

ARTIKEL

by Hanif Rafika Paud

Submission date: 23-Feb-2020 11:09PM (UTC-0600)

Submission ID: 1262879577

File name: Inovasi_ARTIKEL_HANIF_RAFIKA_2020_rev_1-1_2.pdf (266.33K)

Word count: 3139

Character count: 15907

PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF SISWA SMP DALAM PEMECAHAN MASALAH IPA

Hanif Rafika Putri¹

^{1A2} Dosen Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini IKIP PGRI Jember

e-mail: rafika.pu111@co.id

ABSTRAK

Kemampuan berpikir kreatif perlu dilatihkan mengingat sekarang sudah zaman revolusi industri 4.0, sehingga hanya orang yang mampu mengaktualisasikan dirinya secara kreatif yang bisa bertahan. Sejak anak masih usia SMP perlu dilatihkan kemampuan berpikir kreatif. Pemecahan masalah IPA erat sekali hubungannya dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini akan mendorong siswa peduli terhadap lingkungan dan melatih mereka berpikir secara kreatif menemukan solusi penanganan masalah. Untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa, maka dikembangkan sebuah instrumen evaluasi berpikir kreatif. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan instrumen evaluasi berpikir kreatif dalam pemecahan masalah IPA yang layak digunakan dan mampu mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan instrumen penilaian mengadaptasi model 4D (*four D models*). Sasaran penelitian adalah instrumen evaluasi berpikir kreatif yang diuji cobakan pada 20 siswa MTs Darus Salam Kalisat dengan rancangan *One-Group Pre test-Post test Design*. Analisis data secara deskriptif kualitatif dengan hasil: (a) validasi instrumen evaluasi kemampuan berpikir kreatif dengan kategori valid dan sangat valid, (b) kemampuan berpikir kreatif siswa saat *post test* yang telah diukur menggunakan instrumen evaluasi menunjukkan hasil skor rata-rata 66,5 yang berarti cukup kreatif dengan *N-gain* 0,66.

Kata kunci: Instrumen evaluasi, berpikir kreatif, pemecahan masalah IPA.

PENDAHULUAN

Pada era revolusi industri 4.0 ini, dibutuhkan orang-orang yang mampu berpikir kreatif agar tetap bisa bertahan eksistensinya. Semakin maju IPTEK, maka masalah yang dihadapi manusia juga akan semakin besar dan sulit. Oleh karena itu, dibutuhkan manusia yang tangguh untuk mengatasi segala macam tantangan yang ada. Manusia yang kreatif dan inovatif diperlukan agar dapat

Comment [W01]: Coba abstrak disusun dengan menggunakan kalimat yang lebih baik. Sebelum menulis paragraf lain, baik jika tidak ada masalah, coba cek apakah sudah selesai pada kalimat.

bertahan hidup dan menjadi manusia yang bermanfaat bagi masyarakat luas (Munandar, 1999).

Guru memiliki fungsi sebagai fasilitator yang menuntun siswa agar menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif. Dalam praktiknya di lapangan, guru diharapkan mampu melatih ke-15 siswa kemampuan berpikir kreatif, yakni: sensitif dengan masalah-masalah; mencari informasi dari berbagai sumber eksternal; mencari alternatif solusi dari permasalahan sehari-hari; menduga, menguji beberapa solusi tersebut; dan mengkomunikasikan hasilnya (Torrence, 1965). Ada empat karakter berpikir kreatif menurut Torrance (Filasaima, 2008), yakni (1) *Originality* yakni keunikan dari ide yang diungkapkan; (2) *Fluency* yakni kemampuan untuk menciptakan ide sebanyak-banyaknya; (3) *Flexibility* yakni kemampuan untuk mengatasi rintangan mental saat mengeluarkan ide; (4) *Elaboration* ditunjukkan oleh sejumlah tambahan dan detail pada setiap ide sehingga stimulus sederhana menjadi lebih kompleks.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan betapa pentingnya berpikir kreatif, namun pembelajaran di sekolah masih belum memperhatikan hal ini. Pengembangan kemampuan berpikir kreatif di sekolah masih sangat memprihatinkan (Munandar, 1999). Terutama di sekolah tempat pengambilan data. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti: (1) siswa belum pernah dilatihkan kemampuan berpikir kreatif (2) pembelajaran lebih sering berjalan searah, yakni terpusat pada guru (4) keterbatasan waktu dan sumber daya guru IPA untuk mengembangkan perangkat pembelajaran IPA serta instrumen penilaiannya (3) banyak siswa yang belum berani mengungkapkan ide mereka karena takut salah dan dimarahi oleh guru.

