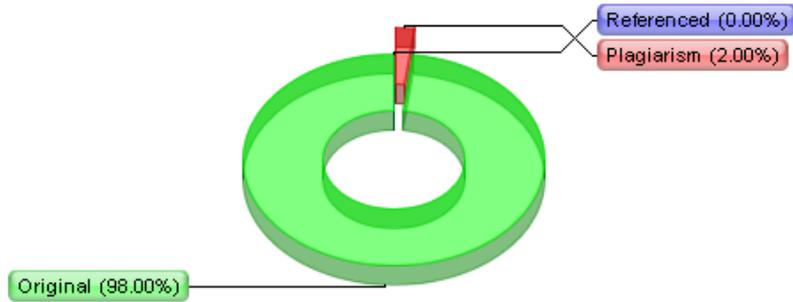


# Plagiarism Detector v. 1740 - Originality Report 14/08/2020 14:27:53

Analyzed document: ROSHYTHA KUMALA DEWI - 4B - ARTIKEL.docx Licensed to: Asih Supadmiasih  
Comparison Preset: Word-to-Word. Detected language: Indonesian

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism:

**% 0,6**      **wrds: 14** <http://eprints.ulm.ac.id/5459/>  
**% 0,6**      **wrds: 14** <http://journal.upgris.ac.id/index.php/bioma/article/view/4680>  
**% 0,6**      **wrds: 14** <http://digilib.unimed.ac.id/30936/>

[Show other Sources:]

Processed resources details:

27 - Ok / 8 - Failed

[Show other Sources:]

Important notes:

Wikipedia:



[not detected]

Google Books:



[not detected]

Ghostwriting services:



[not detected]

Anti-cheating:



[not detected]

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

Detailed document analysis:

## META-ANALISIS PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING TERHADAP KOMPETENSI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR

Roshytha Kumala Dewi

mailto:rosythakumala@gmail.com

rosythakumala@gmail.com FKIP - Pendidikan Guru Sekolah Dasar

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Plagiarism detected: **0,24%** <https://jurnal.uns.ac.id/prosidings...>

id: 1

### Abstract

This study aims to analyze the

effect of the Problem Solving Learning Model on the competencies and mathematics learning outcomes of elementary school students. This research method is a meta-analysis with a sample of five articles in national journals. Based on the results of a meta-analysis of articles with a moderate effect size on Ni Wayan Maretayani's research with a result of 0.71 and a research from Wira Astra with a result of 0.530. Articles with high criterion size effects on Dewa Ayu Diah Adyani's research with 0.895 results and Suarsini with 1,009 effect sizes. While the results of the calculation of the effect size with very high criteria in the article Putu Inten Cahaya of the goddess with a result of 1.42. From the results of the meta-analysis, it can be concluded that the Problem Solving model of the competencies and mathematics learning outcomes of elementary school students

.Keywords:

problem solving, meta-analysis, competence and learning outcomes

Plagiarism detected: **0,31%** <http://eprints.ulm.ac.id/5459/> + 4 resources!

id: 2

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh Model Pembelajaran

Problem Solving terhadap kompetensi dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Metode penelitian ini adalah meta-analisis dengan sampel sebanyak lima artikel pada jurnal nasional. Berdasarkan hasil perhitungan meta analisis artikel dengan effect size kriteria sedang terdapat pada penelitian Ni Wayan Maretayani dengan hasil sebesar 0,71 dan penelitian dari Wira Astra dengan hasil 0,530. Artikel dengan effect size kriteria tinggi terdapat pada penelitian Dewa Ayu Diah Adyani dengan hasil 0,895 dan Suarsini dengan hasil effect size 1,009. Sedangkan hasil perhitungan effect size dengan kriteria sangat tinggi terdapat pada artikel Putu Inten Cahaya dewi dengan hasil 1,42. Dari hasil meta analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa model Problem Solving berpengaruh terhadap kompetensi dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Kata Kunci:

problem solving, meta-analisis, kompetensi dan hasil belajar.

