

# Pengembangan Model Pembelajaran

*by* Henny Zurika

---

**Submission date:** 31-Jul-2018 04:18PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 986532114

**File name:** Henny\_Zurika\_ITM.pdf (61.81K)

**Word count:** 2478

**Character count:** 17537

## **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS KEWIRAUSAHAAN PADA PTS DI KOTA MEDAN**

**Henny Zurika Lubis  
Uun Ahmad Saehu  
Mariati**

(Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian “Research and Development atau R & D Cycle, yang dilakukan dalam tiga tahun. Tahun pertama digunakan riset literatur, review ahli dan analisis kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman akuntansi mahasiswa, hasilnya akan digunakan untuk 1) mengembangkan model pembelajaran berbasis kewirausahaan, 2) mengembangkan bahan ajar, 3) mengembangkan CD program pembelajaran, 4) mengembangkan jobshet.

Populasi penelitian ini adalah dosen dan mahasiswa pada PTS di Kota Medan. Sampel penelitian adalah para mahasiswa dan dosen yang aktif melaksanakan pembelajaran pada PTS di Kota Medan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah random stratified.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan studi dokumentasi untuk analisis kebutuhan pembelajaran dan merancang model. Wawancara, angket dan lembar observasi kelas untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pada tahun pertama kecenderungan sikap atau nilai-nilai kewirausahaan belum terbentuk dengan baik, hasil analisis kurikulum yang digunakan oleh PTS menunjukkan bahwa kompetensi yang ingin dicapai dengan sajian materi akuntansi, masih menunjukkan sedikit kali materi yang diarahkan pada pembentukan sikap/nilai namun lebih kepada penambahan teori. Model pembelajaran yang digunakan dosen, hasil penelitian juga menunjukkan minimnya variasi dan tidak banyak yang menyetujui penggunaan model yang mengarah pada pembentukan nilai-nilai (afeksi) kewirausahaan.

**Kata Kunci : Model Pembelajaran, Akuntansi, Kreatif dan inovatif**

#### **Pendahuluan**

Sektor pendidikan mempunyai peranan besar dalam menghasilkan output atau tamatan yang berkualitas dan terampil. Sektor industri membutuhkan tenaga kerja produktif yang dapat menghasilkan suatu produk atau jasa tertentu yang dapat

bersaing di pasaran. Kreatifitas manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi makin berkembang sehingga mendorong penemuan-penemuan baru yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Kenyataan menunjukkan bahwa ilmu

pengetahuan dan teknologi mempunyai keterkaitan yang sangat erat, hal ini terbukti bahwa perkembangan ilmu pengetahuan telah mendorong perkembangan dalam bidang teknologi,

Tantangan perguruan tinggi saat ini adalah mencetak lulusan yang kompeten tidak hanya dalam keilmuan tetapi juga dalam kepraktisan. Mahasiswa yang cendikia dapat ditunjukkan dengan indeks prestasi tinggi, namun menciptakan manusia yang mandiri bukanlah hal mudah. Seorang lulusan perguruan tinggi diharapkan dapat langsung terjun dalam masyarakat untuk mengaplikasikan ilmunya. Dalam kenyataannya, lulusan perguruan tinggi masih belum dapat mandiri untuk berkarya dan bekerja. Permasalahan pengangguran terdidik ini hendaknya menjadi perhatian dan pemikiran bersama dari kalangan pendidik yang menjadi penyumbang kualitas lulusan perguruan tinggi.

Didasarkan pada kenyataan bahwa lulusan perguruan tinggi dewasa ini masih memiliki ketergantungan yang kuat terhadap instansi pemerintah maupun swasta, lulusan perguruan tinggi kurang mampu melihat peluang pasar yang ada sehingga tidak mampu berkreasi dan berinovasi untuk memberdayakan potensi pada dirinya dan sumber daya di sekelilingnya secara efektif dan efisien

guna pemenuhan kebutuhan hidup. Sikap kurang tanggap terhadap perubahan-perubahan yang ada di lingkungan sekitarnya tersebut antara lain disebabkan oleh muatan kurikulum di perguruan tinggi pada umumnya belum mengintegrasikan jiwa kewirausahaan (*entrepreneurship*) secara baik. Integrasi budaya *entrepreneurship* ke dalam mata kuliah dirasa cukup penting dan rasional untuk mempersiapkan lulusan perguruan tinggi yang profesional, kreatif, bertanggung jawab, dan mandiri (Kokom Komariah, 2006:1). Kreativitas dan inovasi yang dimiliki secara kuat oleh mahasiswa diharapkan mahasiswa mampu menopang tumbuh berkembangnya budaya *entrepreneurship* di kalangan Perguruan Tinggi.

