

2018_Pro siding_game online

by Ratih Asmarani

Submission date: 07-Nov-2022 01:15PM (UTC+0800)

Submission ID: 1946775099

File name: 2018_Pro siding_game_online.pdf (291.72K)

Word count: 2703

Character count: 16027

Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

Emy Yunita Rahma Pratiwi¹, ²Desty Dwi Rochmania, ²Ratih Asmarani, ²M. Bambang Edi Siswanto

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

Abstrak— Dewasa ini game online sedang marak di masyarakat. Dalam memainkannya terkadang mahasiswa tidak mengenal waktu sehingga seringkali mahasiswa lupa akan waktu yang seharusnya bisa dimanfaatkan untuk hal yang lebih bermanfaat. Hal ini bisa berdampak besar terhadap perkembangan psikologis mahasiswa karena masa remaja merupakan salah satu periode perkembangan manusia. Seseorang yang kecanduan game online akan bermain game online dengan kompulsif, mengisolasi diri dari kontak sosial, dan memfokuskan diri pada pencapaian dalam game online dan mengabaikan hal-hal lainnya. Dasar pertimbangan dalam penelitian ini lebih menekankan pada prestasi belajar mahasiswa yang menurun dan kurang konsentrasinya mahasiswa di setiap matakuliah yang ada di Prodi PGSD Unhasy karena beberapa dari mahasiswa tersebut mengalami perubahan sikap dan prestasi belajarnya menurun. Jenis Penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif dengan Jenis Penelitian Deskriptif Statistik, dan metode analisis data yang digunakan adalah korelasi *Product Moment*. Dari hasil analisis menyatakan bahwa mahasiswa prodi PGSD Unhasy Jombang kecanduan game online yang berpengaruh pada prestasi belajar mahasiswa bisa dibuktikan bahwa hasil nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} , disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai t_{hitung} 14,554 > nilai t_{tabel} 1,761. Dengan kata lain terdapat pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi belajar mahasiswa prodi PGSD Unhasy Jombang.

Kata kunci: pengaruh, kecanduan game online, prestasi belajar.]

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk membangun potensi yang ada dalam diri manusia. [27] tersebut dikemukakan oleh Hasmori, Sarju, dan Norihan (2011). Sementara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan adalah suatu usaha manusia untuk mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Pendidikan menjadi penting karena menurut Langgulang (2003), pendidikan terkait dengan penyaluran kebudayaan yang mengandung nilai-nilai budaya kepada generasi muda secara berkelanjutan supaya tercipta kelangsungan hidup suatu masyarakat. Jadi, kondisi suatu masyarakat akan sangat terkait dengan kualitas pendidikan yang diberikan.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut kita untuk jeli memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah internet. Berbagai informasi dapat diakses melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah game online. Games Online saat ini tidaklah sama seperti ketika games online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk dua orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan timesharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (Multiplayer Games).

Dewasa ini game online sedang marak di masyarakat, peminatnya tidak tanggung-tanggung mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Dalam memainkannya terkadang mahasiswa tidak mengenal waktu sehingga seringkali mahasiswa lupa akan waktu yang seharusnya bisa dimanfaatkan untuk hal yang lebih bermanfaat. Mereka melupakan waktu belajar, waktu mengerjakan tugas kuliah, waktu makan, waktu tidur, dan melakukan hubungan dengan lingkungan di dunia nyata karena mereka lebih banyak menghabiskan waktunya di dunia maya. Hal ini bisa berdampak besar terhadap perkembangan psikologis mahasiswa karena masa remaja merupakan salah satu periode perkembangan manusia. Hal ini sama dengan definisi dari Weinstein (16) yang menyatakan kecanduan game online sebagai penggunaan berlebih atau kompulsif terhadap game online yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Seseorang yang kecanduan game online akan bermain game online dengan kompulsif, mengisolasi diri dari kontak sosial, dan memfokuskan diri pada pencapaian dalam game online dan mengabaikan hal-hal lainnya.