**PENDAHULUAN**  
Pendidikan matematika memiliki peran, tidak hanya membekali nilai edukasi yang bersifat mencerdaskan peserta didik tetapi juga memberikan nilai edukasi yang membantu membentuk karakter peserta didik, termasuk berpikir kritis dan kreatif dalam pemecahan masalah. Pembelajaran matematika penting karena didalamnya diajarkan kemampuan-kemampuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Siswono, 2018:3). Tujuan pembelajaran matematika di SD (Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006): (1) memahami konsep matematika, dan menerapkannya dalam pemecahan masalah; (2) menggunakan penalaran dalam menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (3) memecahkan masalah dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) mengomunikasikan gagasan dengan berbagai media untuk memperjelas keadaan atau masalah; dan (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari hari untuk memecahkan masalah.

Plagiarism detected: **0,24%** <http://eprints.umm.ac.id/8943/>

id: 3

Untuk mencapai tujuan tersebut terdapat beberapa

garis besar materi yakni sebagai berikut, 1) bilangan cacah, 2) penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah, 3) perkalian dan pembagian pada bilangan cacah, 4) kesetaraan pecahan mata uang, 5) ruas garis dan pola barisan bangun datar dan bangun ruang. Salah satu materi tersebut terdapat pada KD 4.4 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian. Berdasarkan KD tersebut dapat dikembangkan indikator-indikator sebagai berikut: 1) mengalikan dua bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 pada soal cerita, 2) menghitung pembagian dua bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 pada soal cerita, 3) mengalikan dua bilangan cacah dengan hasil bilangan cacah sampai dengan 100, dan 4) menghitung pembagian dua bilangan dengan hasil bilangan cacah sampai dengan 100. Dari indikator tersebut diharapkan siswa dapat menyelesaikan masalah perkalian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100.

Berdasarkan hasil observasi masih banyak siswa kelas II SDN Maduretno 1 Kecamatan Papar Kabupaten Kediri kurang mampu menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian dua bilangan cacah dengan tepat. Hal ini dibuktikan dari 50 siswa, terdapat 29 siswa yang masih mendapat nilai di bawah KKM (70), sedangkan 21 siswa mendapat nilai di atas KKM. Hal tersebut disebabkan oleh kurang tepatnya guru dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, serta belum terdapat media pembelajaran untuk materi perkalian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100.

Plagiarism detected: **0,24%** <https://dedaunan.com/cara-menurunka...>

id: 4

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan

tersebut, guru bisa menggunakan model pembelajaran Problem Solving. Model pembelajaran Problem Solving adalah model pembelajaran yang berpusat pada kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah (Shoimin, 2014:135). Berdasarkan uraian di atas, maka

Plagiarism detected: 0,28% <http://journal.upgris.ac.id/index.p...> + 4 resources!

id: 5

penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Pengaruh Model

Problem Solving Learning Didukung Media Tabel terhadap Kemampuan Menyelesaikan Masalah Perkalian dan Pembagian Dua Bilangan Cacah pada Siswa Kelas II SDN Maduretno 1 Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2019/2020. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode meta analisis.

Plagiarism detected: 0,35% <http://eprints.umm.ac.id/8943/> + 2 resources!

id: 6

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model

pembelajaran Problem Solving terhadap kompetensi dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

<http://ojs.unm.ac.id/index.php/JEST/index>

#### METODE

**PENELITIAN** Penelitian ini menggunakan metode meta-analisis dengan mengkaji beberapa artikel pada jurnal nasional. Meta analisis adalah teknik yang digunakan untuk menggabungkan beberapa penelitian sejenis sehingga diperoleh keterpaduan data (Rusnawa, 2005). Langkah-langkah penelitian meta analisis (Retnawati, dkk. 2018:9) yakni sebagai berikut. Menentukan topik dan mencari penelitian yang relevan.

Langkah pertama yakni menentukan topik yang sesuai dengan yang diteliti. Topik dari penelitian ini adalah model pembelajaran Problem Solving terhadap kompetensi dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Mencari dan mengumpulkan sejumlah penelitian dengan topik yang telah ditentukan dan menyeleksi.