Dalam proses belajar mengajar terjadi interaksi dan komunikasi secara langsung antara dosen dan mahasiswa. Dosen secara tidak langsung membatasi transfer pengetahuan kepada mahasiswa dan hal ini seringkali tidak disadari dosen yang bersangkutan. Sebagai contoh mahasiswa membuat sesuatu yang kurang sesuai dengan selera dosen akan mendapat nilai kecil. Perlahan hal tersebut akan mengikis sisi kreativitas mahasiswa untuk melakukan inovasi dan mengembangkan kreativitas yang dimiliki.

Pendidikan yang berbasis kewirausahaan adalah pendidikan yang menerapkan prinsip-prinsip dan metodologi ke arah internalisasi nilai-nilai pada peserta didiknya melalui kurikulum yang terintegrasi dengan perkembangan yang terjadi baik di Perguruan Tinggi maupun lingkungan masyarakatnya serta penggunaan model dan strategi pembelajaran yang relevan dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. Lembaga pendidikan tidak boleh hanya bertugas melahirkan banyaknya lulusan, akan tetapi yang jauh lebih penting adalah seberapa besar lulusannya itu dapat menolong dirinya sendiri dalam menghadapi tantangan di masyarakat atau dengan kata lain sekolah haruslah meningkatkan kecakapan hidup lulusannya (Anwar,2004).

Bila mengkaji matakuliah akuntansi yang ada dalam kurikulum perguruan tinggi, yang disampaikan dalam perkuliahan hanya sebatas teori saja, belum memberikan praktik akuntansi secara riil, sehingga kemampuan mahasiswa belum terasah optimal. Standar kompetensi dalam mata kuliah akuntansi menuntut mahasiswa untuk dapat menyusun *financial statement* atau Laporan Keuangan perusahaan. Melalui penyusunan *financial statement* inilah mahasiswa akan berlatih mengembangkan kemampuannya menyusun laporan

keuangan perusahaan tertentu, mulai dari pencatatan, pemindahan ke buku besar, menyusun neraca saldo, kertas kerja sampai dengan jurnal penutup dan pembalik atau dapat mengaplikasikan siklus akuntansi .

Penyusunan laporan keuangan yang selama ini dilakukan pada kenyataannya hanya mengasah kemampuan teoritik mahasiswa. Pembelajaran dalam perkuliahan akuntansi di Jurusan Akuntansi dirasa masih kurang dalam proses pembelajaran dikelas. Hal ini dimungkinkan standar kompetensi yang ingin dicapai dalam perkuliahan ini belum dapat menunjukkan keahlian dalam menyusun laporan keuangan, maka diperlukan bentuk proses pembelajaran lain yang dapat lebih mengoptimalkan kemampuan analitik dan psikomotor mahasiswa untuk mampu dan memiliki skill dalam menyusun laporan keuangan, sehingga pencapaian standar kompetensi mahasiswa tidak hanya sampai pada penyusunan laporan keuangan saja namun dapat mengaplikasikan ilmunya dalam dunia nyata. Model pembelajaran dalam perkuliahan dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif agar dapat memberikan kompetensi yang lebih maksimal kepada mahasiswa.

Target output pembelajaran akuntansi hendaknya lebih jelas, dan

mebutuhkan penerapan *task-oriented* yang mengarah pada tahap implementasi akuntansi sehingga kelak mahasiswa siap terjun bekerja dalam dunia nyata. *Task-oriented* akan mendorong mahasiswa untuk bertanggung jawab terhadap tugas perkuliahan dan berusaha untuk menyelesaikan tugas tersebut. Penerapan *task-oriented* dalam matakuliah akuntansi tidak hanya sebatas pada penyusunan laporan keuangan saja, tetapi dilanjutkan dengan implementasi siklus akuntansi sehingga standar kompetensi yang dapat dicapai mahasiswa lebih baik lagi. Dengan memperhatikan uraian di atas, maka keperluan untuk melakukan studi atau kajian yang berfokus pada matakuliah Akuntansi dasar yang diduga dapat mengembangkan kreatifitas dan inovasi mahasiswa, dipandang oleh penulis menjadi sangat urgen dan utama. Untuk itu, dalam penelitian ini akan dikaji mengenai pengembangan model pembelajaran berbasis kewirausahaan dalam rangka mengembangkan kreatifitas dan inovasi mahasiswa.