Pengambilan data dilakukan di MTs Darus Salam Kalisat dalam naungan pondok pesantren Darus Salam yang terletak di desa Gumuksari Kec. Kalisat Kabupaten Jember. Pesantren ini masih dalam proses rintisan, terletak di desa yang jauh dari kota dan belum menjadi pesantren yang *modern*. Pembelajaran yang dilakukan hanyalah sebatas penyampaian materi dari guru dan siswa tinggal menerima, jarang terjadi interaksi atau juga umpan balik. Terkadang, karena kekurangan SDM tenaga pengajar maka guru yang bukan lulusan sarjana

pendidikan IPA mengajar IPA. Sehingga mereka kesulitan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran IPA beserta instrumen penilaiannya. Selain itu, dengan latar belakang pendidikan siswa di pondok pesantren yang kental dengan metode *salaf*, maka rasa malu siswa untuk mengungkapkan pendapat jauh lebih besar. Mereka hanya mau mengungkapkan ide mereka saat mereka ditunjuk oleh guru. Dan itu pun jarang dilakukan karena biasanya pembelajaran yang dilakukan hanya satu arah saja, yakni sering berpusat pada guru. Oleh karena itu, agar siswa mampu menjadi generasi islami yang bisa bertahan dan bermanfaat bagi masyarakat, perlu dilatihkan kemampuan berpikir kreatif.

Untuk melatih kemampuan berpikir kreatif pada siswa, maka juga diperlukan instrumen evaluasi yang mendukung hal tersebut. Instrumen evaluasi yang dikembangkan haruslah memenuhi kriteria valid oleh para ahli sebelum digunakan. Instrumen ini harus mampu mengukur 4 aspek dalam berpikir kreatif, yakni *originality*, *fluency*, dan *flexibility* serta *elaboration* (Filasime, 2008).

Pembelajaran IPA cocok digunakan untuk melatih berpikir kreatif (Tim IPA Terpadu, 2010). Pembelajaran IPA mendorong siswa tanggap terhadap lingkungannya, sehingga bisa memacu siswa melatih keterampilan berpikir kreatifnya untuk digunakan dalam memberi solusi masalah yang terdapat di lingkungan dan kehidupan sehari-hari (Audrey, 2012).

Dari uraian di atas, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah: (1) kelayakan instrumen evaluasi berpikir kreatif yang dikembangkan (2) kemampuan berpikir kreatif siswa dapat diukur menggunakan instrumen penilaian yang telah dikembangkan.

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan instrumen evaluasi kemampuan berpikir kreatif yang layak digunakan dan mampu mengukur kemampuan berpikir kreatif untuk pemecahan masalah IPA siswa SMP.

KAJIAN PUSTAKA

Pendidikan IPA di sekolah diharapkan dapat menjadi sarana **7** di siswa untuk mempelajari diri sendiri, alam sekitarnya serta menerapkannya **7** dalam kehidupan sehari-hari, sesuai dengan metode ilmiah.

Hakikat IPA meliputi empat unsur utama (Mariana, 2009), meliputi: **5** (1) sikap: rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup serta **5** hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar, (2) proses: prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah, (3) produk: berupa fakta, konsep, teori, prinsip dan hukum, (4) **1** aplikasi berupa penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran IPA di sekolah, hakikat IPA harus muncul agar siswa dapat memahami kejadian alam yang muncul dalam kehidupan sehari-hari serta dapat memecahkan masalah di lingkungan mereka melalui metode ilmiah. Pembelajaran IPA di sekolah diharapkan mampu melatih siswa melakukan pengamatan empiris untuk menguji hipotesis, memberikan pengalaman pada siswa, melatih keterampilan berpikir dan memecahkan masalah IPA. Agar dapat mewujudkan pembelajaran yang IPA yang demikian, maka guru dituntut untuk lebih aktif, kreatif serta melakukan berbagai inovasi pembelajaran tanpa meniggalkan isi kurikulum.