Langkah berikutnya yakni mencari artikel dari jurnal nasional menggunakan aplikasi Google Scholar, situs Garuda (Garba Rujukan Digital), dan lain-lain. Selanjutnya artikel yang sudah terkumpul, diseleksi sesuai dengan topik.

Pengkodean data.

Artikel yang telah dikumpulkan kemudian dilakukan pengkodean. Pengkodean dilakukan untuk mempermudah analisis data. Variabel-variabel tersebut dapat dilihat pada data berikut.

No

Kode

Nama Peneliti

Judul Penelitian

Rata-rata

kelompok

Eksperimen

Rata-rata

kelompok

Kontrol

Standard Deviasi kelompok kontrol

Tahun

Hasil Penelitian

1

AR 1

Ni Wayan Maretayani Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Permainan Snakes And Ladders terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa

72,77

62,67

14,19

2017

Ada pengaruh model pembelajaran Problem Solving Berbantuan Permainan Snakes And Ladders berpengaruh terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa

2

AR 2

Dewa Ayu Diah Adnyani Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Audio Visual terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Matematika

78,75

73,47

5,85

2018

Ada pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Audio Visual terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Matematika

3

AR 3

Wira Astra

Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Video Pembelajaran Matematika terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa kelas IV Gugus IV Kecamatan Sukasada

15,62

13,54

3,92

2013

Ada pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Video Pembelajaran Matematika berpengaruh terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa kelas IV Gugus IV Kecamatan Sukasada

4

AR 4

Suarsini

Pengaruh Model Pembelajaran reasoning dan Problem Solving terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD di Gugus VIII Kecamatan Ubud 18,79

14,59

4,16

2013

Ada pengaruh Model Pembelajaran reasoning dan Problem Solving berpengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD di Gugus VIII Kecamatan Ubud

5

AR 5

Putu Inten Cahaya Dewi

Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Konkret terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD

15,50

10,44

3,57

2014

Ada pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Konkret berpengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD

Melakukan perhitungan effect size dengan metode dalam meta analisis. Langkah selanjutnya yakni penghitungan effect size dengan menggunakan rumus Glass dalam Asror (2018) berdasarkan rerata dan standart deviasi, yaitu dengan mencari besarnya effect size ( $f$ ) dengan cara membagi selisih rata-rata kelompok eksperimen (E) dengan rata-rata kelompok kontrol (K) kemudia dibagi dengan standart deviasi kelompok kontrol, yang dituliskan sebagai berikut. Dengan kriteria ukuran efek sebagai berikut:

effect size

$\leq 0,15$  efek yang dapat diabaikan,  $0,15 \leq \text{effect size} \leq 0,40$  efek kecil,  $0,40 \leq \text{effect size} \leq 0,75$  efek sedang,  $0,75 \leq \text{effect size} \leq 1,10$  efek tinggi,  $1,10 \leq \text{effect size} \leq 1,45$  efek yang sangat tinggi,  $1,45 \leq \text{effect size}$  pengaruh yang tinggi. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian meta analisis.

Langkah terakhir dalam meta analisis ini adalah merumuskan simpulan berdasarkan hasil penelitian dari perhitungan effect size. HASIL PENELITIAN Berdasarkan kajian dari lima artikel penelitian tersebut dapat diperoleh effect size sebagai berikut. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Permainan Snakes And Ladders terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa. = 0,71 Berdasarkan hasil perhitungan analisis Effect Size diperoleh hasil 0,71 yang termasuk kriteria efek sedang. Dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran Problem Solving berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan matematika. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Audio Visual terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Matematika = 0,895 Berdasarkan hasil perhitungan analisis Effect Size diperoleh hasil 0,895 yang termasuk kriteria efek tinggi. Dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran Problem Solving berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan matematika. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Video Pembelajaran Matematika terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa kelas IV Gugus IV Kecamatan Sukasada.

= 0,530 Berdasarkan hasil perhitungan analisis Effect Size diperoleh hasil 0,530 yang termasuk kriteria efek sedang. Dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran Problem Solving berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. Pengaruh Model Pembelajaran reasoning dan Problem Solving terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD di Gugus VIII Kecamatan Ubud.