#### **Metode penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). adapun tujuan utama R & D untuk mengembangkan model pembelajaran dikelas agar tujuan perkuliahan menjadi efektif dan siap untuk

diimplementasikan. Tahapan-tahapan R & D diformulasikan menjadi model 4-D (*Four-D Models*) (Thiagarajan, 1975: 5) dan disesuaikan Borg dan Gall (1983: 775) Penelitian ini lebih banyak digunakan pendekatan deskriptif kualitatif (ekploratif), Kualitatif, karena data yang akan dikumpulkan pada diskripsi-diskripsi tentang orang, tempat dan percakapan dan tidak menekankan penggunaan prosedur statistik, diskripsi tentang model yang diterapkan, kendala dan kelemahan menjadi fokus utama tahap ini. Tentu berbeda dengan tahap berikutnya yang lebih menekankan pada uji coba model serta uji hipotesis efektifitas model pembelajaran (pengembangan dan causalitas). Penelitian ini akan mencakup proses pembelajaran berbasis kewirausahaan mulai dari input, proses sampai output pembelajaran yang telah dilakukan. Temuan tiap tahap penelitian dijadikan landasan untuk mengembangkan model yang lebih efektif melalui pengembangan model sesuai dengan alur model yang direncanakan. Objek penelitian adalah PTS dikota Medan dengan responden atau informan para mahasiswa dan dosen, pengumpulan data selain melalui kajian dokumen (kurikulum dan bahan ajar) juga wawancara mendalam, serta pengamatan. Untuk mengetahui tingkat sikap kewirausahaan mahasiswa

digunakan pada instrumen tes dengan mengidentifikasi nilai-nilai kewirausahaan berdasarkan 7 (tujuh) komponen dasar yakni kepercayaan diri, kreatifitas, inovasi motivasi, sikap terhadap risiko serta kepemimpinan.

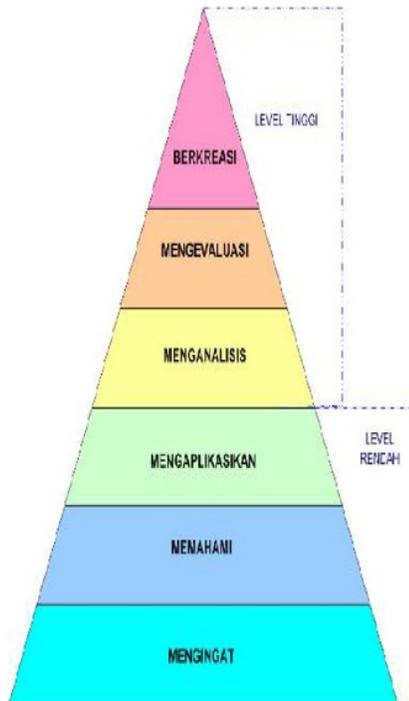
### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil survei dan wawancara peneliti dengan beberapa dosen diperguruan tinggi swasta dikota medan Bahwa dalam praktik proses pembelajaran yang dilakukan masih terfokus pada dosen pengampuh mata kuliah, dosen masih banyak menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran dikelas, rata-rata dosen mengajar tidak membedakan model pembelajaran berdasarkan kompetensi yang ingin dicapai dalam kurikulum, artinya semua materi dalam kurikulum disampaikan dengan model yang seragam, mulai dari model ceramah, diskusi dan penugasan, tidak terdapat model khusus yang dirancang untuk kompetensi tertentu. Sesuai dengan tujuan dan masalah yang ingin dipecahkan dalam penelitian ini yaitu melakukan upaya pengembangan Inovasi dan kreativitas mahasiswa sehingga diharapkan pada pembelajaran yang akan datang dalam berbagai mata kuliah dapat dilaksanakan secara lebih efektif dan berkualitas. Perencanaan tindakan dilakukan antara tim peneliti, dosen mata kuliah sejenis, pakar terkait dan mahasiswa. Peneliti menampung masukan dan respon dari

peserta untuk merencanakan perangkat dan pembelajaran yang dibutuhkan dan serangkaian kegiatan tindakan apa yang harus dilaksanakan agar kegiatan upaya pengembangan Inovasi dan kreativitas mahasiswa dalam proses pembelajaran dikelas. Dengan demikian diharapkan kualitas mata kuliah dapat meningkat sesuai dengan tuntutan akademik dan tuntutan dunia usaha.