Berangkat dari kenyataan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Prodi PGSD Unhasy karena beberapa dari mahasiswa di universitas tersebut mengalami perubahan sikap dan prestasi belajarnya menurun ini bisa dilihat dari observasi awal yang dilakukan, peneliti melihat bahwa mahasiswa ketika belajar dikelas lebih suka sibuk sendiri, berbicara dengan temannya, melamun, dan tidak fokus untuk belajar bahkan nilai-nilai matakuliahpun mengalami penurunan, ini bisa dilihat dari banyaknya mahasiswa yang nilai matakuliahnya tidak memenuhi standar yang telah berlaku, ini disebabkan karena mahasiswa terpengaruh oleh game online yang mereka mainkan, karena hampir semua mahasiswa menyukai permainan ini dan sering memainkannya, ditambah dengan adanya wifi yang menjadi fasilitas disekitar universitas yang membuat mahasiswa setelah pulang perkuliahan tidak langsung pulang melainkan bermain game online terlebih dahulu, hal tersebut saya amati pada saat saya melakukan observasi awal di Prodi PGSD. Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan penelitian di Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang".

7 METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif dengan Jenis Penelitian Deskriptif Statistik, dan metode analisis data yang digunakan adalah korelasi *Product Moment*. Penelitian ini memiliki 2 variabel yaitu variabel bebas (X) adalah game online dan variabel terikat (Y) adalah motivasi belajar. Teknik sampel yang digunakan adalah *sampling purposive* yaitu teknik untuk penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu seperti usia 20-30 tahun, dan memberikan kuisisioner yang menanyakan tentang “apakah menyukai game online” sehingga sampel berjumlah 15 mahasiswa yang berada di prodi PGSD. Data-data yang disajikan dalam penelitian ini menggunakan data primer yaitu melalui kuisisioner dan data sekunder yaitu melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai data pendukung serta referensi yang berkaitan dengan penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dikaitkan dengan tujuan penelitian sebagaimana yang telah dikemukakan dengan judul pengaruh kecanduan *Game Online* terhadap prestasi belajar mahasiswa Universitas Hasyim Asy'ari Jombang Prodi PGSD, maka dapat diuraikan dengan deskripsi data. Data yang diperoleh dari hasil kuisisioner sebuah pertanyaan yang diajukan ke mahasiswa Prodi PGSD, dimana hasil tersebut untuk mengetahui seberapa besar mengemari permainan *Game Online*. Untuk mengetahui hasil data penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Penyajian Data

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dari pengambilan data melalui angket dan wawancara, dapat diketahui hasilnya yaitu upaya untuk mengetahui pengaruh kecanduan *Game Online* terhadap prestasi belajar mahasiswa Universitas Hasyim Asy'ari Jombang Prodi PGSD yaitu uji validasi angket terlebih dahulu di Prodi lain, hasil pengujian angket sebagai berikut:

Tabel 1 Uji Validasi

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Hasil	Keterangan
1	1,000	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
2	0,625	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
3	0,671	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
4	0,763	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
5	0,671	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
6	0,548	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
7	0,828	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
8	0,636	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
9	0,671	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
10	0,828	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
11	0,637	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

12	0,572	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
13	0,671	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
14	0,591	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
15	0,625	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
16	0,732	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
17	0,710	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
18	0,732	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
19	0,722	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
20	0,537	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
21	0,796	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
22	0,671	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
23	0,61	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
24	0,559	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
25	0,537	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
26	0,591	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
27	0,806	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
28	0,710	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
29	0,738	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
30	0,783	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
31	0,763	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
32	0,537	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
33	0,828	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
34	0,763	0,497	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Dari tabel 1 uji validitas angket yang diuji terlebih dahulu jumlah pertanyaan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *Game Online* terhadap prestasi belajar mahasiswa Universitas Hasyim Asy'ari Jombang Prodi PGSD sebanyak 34 pertanyaan dan hasilnya valid.