Berpikir kreatif memiliki tujuan untuk mengupayakan **1** agar sesuatu dapat bekerja, untuk menjadikan sesuatu lebih baik, lebih bermakna, dan lebih indah (Starko 2010). Tujuan dari berpikir kreatif adalah untuk berkomunikasi dan mencari solusi untuk memecahkan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Berpikir kreatif muncul dari interaksi pribadi dengan lingkungannya jika ditinjau dari aspek person (pribadi). Ciri orang yang kreatif menurut berbagai macam peneliti meliputi imajinatif, inisiatif, keterbukaan, obyektivitas, fleksibilitas, kelancaran, sensitivitas pada stimulus indera, memiliki minat yang luas, memiliki keingintahuan, mandiri dalam berpikir, kepercayaan diri dengan

idena, bersedia mengambil resiko, kemauan mencoba ide yang baru, kemampuan sintesis, penuh energi sehingga mampu bekerja intensif dalam periode waktu yang lama (Filasime, 2008).

Jadi, definisi berpikir kreatif adalah proses yang melibatkan kemampuan seseorang untuk membuat atau menciptakan sesuatu yang baru, memproduksi ide-ide yang orisinal, lebih baik, dan berguna bagi kemanusiaan. Setiap orang memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif, tetapi tingkatannya berbeda-beda. Berpikir kreatif merupakan salah satu perkembangan puacak dalam tahap-tahap pertumbuhan seseorang.

Ada empat karakter berpikir kreatif menurut Torrance (Filasime, 2008), yakni :

a. Orisinalitas (*Orisinality*)

Berpikir kreatif bukan memproduksi kembali, tetapi membawa sesuatu yang baru (European University Association, 2007). Kategori ini mengacu pada keunikan dari respon apapun yang diberikan. Orisinalitas ditunjukkan dengan sebuah respon yang tidak biasa, unik dan jarang terjadi. Stimulasi dari ide-ide yang orisinal dapat diperoleh dengan cara berpikir tentang masa depan.

b. Elaborasi (*Elaboration*)

Elaborasi merupakan jembatan bagi seseorang untuk mengkomunikasikan ide kreatifnya kepada masyarakat. Elaborasi ditunjukkan oleh sejumlah tambahan dan detail yang bisa membuat stimulus sederhana menjadi lebih kompleks.

c. Kelancaran (*Fluency*)

Kelancaran merupakan kemampuan untuk menciptakan ide sebanyak-banyaknya. Kelancaran merupakan salah satu indikator yang kuat dari berpikir kreatif. Semakin banyak ide, semakin besar kemungkinan untuk mendapatkan ide yang signifikan.

d. Fleksibilitas (*Flexibility*)

Fleksibilitas merupakan karakteristik yang menggambarkan kemampuan seseorang untuk mengatasi rintangan mental, mengubah pendekatan untuk sebuah masalah.

Cara melatih berpikir kreatif kepada siswa adalah dengan cara menghilangkan beberapa penghalang berpikir kreatif dan mendorong berpikir kreatif yang dimiliki siswa dalam kelas, yakni dengan cara mendorong siswa berpikir divergen, toleransi terhadap perbedaan pendapat, mendorong siswa percaya pada penilaian mereka sendiri, memberikan penekanan bahwa setiap orang mampu berpikir kreatif dalam beberapa bentuk, dan memberikan waktu dan ruang untuk proyek kreatif.