Berdasarkan hasil diskusi yang cukup mendalam, maka sebelum tindakan dilakukan beberapa langkah pendahuluan dilaksanakan yaitu: (1) mencatat kesulitan mahasiswa dalam melakukan proses pembelajaran; (2) orientasi dan kunjungan lapangan, (3) diskusi/brainstorming penggalan ide, (4) Restrukturisasi ide, (5) pemberian tugas pemecahan masalah, (6) konstruksi ide berupa rencana-rencana kegiatan dan (7) evaluasi terhadap rencana (8) mengaplikasikan rencana, (9) memberikan angket perkuliahan kepada mahasiswa dan memintanya memberikan balikan (*feedback* secara tertulis). Berdasarkan langkah-langkah tersebut maka selanjutnya disusun suatu rumusan kompetensi yang harus dicapai oleh mahasiswa dalam proses belajar mengajar, Sesuai dengan gambar 5.1 diagram taksonomi Bloom berikut ini

Rumusan Kompetensi yang harus dicapai dalam upaya pengembangan kreativitas dan Inovasi



Gambar.  
Diagram Taksonomi Bloom

Setiap kategori dalam Revisi Taksonomi Bloom terdiri dari subkategori yang memiliki kata kunci berupa kata yang berasosiasi dengan kategori tersebut. Kata-kata kunci itu seperti terurai di bawah ini :

**Mengingat :** mengurutkan, menjelaskan, mengidentifikasi, menamai, menempatkan, mengulangi , menemukan kembali dsb.

**Memahami :** menafsirkan, meringkas, mengklasifikasikan, membandingkan, menjelaskan, menguraikan dsb.

**Menerapkan :** melaksanakan, menggunakan, menjalankan, melakukan, mempraktekan, memilih, menyusun, memulai, menyelesaikan, mendeteksi dsb

**Menganalisis :** menguraikan, membandingkan, mengorganisir, menyusun ulang, mengubah struktur, mengkerangkakan, menyusun outline, mengintegrasikan, membedakan, menyamakan, membandingkan, mengintegrasikan dsb.

**Mengevaluasi :** menyusun hipotesi, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, mebenarkan, menyalahkan, dsb.

**Berkreasi :** merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, membaharui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, mengubah dsb.

Dalam berbagai aspek dan setelah melalui revisi, taksonomi Bloom tetap menggambarkan suatu proses pembelajaran, cara kita memproses suatu informasi sehingga dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa prinsip didalamnya adalah :

<sup>6</sup> Sebelum kita memahami sebuah konsep maka kita harus mengingatnya terlebih dahulu

■ Sebelum kita menerapkan maka kita harus memahaminya terlebih dahulu

■ Sebelum kita mengevaluasi dampaknya maka kita harus mengukur atau menilai

Sebelum kita berkreasi sesuatu maka kita harus mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis dan mengevaluasi, serta memperbaharui. Pentahapan berpikir seperti itu bisa jadi mendapat sanggahan dari sebagian orang. Alasannya, dalam beberapa jenis kegiatan, tidak semua tahap seperti itu diperlukan. Contohnya dalam menciptakan sesuatu tidak harus melalui pentahapan itu. Hal itu kembali pada kreativitas individu. <sup>6</sup> Proses

pembelajaran dapat dimulai dari tahap mana saja. Namun, model pentahapan itu sebenarnya melekat pada setiap proses pembelajaran secara terintegrasi. Sebagian orang juga menyanggah pembagian pentahapan berpikir seperti itu karena dalam kenyataannya mahasiswa seharusnya berpikir secara holistik. <sup>5</sup> Ketika kemampuan itu dipisah-pisah maka mahasiswa dapat kehilangan kemampuannya untuk menyatukan

kembali komponen-komponen yang sudah terpisah. Model penciptaan suatu produk baru atau penyelesaian suatu proyek tertentu lebih baik dalam memberikan tantangan terpadu yang mendorong mahasiswa untuk berpikir secara kreatif.