Setelah pengujian validasi maka dilanjutkan uji reliabilitas yaitu sebagai berikut:

8

Tabel 2 Uji Reliabilitas

Variabel	Reliabilitas Coefficient	Cronbach's Alpha	Keterangan
X dan Y	34 pertanyaan	0,986	Reliabilitas

Dari hasil tabel 2 uji Reliabilitas Cronbachs Alpha sebesar 0,986 berarti dari angket yang terdapat 34 pertanyaan reliabel dan menunjukkan angka sangat baik.

2. Hasil Angket

19

Tabel 3 Hasil Angket Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar

No	Pertanyaan	Persentase	Keterangan
Kecanduan permainan game online			
1	Item 1	59%	Kadang-kadang
2	Item 2	67%	Sering
3	Item 3	61%	Sering
4	Item 4	49%	Jarang
5	Item 5	64%	Kadang-kadang
6	Item 6	65%	Sering
7	Item 7	59%	Kadang-kadang
8	Item 8	69%	Sering
9	Item 9	67%	Sering
10	Item 10	60%	Kadang-kadang
11	Item 11	71%	Sering
12	Item 12	53%	Kadang-kadang
13	Item 13	56%	Kadang-kadang
14	Item 14	63%	Sering
15	Item 15	59%	Kadang-kadang
16	Item 16	67%	Sering
17	Item 17	63%	Sering
18	Item 18	53%	Kadang-kadang
19	Item 19	61%	Sering
20	Item 20	60%	Kadang-kadang
21	Item 21	57%	Kadang-kadang
22	Item 22	61%	Sering
23	Item 23	61%	Sering
24	Item 24	56%	Kadang-kadang
25	Item 25	56%	Kadang-kadang
26	Item 26	57%	Kadang-kadang
27	Item 27	64%	Sering
28	Item 28	64%	Sering
Prestasi Belajar			
29	Item 29	55%	Kadang-kadang
30	Item 30	60%	Kadang-kadang
31	Item 31	71%	Sering
32	Item 32	60%	Ragu-ragu
33	Item 33	55%	Kadang-kadang
34	Item 34	61%	Sering
Rata-rata		61%	Sering

Dari hasil tabel 5.3 di atas yang terdapat 43 pertanyaan dapat dijelaskan bahwa terdapat peserta didik yang memiliki permasalahan mengenai kecanduan game online yang mempengaruhi prestasi belajar yang disebabkan karena faktor diantaranya adalah kurang perhatian dari

orang terdekat, kurangnya *self control* dalam diri remaja, waktu luang dan kurangnya kegiatan maka mahasiswa prodi PGSD Unhasy Jombang rata-rata sering memainkan game online dan mengganggu prestasi belajar atau tugas di kampus.

3. Uji Syarat

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

Data	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk		Hasil
	P Value	A	P Value	A	
Pre-test	0,156	0,05	0,199	0,05	Normal

Lilliefors Significance Correction

H₀: Distribusi populasi normal, apabila probabilitas > 0,05 maka H₀ diterima.

H₀: Distribusi populasi normal, apabila probabilitas < 0,05 maka H₀ ditolak.

Berdasarkan data output Pre-test di atas, diperoleh hasil Kolmogorov-Smirnov^a Sig atau P Value sebesar 0,156 > 0,05, maka H₀ diterima. Dengan demikian data sampel berdistribusi normal. Dari analisis Shapiro-Wilk Sig atau P Value sebesar 0,199 > 0,05, maka H₀ diterima. Dengan demikian data sampel berdistribusi normal.

4. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh ketagihan *game online* terhadap prestasi belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy'ari Jombang. Dalam bagian ini dijelaskan pengujian hipotesis berdasarkan hasil tabulasi data yang didapatkan dari angket yang telah diberikan kepada mahasiswa, dan hasil tabulasi data diolah dan dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah diajukan sebelumnya.

a. Uji Be¹¹ satu sampel (Pre-test dan Post-test)