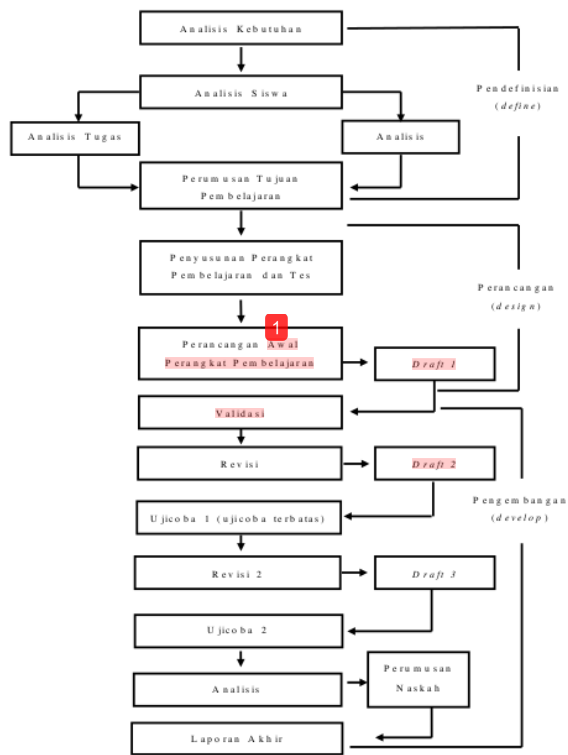
Instrumen penilaian berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes Guilford. Tes berpikir kreatif dari Guilford ini mengukur kemampuan berpikir divergen, terutama digunakan untuk populasi remaja dan orang dewasa, ada juga untuk anak-anak kelas 4 sampai kelas 6 sekolah dasar. *Alternate Uses* (juga dikenal sebagai *Guilford's Alternate Uses*) merupakan revisi dan format perbaikan dari tes *Unusual Uses*, yang versi aslinya dirancang (Wilson, Guilford, Christensen & Lewis, 1954) untuk merepresentasikan suatu faktor yang diharapkan dari "flexibility of thinking" dalam suatu penyelidikan tentang berpikir kreatif. Salah satu contoh butir soal dalam tes ini adalah terdapat nama benda yang dikenal dengan baik oleh siswa, misalnya surat kabar. Peserta tes menuliskan sebanyak enam penggunaan dari surat kabar yang tidak biasa, dalam waktu yang ditentukan. Batasan waktu penting pada tes Guilford karena penentuan waktu merupakan hal yang penting untuk pengujian yang cermat (Munandar, 2009). Skor *Alternate Use* itu berhubungan dengan *originality*, *fluency*, *flexibility*, *elaboration* (Nur, 2014).

10

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*developmental research*), yakni dengan mengembangkan instrumen evaluasi berpikir kreatif. Instrumen yang telah dikembangkan ini selanjutnya akan diimplementasikan di kelas. Penelitian ini dilakukan pada 20 siswa di kelas VIII MTs Darus Salam di bawah naungan lembaga Yayasan Pondok Pesantren Darus Salam Gumuksari Kalisat Jember. Tema pembelajaran IPA terintegrasi yang dipilih adalah Roket Air.

Model pengembangan instrumen evaluasi dalam penelitian ini mengadaptasi model 4D (*four D models*) yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*) (Thiagarajan *et al.*, 1974). Adaptasi model 4D ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alir Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D
(Diadaptasi dari Ibrahim, 2002)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Validitas Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif

Tabel 1. Hasil validasi instrumen kemampuan berpikir kreatif siswa

No. Butir Soal	Aspek yang dinilai									
	Validasi Isi				Validasi Bahasa					
	V1	V2	Rerata Skor	K	R (%)	V1	V2	Rerata Skor	K	R (%)
1	4	3	3,5	SV	86	4	4	4	V	100
2	4	3	3,5	SV	86	4	4	4	V	100
3	4	4	4	SV	100	3	4	3,5	V	86
4	4	3	3,5	SV	86	4	4	4	V	100
5	4	3	3,5	SV	86	4	4	4	V	100

Keterangan:

V1: Validator 1 V2: Validator 2 K: Kriteria
SV: Sangat Valid V: Valid R: Reliabilitas

Instrumen evaluasi kemampuan berpikir kreatif siswa yang telah dikembangkan dapat dinyatakan valid dan dapat diimplementasikan. Hasil validasi instrumen yang mendapat kategori valid dan sangat valid dengan reliabilitas antara 86% dan 100%. Instrumen yang dikembangkan ini mengacu kepada instrumen tes berpikir kreatif Guilford (1967). Batasan waktu penting pada tes Guilford karena penentuan waktu merupakan hal yang penting untuk pengertesan yang cermat (Santandar, 2009).

B. Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Tes yang berupa *Guilford Alternate Use* digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kreatif siswa. Skor dari *Guilford Alternate Use* yang digunakan berhubungan dengan *originality*, *fluency*, *flexibility*, dan *elaboration* yang merupakan karakteristik dari berpikir kreatif (Nur, 2014).

Tabel 2. Hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan skor *N-Gain*

Inisial Siswa	Nilai	Kriteria	Nilai	Kriteria	N - Gain	Kategori
	<i>Pre-Test</i>		<i>Post-Test</i>			
S1	40	KK	66	CK	0.65	Sedang
S2	43	CK	59	CK	0.43	Rendah
S3	44	CK	67	CK	0.64	Sedang
S4	50	CK	70	K	0.67	Sedang
S5	49	CK	74	K	0.81	Tinggi
S6	43	CK	83	K	1.08	Tinggi
S7	47	CK	61	CK	0.42	Sedang
S8	46	CK	76	K	0.88	Tinggi
S9	51	CK	76	K	0.86	Tinggi
S10	41	CK	74	K	0.85	Tinggi
S11	40	KK	66	CK	0.65	Sedang
S12	36	KK	56	CK	0.45	Sedang
S13	51	CK	79	K	0.97	Tinggi
S14	39	CK	67	K	0.68	Sedang
S15	44	CK	67	CK	0.64	Sedang
S16	43	CK	59	CK	0.43	Rendah
S17	34	KK	57	CK	0.50	Sedang
S18	40	KK	66	CK	0.65	Sedang
S19	24	KK	50	CK	0.46	Sedang
S20	36	KK	56	CK	0.45	Sedang

Legenda:

- KK : Kurang Kreatif
- CK : Cukup Kreatif
- K : Kreatif
- SK : Sangat Kreatif

6 Berdasarkan Tabel 2 di atas, data hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa pada *pre-test* diperoleh rerata 42,05 dengan kategori cukup kreatif dan pada *post-test* diperoleh rerata 66,45 dengan kategori cukup kreatif. Perhitungan *N-gain* menunjukkan rata-rata 0,66 dengan kriteria sedang.

4 Setelah dilakukan analisis, indikator kemampuan berpikir kreatif yang mengalami peningkatan antara *pre test* dan *post test* adalah aspek kelancaran (*fluency*). Indikator ini menunjukkan kemampuan seseorang untuk mengungkapkan ide sebanyak-banyaknya. Ide yang dihasilkan semakin banyak, maka semakin besar juga kemungkinan untuk mendapat ide yang bagus dan bisa menjadi salah satu solusi permasalahan. Indikator ini mengalami peningkatan skor yang paling signifikan karena peneliti sering memberi motivasi kepada siswa agar tak malu mengungkapkan ide, serta sering mengajak siswa berinteraksi agar siswa bebas mengungkapkan pendapatnya. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan baik sehingga siswa menjadi terbiasa menyampaikan banyak ide dan alternatif solusi (Nur, 2014).

Indikator yang memiliki perbedaan skor yang rendah antara *pre test* dan *post test* adalah indikator fleksibilitas (*flexibility*), elaborasi (*elaboration*) dan keastlian (*originality*). Fleksibilitas menunjukkan kemampuan siswa dalam mengungkapkan ide yang berbeda untuk menyelesaikan masalah. Kemampuan ini tidak meningkat saat *post test* karena siswa belum terbiasa dilatihkan kemampuan berpikir kreatif serta siswa masih cenderung mengacu pada hal yang sudah dijelaskan oleh guru. Siswa kurang percaya diri dan yakin bahwa setiap orang mampu mengungkapkan ide kreatif mereka dalam beberapa bentuk. Elaborasi menjadi salah satu indikator berpikir kreatif yang memiliki perbedaan skor yang tidak signifikan antara *pre test* dan *post test* karena masih banyak siswa yang belum bisa menghubungkan wawasan atau konsep yang mereka miliki untuk memperjelas ide yang mereka ungkap untuk menyelesaikan masalah. Sedangkan keastlian adalah indikator berpikir kreatif yang paling sulit dilatihkan kepada siswa, ini karena siswa terpaku dan terpengaruh oleh beberapa hal yang dijelaskan oleh peneliti saat penyampaian materi.