#### **a. Menyusun rumusan kompetensi yang harus dicapai oleh mahasiswa dalam pembelajaran Akuntansi**

Sesuai dengan tujuan dan masalah yang ingin dipecahkan dalam penelitian ini yaitu melakukan upaya pengembangan Inovasi dan kreativitas mahasiswa melalui model pembelajaran berbasis kewirausahaan sehingga diharapkan pada pembelajaran yang akan datang mata kuliah akuntansi dapat dilaksanakan secara lebih efektif dan berkualitas.

Perencanaan tindakan dilakukan antara tim peneliti, dosen mata kuliah sejenis, pakar terkait dan mahasiswa. Peneliti menampung masukan dan respon dari peserta untuk merencanakan perangkat dan pembelajaran yang dibutuhkan dan serangkaian kegiatan tindakan apa yang harus dilaksanakan agar kegiatan upaya pengembangan model pembelajaran yang Inovasi dan kreativitas mahasiswa melalui pengembangan model pembelajaran berbasis kewirausahaan pada mata kuliah akuntansi.

Berdasarkan hasil diskusi yang cukup mendalam, maka sebelum tindakan dilakukan beberapa langkah pendahuluan dilaksanakan yaitu: (1) mencatat kesulitan mahasiswa dalam melakukan proses pembelajaran; (2) orientasi dan kunjungan lapangan, (3) diskusi/brainstorming penggalan ide, (4) Restrukturisasi ide, (5) pemberian tugas pemecahan masalah, (6) konstruksi ide berupa rencana-rencana kegiatan dan (7) evaluasi terhadap rencana (8) mengaplikasikan rencana, (9) memberikan angket perkuliahan kepada mahasiswa dan memintanya memberikan balikan (*feedback* secara tertulis). Berdasarkan langkah-langkah tersebut maka selanjutnya disusun suatu rumusan kompetensi yang harus dicapai oleh mahasiswa dalam pembelajaran Akuntansi, sebagaimana tabel 5.1

#### **a. Pembuatan Silabi Mata Kuliah Akuntansi**

Pembuatan silabi mata kuliah akuntansi bertujuan untuk merancang suatu kegiatan perkuliahan, dimana kompetensi yang ditargetkan dan materi yang diperlukan dirancang pelaksanaannya. Kelima kompetensi yang dihasilkan melalui mata kuliah akuntansi sebagai upaya pengembangan Inovasi dan kreativitas ditetapkan 2 butir indikator pencapaiannya yaitu: a) mampu membuat laporan keuangan (*Financial Statement*) baik jasa dan dagang dan mampu

mengimplementasikan penyusunan laporan keuangan yang dibuatnya dalam lingkup usaha yang terbatas. Penetapan ke dua indikator pencapaian tersebut diperlukan mengingat kegiatan disini hanya sebuah model pembelajaran yang dibatasi oleh target waktu yang tersedia. Rancangan kegiatan perkuliahan ini, selanjutnya dilengkapi Satuan Acara Perkuliahan (SAP/RPP), sehingga dapat ditentukan materi, strategi, evaluasi, kegiatan pengembangan dan masing-masing indikator keberhasilannya

#### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil survei dan wawancara ke beberapa PTS dikota Medan bahwa dalam praktik proses pembelajaran yang dilakukan masih terfokus pada dosen pengampuh mata kuliah, dosen masih banyak menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran dikelas, rata-rata dosen mengajar tidak membedakan model pembelajaran berdasarkan kompetensi yang ingin dicapai dalam kurikulum, artinya semua materi dalam kurikulum disampaikan dengan model yang seragam, mulai dari model ceramah, diskusi dan penugasan, tidak terdapat model khusus yang dirancang untuk kompetensi tertentu.

#### **Saran**

melakukan upaya pengembangan Inovasi dan kreativitas maha mahasiswa sehingga

diharapkan pada pembelajaran yang akan datang dalam berbagai mata kuliah dapat dilaksanakan secara lebih efektif dan berkualitas dengan menggunakan model taksonomi Bloom.

## <sup>17</sup> DAFTAR PUSTAKA

Anwar. 2004. *Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skills Education) Konsep dan Aplikasi*. Bandung:

Alfabeta.

Borg, WR & Gail, <sup>23</sup> MD. 1983. *Educational Research An Introduction*. New York : Logman Inc.

<sup>15</sup> Fibriyanti, R. (2004). *Implementasi Modul Model Pertemuan Belajar Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Fisika Mahasiswa Kelas VII SMP Laboratorium UM*.