= 1,009 Berdasarkan hasil perhitungan analisis Effect Size diperoleh hasil 1,009 yang termasuk kriteria efek tinggi. Dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran Problem Solving berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Konkret terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. = 1,42 Berdasarkan hasil perhitungan analisis Effect Size diperoleh hasil 1,42 yang termasuk kriteria efek sangat tinggi. Dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran Problem Solving berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. PEMBAHASAN

Pada analisis data

Ni Wayan Maretayani diperoleh hasil Effect Size sebesar 0,71 yang menunjukkan kriteria efek sedang. Berdasarkan perhitungan effect size tersebut menunjukkan bahwa, model pembelajaran Problem Solving didukung oleh permainan Snakes and Ladders berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan matematika dengan kriteria sedang. Pemilihan model pembelajaran dan media pendukung yang tepat merupakan kunci keberhasilan dalam penelitian tersebut. Pada penelitian Ni Wayan Maretayani penerapan model Problem Solving didukung oleh permainan Snakes and Ladders (ular tangga). Mengutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Snakes and Ladders (ular tangga) adalah permainan anak-anak yang terdiri atas papan ular tangga dan mata dadu untuk mengundi". Dengan penerapan model pembelajaran Problem Solving media Snakes and Ladders (ular tangga) diharapkan dapat memotifasi siswa dalam belajar matematika. Pada analisis data

Dewa Ayu Diah Adnyani diperoleh hasil Effect Size sebesar 0,895 yang menunjukkan kriteria efek tinggi. Berdasarkan perhitungan effect size tersebut menunjukkan bahwa, model pembelajaran Problem Solving berpengaruh terhadap hasil belajar matematika dengan kriteria tinggi. Dari aspek pemilihan media dalam pembelajaran ternyata pemakaian media audio visual berpengaruh besar, yang berarti media audio visual efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika peserta didik. Media audio visual dapat memudahkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, serta dapat berfungsi sebagai alat untuk mempermudah proses belajar peserta didik dalam menangkap materi yang diberikan oleh guru (Wati, 2016:53-54). Pada analisis data

Wira Astra diperoleh hasil Effect Size sebesar 0,530 yang menunjukkan kriteria efek sedang. Berdasarkan perhitungan effect size tersebut menunjukkan bahwa, model pembelajaran Problem Solving berbantuan media video berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika dengan kriteria sedang. Pemilihan media video sebagai pendukung model pembelajaran Problem Solving berperan penting. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Smaldino, dkk (2008:310), mengenai tujuan media video dalam proses pembelajaran yakni. Memperkenalkan, membentuk, memperkaya, serta memperjelas pengertian dan konsep yang abstrak kepada siswa.

Mengembangkan sikap-sikap yang dikehendaki.

Mendorong siswa untuk melakukan kegiatan lebih lanjut.

Dari pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media video dapat memperjelas konsep abstrak, pengembangan sikap dan mendorong siswa melakukan kegiatan lebih lanjut.

Pada analisis data

Suarsini diperoleh hasil Effect Size sebesar 1,009 yang menunjukkan kriteria efek tinggi. Berdasarkan perhitungan effect size tersebut menunjukkan bahwa, model pembelajaran Problem Solving berpengaruh terhadap hasil belajar matematika dengan kriteria tinggi. Pencapaian hasil analisis dengan kriteria tinggi ini tidak terlepas dari penerapan langkah-langkah model pembelajaran yang berhasil dijalankan dengan baik. Langkah-langkah model pembelajaran tersebut mengacu pada pendapat Krulik & Rudnick dalam Santyasa (2007) yakni. Membaca dan berpikir (mengidentifikasi fakta dan masalah, memvisualisasikan situasi, mendeskripsikan setting pemecahan). Mengeksplorasi dan merencanakan (pengorganisasian informasi, melukiskandiagram pemecahan, membuat tabel, grafik, atau gambar).

Menyeleksi strategi (menetapkan pola, menguji pola, simulasi atau eksperimen, reduksi atau ekspansi, deduksi logis dan menulis persamaan).

Menemukan jawaban (mengestimasi, menggunakan keterampilan komputasi, aljabar dan geometri).