7. Cara keseluruhan terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa saat *pre test* dan *post test* seperti yang disajikan pada Tabel 2. Peneliti sering memberi motivasi agar tidak malu saat mengungkap ide dan sering mengajak siswa berinteraksi menjadi alasan kemampuan berpikir kreatif mereka meningkat. Selain itu, *hand out* serta media praktek yang diberikan menarik perhatian siswa karena berbeda dari yang dilakukan oleh pengajar mereka sebelumnya. Hal ini menjadikan minat serta konsentrasi mereka bertambah saat proses pembelajaran, sehingga pemahaman konsep mereka lebih menyeluruh.

Dari hasil yang telah diuraikan di atas, maka produk instrumen evaluasi berpikir kreatif layak digunakan dan mampu mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pemecahan masalah IPA.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah : (1) produk yang berupa instrumen evaluasi kemampuan berpikir kreatif siswa layak digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa SMP berdasarkan hasil validasi dari ahli yakni memenuhi kategori valid dan sangat valid . (2) kemampuan berpikir kreatif siswa saat *post test* yang telah diukur menggunakan instrumen evaluasi menunjukkan hasil skor rata-rata 66,5 yang berarti cukup kreatif dengan *N-gain* 0,66)

Comment [W02]: Kalimatnya pada kalimat ke dua lebih diusahakan ke dua kalimat.

ARTIKEL

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- | | | |
|---|---|----|
| 1 | Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya
Student Paper | 5% |
| 2 | journal.unesa.ac.id
Internet Source | 2% |
| 3 | Submitted to Universitas Semarang
Student Paper | 1% |
| 4 | media.neliti.com
Internet Source | 1% |
| 5 | Puji Lestari, Sri Wardani, Miranita Khusniati. "Model problem based learning berbantuan jurnal belajar terhadap kemampuan metakognitif siswa", JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran), 2019
Publication | 1% |
| 6 | Budiman Budiman, Imammul Arif. "PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BIOLOGI MODEL INKUIRI TERBIMBING BERKARAKTER BUDAYA LOKAL "NGGAHI RAWI PAHU" UNTUK | 1% |

MELATIHKAN KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS SISWA SMA", BIOEDUKASI (Jurnal
Pendidikan Biologi), 2018

Publication

-
- | | | |
|---|--|-----|
| 7 | Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia
Student Paper | <1% |
|---|--|-----|
-
- | | | |
|---|---|-----|
| 8 | Submitted to Universitas Muria Kudus
Student Paper | <1% |
|---|---|-----|
-
- | | | |
|---|---|-----|
| 9 | digilib.uinsby.ac.id
Internet Source | <1% |
|---|---|-----|
-
- | | | |
|----|---|-----|
| 10 | dokumen.tips
Internet Source | <1% |
|----|---|-----|
-
- | | | |
|----|---|-----|
| 11 | jurnalmahasiswa.unesa.ac.id
Internet Source | <1% |
|----|---|-----|
-
- | | | |
|----|--|-----|
| 12 | Submitted to Universitas Negeri Jakarta
Student Paper | <1% |
|----|--|-----|
-
- | | | |
|----|---|-----|
| 13 | Ishaq Nuriadin, Krisna Satrio Perbowo.
"ANALISIS KORELASI KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF MATEMATIK TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA
DIDIK SMP NEGERI 3 LURANGUNG
KUNINGAN JAWA BARAT", Infinity Journal,
2013
Publication | <1% |
|----|---|-----|
-
- | | | |
|----|---|-----|
| 14 | mafiadoc.com
Internet Source | <1% |
|----|---|-----|

15

id.123dok.com

Internet Source

<1%

16

garuda.ristekdikti.go.id

Internet Source

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On