<sup>7</sup> Geoffrey G. Meredith, et.al. 1996. *Akuntansi Teori dan Praktek*. Pustaka Binaman Pressindo. Jakarta. <http://edtech.kennesaw.edu/intech/cooperat ivelearning.htm>

<sup>10</sup> Johnson, D. W., Johnson, R. T., dan Stanne, M. B., (2000). *Cooperative learning Methods: A Meta-Analysis*. Minnesota: University of Minnesota.

Johnson, R. T. dan Johnson, D. W., (2004). *Improving the Quality of the Teaching and Learning Process through Cooperative Learning*. Baltimore: Brookes Press.

Komarah, Kokom, (2006). *Pengembangan Akuntansi yang Terintegrasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Restoran dan Produksi Busana Perorangan pada Prodi S-1*. Yogya: Penelitian A3.

<sup>14</sup> Muhaimin dan Mujib, A. 1993. *Pemikiran Pendidikan Islam*. Bandung: Trigenda Karya.

<sup>22</sup> Munandar, Utami. 1995. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Robbins, S dan Coulter, M, (1999). *Management*. International Edition. New Jersey: Prentice Hall.

<sup>14</sup> Sadulloh, U. 2007. *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Setyawan, Anton <sup>21</sup> A. (2005). *Pengangguran Terdidik vs Kualitas Perguruan Tinggi*. FE UMS: Artikel Ekonomi dan Bisnis.

Susanto, Sahid, (1999). *Impelementasi Wawasan Entrepreneurship dalam Penelitian di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Susiana, N, (2005). *Program Pembelajaran Kimia Untuk Menumbuhkan Sikap Akuntansi Mahasiswa SMA*. Jakarta: Universitas Pelita Harapan

<sup>20</sup> Suryana. (2003). *Akuntansi. Pedoman Praktis, Kiat, dan Proses Menuju Sukses.*, Jakarta: Salemba Empat.

13

Syohih, U. 2008. *Lingkungan dan Pendidikan Indonesia*. [online] tersedia di[[http://nerri-unindrabo2a.blogspot.com/2008/07/nilai-nilai pendidikan diIndonesia.html](http://nerri-unindrabo2a.blogspot.com/2008/07/nilai-nilai%20pendidikan%20diIndonesia.html)]

7

Tim Broad-Based Education, 2002, *Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup (Life Skill) Melalui Pendekatan Broad-Based Education (BBE)*, Departemen Pendidikan Nasional.

# Pengembangan Model Pembelajaran

---

## ORIGINALITY REPORT

---

**24%**

SIMILARITY INDEX

**20%**

INTERNET SOURCES

**3%**

PUBLICATIONS

**8%**

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

**1**

**Submitted to iGroup**

Student Paper

**2%**

---

**2**

**Submitted to State Islamic University of  
Alauddin Makassar**

Student Paper

**2%**

---

**3**

**perpus.org**

Internet Source

**2%**

---

**4**

**e-jurnal.ikipgrismg.ac.id**

Internet Source

**2%**

---

**5**

**rindawulandari.blogspot.com**

Internet Source

**2%**

---

**6**

**audiesruby.blogspot.co.id**

Internet Source

**2%**

---

**7**

**tumoutou.net**

Internet Source

**1%**

---

**8**

**journal.unnes.ac.id**

Internet Source

**1%**

---

**9**

**eprints.unsri.ac.id**

Internet Source

1%

10

Submitted to Leiden University

Student Paper

1%

11

eprints.ums.ac.id

Internet Source

1%

12

Submitted to Universitas Negeri Surabaya The  
State University of Surabaya

Student Paper

1%

13

ejournal.unmuha.ac.id

Internet Source

1%

14

blog.uny.ac.id

Internet Source

1%

15

digilib.unila.ac.id

Internet Source

1%

16

www.docstoc.com

Internet Source

1%

17

anzdoc.com

Internet Source

1%

18

journal.student.uny.ac.id

Internet Source

1%

19

p3m-umsu.blogspot.co.id

Internet Source

1%

arlhando-1991.blogspot.com

20	Internet Source	<1%
21	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	<1%
22	endang965.wordpress.com Internet Source	<1%
23	www.eajournals.org Internet Source	<1%
24	acervodigital.unesp.br Internet Source	<1%
25	elib.unikom.ac.id Internet Source	<1%
26	f.library.uny.ac.id Internet Source	<1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On