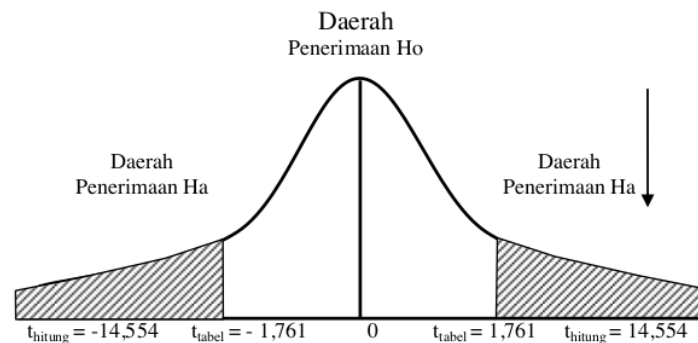
Uji analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji ⁶ beda satu sampel t-test untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan. Uji-t satu sampel digunakan untuk menguji purata (mean) dari sampel tunggal terhadap suatu purata acuan (μ_0) dengan ¹³ msi data tersebut terdistribusi normal, dengan penyajian datanya adalah sebagai berikut:

1). Merumuskan hipotesis statistik ⁹

H₀ = 0, Tidak terdapat pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi belajar.

H₀ ≠ 0, Terdapat pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi belajar.

- 15
- a) Menentukan nilai kritis (t_{tabel})
 Dipilih *level of significant*: 0,05 (5%), untuk dua sisi menjadi derajat bebas pembagi (*degree of freedom*) = $n-1=15-1=14$
 Nilai $t_{tabel(0,025;26)} = 1,761$
 Berdasarkan nilai probabilitas untuk uji dua sisi
 Apabila $probabilitas/2 > 0,025$, maka H_0 diterima
 Apabila $probabilitas/2 < 0,025$, maka H_0 ditolak
- b) Nilai statistik t (t_{hitung})
 Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus uji beda satu sampel *t-test* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 14,554.
 Kriteria pengujian: 14
 H_0 ditolak dan H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$
 H_0 diterima dan H_a ditolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$
- c) Hasil pengujian



Gambar : 1 Pengujian Hipotesis

Dari hasil nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} , disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai $t_{hitung} 14,554 >$ nilai $t_{tabel} 1,761$. Dengan kata lain terdapat pengaruh kecanduan gam online terhadap prestasi belajar mahasiswa prodi PGSD Unhasy Jombang.

SIMPULAN DAN SARAN

Terdapat pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi belajar mahasiswa prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka terdapat saran sebagai berikut:

1. Para pengguna *game-online* diharapkan dapat lebih meningkatkan keyakinan atas kemampuan akademik melalui aktivitas belajar, kegiatan ekstrakurikuler atau kursus, dan meningkatkan keterampilan sosial dengan mengarah pada prilaku waktu pada kegiatan sosial seperti aktif organisasi di kampus maupun di masyarakat. Sehingga tidak mengalami kecanduan terhadap salah satu aktivitas internet, yaitu *game-online*.

2. Kepada pemerintah setempat agar mengawasi jam operasional game online atau membatasi game online agar tidak terjadi penyalahgunaan usaha.
3. Perlu adanya kepedulian baik dari orang tua sebagai pendidik pertama dalam proses tumbuh kembang anak.
4. Perlu adanya kepedulian dari pengembang software game agar dapat mengembangkan software game yang bersifat edukasi namun tidak mengurangi unsur *fun*/kesenangan dalam bermain game, sehingga anak dapat berlama-lama bermain game edukasi tersebut