Refleksi dan perluasan (mengoreksi jawaban, menemukan alternatif pemecahan lain, memperluas konsep dan generalisasi, mendiskusikan pemecahan, memformulasikan masalah-masalah yang orisinal).

Pada analisis data

Putu Inten Cahaya Dewi diperoleh hasil Effect Size sebesar 1,42 yang menunjukkan kriteria efek sangat tinggi. Berdasarkan perhitungan effect size tersebut menunjukkan bahwa, model pembelajaran Problem Solving berpengaruh terhadap hasil belajar matematika dengan kriteria tinggi. Pemilihan model pembelajaran Problem Solving didukung media benda kongkret merupakan keputusan tepat untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Hal tersebut didukung oleh pendapat R. Ibrahim dan Syaodih (2003:119), "Benda kongkret atau objek yang sesungguhnya akan memberikan rangsangan yang penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu". Dari pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media benda kongkret adalah benda nyata yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan tertentu. **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil perhitungan meta analisis dapat disimpulkan bahwa artikel dengan effect size kriteria sedang terdapat pada penelitian Ni Wayan Maretayani dengan hasil sebesar 0,71 dan penelitian dari Wira Astra dengan hasil 0,530. Artikel dengan effect size kriteria tinggi terdapat pada penelitian Dewa Ayu Diah Adyani dengan hasil 0,895 dan Suarsini dengan hasil effect size 1,009. Sedangkan hasil perhitungan effect size dengan kriteria sangat tinggi terdapat pada artikel Putu Inten Cahaya dewi dengan hasil 1,42. Dari hasil meta analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa model Problem Solving berpengaruh terhadap kompetensi dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. **DAFTAR RUJUKAN** Adyani, Dewa Ayu Diah. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Audio Visual terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Journal of Elementary Education*, Vol. 2, 7 halaman. Tersedia; <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE> <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php> . html [22 Juli 2020]. Asror, Hidayatul. 2018. Meta-Analisis PBL. Bandar

LampungAstra, Wira. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Video Pembelajaran Mtematika terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa kelas IV Gugus IV Kecamatan Sukasada. Universitas Pendidikan Ganesha. html [22 Juli 2020]Dewi, Putu Inten Cahaya. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Konkret terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. JurnalMimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 2, html [22 Juli 2020]Maretayani, Wiarta Ardana .2017. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Permainan Snakes and Laders terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa. Journal of Education Technology, Vol. 1, 12 halaman. Tersedia; <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE> . html [22 Juli 2020]R. Ibrahim dan Nana Syaodih S. 2003. Perencanaan Pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta.  
Retnawati, dkk. 2018. Pengantar Analisis Meta. Yogyakarta: parama Publishing.Rusnawa, Anwar. 2005. Meta Analisis. BandungSantayasa, I Wayan. 2007. "Model-Model Pembelajaran Inovatif". Nusa Penida  
Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz media.Siswono, Tatag Y. E. 2018. Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah. Bandung: Remaja Rosdakarya.Smaldino, dkk. 2008. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Gramedia.Suarsini. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran reasoning dan Pobleem Solving terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD di Gugus VIII Kecamatan Ubud. Universitas Pendidikan Ganesha. html [22 Juli 2020]Wati, Ega Rima. 2016. Ragam Media Pembelajaran. Bandung: Kata Pena.Efektor  
, Volume 7 Issue 1, 2020, Pages 1 - 9Roshytha Kumala Dewi  
Efektor  
, Volume 7 Issue 1, 2020, Pages 1 - 9Available online at:  
<http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e> DOI: <https://doi.org/10.29407/e.v7i2><http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e3>  
Vol 7 No 1Tahun 2020<http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pinus68>  
Vol 4 No 2  
Tahun 2019Peer reviewed under responsibility of Universitas Nusantara PGRI Kediri.  
c 2020  
Universitas Nusantara PGRI Kediri, All right reserved,

**Plagiarism detected: 0,24%** <https://www.atlantis-press.com/proc...>

id: 7

This is an open access article  
under the CC BY-SA license (  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)



Plagiarism Detector  
Your right to know the authenticity!