tabel 7 :
Hasil Uji Korelasi Antara Permainan Tradisional Madura dan Kecerdasan Logika Matematika

No	Permainan Tradisioal	Kecerdasan Logika Matematika
1	25	90
2	21	80
3	21	70
4	21	60
5	21	60
6	16	20

7	22	50
8	22	70
9	18	70
10	19	60
11	20	70
12	19	80
13	20	70
14	19	70
Nilai Uji Korelasi		0,585

Berdasarkan pada tabel sebelumnya, telah diketahui bahwa interpretasi hubungan antara permainan tradisional Madura dengan kecerdasan logika Matematika siswa dalam uji korelasi menunjukkan hasil 0,585. Kemudian, dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara permainan tradisional Madura dengan kecerdasan logika matematika siswa SDN Aengbajaraja Kec Bluto. Adapun, tingkat korelasi antara permainan tradisional Madura dengan kecerdasan logika Matematika siswa SDN Aengbaja Raja berada pada tingkat "sedang".

D. PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat tingkat kecerdasan logika-matematika siswa kelas IV SDN Angbajaraja berada pada pada kategori tinggi sebesar 7,14% , kategori sedang sebesar 85,71% dan kategori rendah sebesar 7,14%. Sedangkan pada permainan tradisional 64,29% siswa mengenal permainan tradisional dengan baik, dan dapat menggunakan konsep matematika dalam permainan tradisional dengan baik. Dengan data tersebut, dapat diketahui bahwa interpretasi hubungan antara permainan tradisional Madura dengan kecerdasan Logika Matematika siswa pada uji korelasi menunjukkan hasil 0,585 . Hasil tersebut memberikan kesimpulan bahwa hubungan antara permainan tradisional Madura dengan kecerdasan logika matematika siswa di SDN Aengbaja Raja berada pada tingkat "sedang".

DAFTAR PUSTAKA

- Karim, Busyro. 2015. *Ijtihad Kebijakan : Catatan Pemikiran dan Solusi dalam Membangun Kabupaten Sumenep selama 5 Tahun (2010-2015)*. Surabaya. Muara Progresif.
- Lastiningsih, Netti. 2018. *Taksonomi Empirik Penga-*

juan Soal dan Gaya Kognitif Sumber Belajar untuk Guru dan Calon Guru. Lamongan : Pagan Press

10

Sugiyono. 2011. *Statistika untuk Penelitian.* Bandung: Alfabeta

Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta. Universitas Negeri Jakarta

13

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek.* Jakarta. Prestasi Pustaka Publisher

16

Winarni, Endang Setyo-Sri Harmini. 2011. *Matematika Untuk SD.* Bandung : Remaja Rosdakarya.

Paper Bu Yuli

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

17%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uny.ac.id Internet Source	4%
2	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	3%
3	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	2%
4	Submitted to Cardiff University Student Paper	1%
5	media.neliti.com Internet Source	1%
6	eprints.unsri.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Putera Batam Student Paper	1%
8	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
9	www.jurnalpendidikanprofesional.com Internet Source	1%

10	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	1%
11	www.slideshare.net Internet Source	1%
12	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
13	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1%
14	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1%
15	Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia Student Paper	<1%
16	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1%
17	www.scribd.com Internet Source	<1%
18	zombiedoc.com Internet Source	<1%
19	zh.scribd.com Internet Source	<1%
20	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1%

21	es.scribd.com Internet Source	<1%
22	core.ac.uk Internet Source	<1%
23	id.scribd.com Internet Source	<1%
24	pt.scribd.com Internet Source	<1%
25	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	<1%
26	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1%
27	Submitted to Universitas Islam Indonesia Student Paper	<1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Paper Bu Yuli

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6