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, I. (1997). *Addicted to crime?* Chichester: John Wiley.
- Game development. (2008). *Wikipedia Encyclopedia*
- Hasmori, A.A., Sarju, H., & Norihan, I.S. (2011). *Pendidikan, kurikulum, dan masyarakat satu integrasi*. *Journal of Edupres*, 1, 350-356.
- Irawan, S. (2011). *Analisis Dampak Program Sertifikasi Guru Terhadap Peningkatan Profesionalis medan Mutu Pendidikan di Era Otonomi Daerah*. Tesis yang tidak dipublikasi, Universitas Sebelas Maret.
- Langgulung, H. (2003). *Asas-asas Pendidikan Islam*. Jakarta: Pustaka Al Husna Baru.
- Lipsman, A. (2007). Worldwide Online Gaming Community Reaches 217 Million People. *ComScore*. Diakses 10 April 2008, dari <http://www.comscore.com/press/release.asp?press=1521>
- Massively multiplayer online role-playing game (2008). *Wikipedia Encyclopedia*. Diakses 24 April 2008, dari http://en.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_roleplaying_game
- Marheni, Arika Putu., Adijanti. *et al.* 2015. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta” di SMP Negeri 1 Kuta*. di SMP Negeri 1 Kuta. [Jurnal: Psikologi Udayana 201, Vol. 2, No.2, 163-171].
- Online game (2008). *Wikipedia Encyclopedia*. Diakses 22 April 2008, dari http://en.wikipedia.org/wiki/Online_game
- Purwanto, N. (2001). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Video game addiction: is it real?(2007). *Harris Interactive*. Diakses 10 April 2008, dari <http://www.harrisinteractive.com/news/allnewsbydate.asp?NewsID=1196>
- Video Game (2008). *Wikipedia Encyclopedia*. Diakses 24 April 2008, dari http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game
- Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, CV Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*, Alfabeta, Bandung.
- Ulfa, Mimi. *et al.* 2017. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*. [Jurnal: JOM.FISIP Vol.4 No. 1-Februari 2017].
- Weinstein, A.M. (2010). Computer and video game addiction- a comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276.
- Warih, Andan Puspitosari. Ananta, Linaldi. *et al.* 2009. *Hubungan Antara Kecanduan Online Game Dengan Depresi*. [Jurnal: Mutiara Medika Vol. 9 No. 1:50-56, Januari 2009].
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372.

2018_ProSIDING_game online

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	dspace.uc.ac.id Internet Source	1%
2	Ardi Ardi. "Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online", Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan, 2019 Publication	1%
3	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	1%
4	contohmakalah.netlify.app Internet Source	1%
5	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	1%
6	An Nisaa Al Mu'min Liu, Ilyas Ilyas. "Pengaruh Pembelajaran Online Berbasis Zoom Cloud Meeting Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Fisika Universitas Flores", Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK), 2020 Publication	<1%

7	<p>Ari Setiawan. "Pengaruh Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 1 Tema 2 Kelas V SD N 1 Nusa Bakti Kecamatan Belitang III Kabupaten Oku Timur", JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah), 2020</p> <p>Publication</p>	<1 %
8	<p>Maulana Yusup, Herman S Subarjah, Adang Sudrazat. "Effect Of Life Skill, Discipline and Motivation Toward Learning Result Pf Sport Subject During Pandemic Covid-19", Jurnal Maenpo : Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, 2021</p> <p>Publication</p>	<1 %
9	<p>berbagimengajar.blogspot.com</p> <p>Internet Source</p>	<1 %
10	<p>jurnal.syntaxliterate.co.id</p> <p>Internet Source</p>	<1 %
11	<p>repository.unri.ac.id</p> <p>Internet Source</p>	<1 %
12	<p>legawacoffee.blogspot.com</p> <p>Internet Source</p>	<1 %
13	<p>repository.uinbanten.ac.id</p> <p>Internet Source</p>	<1 %
14	<p>repository.ummetro.ac.id</p> <p>Internet Source</p>	<1 %

15	tesis.narotama.ac.id Internet Source	<1 %
16	jurnal.syedzasaintika.ac.id Internet Source	<1 %
17	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
18	bosmeal.com Internet Source	<1 %
19	doaj.org Internet Source	<1 %
20	eprints.undip.ac.id Internet Source	<1 %
21	garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	<1 %
22	id.wikipedia.org Internet Source	<1 %
23	jurnal.stmikroyal.ac.id Internet Source	<1 %
24	palakbengkerung.blogspot.com Internet Source	<1 %
25	ppid.itk.ac.id Internet Source	<1 %
26	repo.unhi.ac.id Internet Source	<1 %

27

repository.iainpurwokerto.ac.id

Internet Source

<1 %

28

repository.umrah.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On