**Jurnal Pendidikan Tematik**

**JPT**

# PENGARUH GAME ONLINE FREE FIRE TERHADAP PERILAKU DAN PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN PAI BAGI SISWA

**DI SMPN 8 KAUR**

Mita Sariyana1, Qolbi Khoiri2, Rossi Delata Fitriana3,

Absktak: Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas VIII di SMPN 8 Kaur

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online free fire* terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa kelas VIII SMP N 8 Kaur. Game online ini mempengaruhi perilaku siswa dan terganggunya aktivitas belajar baik dirumah maupun di sekolah. Diantaranya memuat siswa menjadi malas belajar, tidak konsentrasi, kurang tidur, dan malas melakukan aktivitas lain. Sehingga dapat merubah pola perilaku dan menyebabkan turunya prestasi akademik di seklah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dimana analisis datanya diproses dengan menggunakan statistika dengan dibantu aplikasi pengolahan data yaitu SPSS16. Populasi yang diambil dalam penelitian iini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP N 8 Kaur berjumlah 140 siswa, yang menjadi sampel dalam penelitian ini sebanyak 29 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu metode kuisioner atau angket, observasi, nilai raport dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis regresi linier sederhana. Penelitian menyimpulkan pengaruh perhitungan pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online free fire* yang tinggi dapat mempengaruhi perilaku dan prestasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan besarnya Thitung 857 > 2,052 Ttabel dengan nilai signifikan 0,000 < 0,05 atau dengan dengan kaidah keputusan Ho ditolak dan Ha diterima artinya *game online free fire* berpengaruh terhadap perilaku siswa. sedangkan, pada persamaan lainnya besarnya Thitung 3,722 > 2,052 Ttabel dengan nilai signifikasi 0,000 < 0,05 atau dapat diartikan *game online free fire* mempengaruhi prestasi belajar siswa.

**Kata kunci :** *Game Online Free Fire*, Perilaku, Prestasi Belajar.

*Abstract: The Influence of the Free Fire Online Game on the Behavior and Learning Achievement of PAI Subjects of Grade VIII Students at SMPN 8 Kaur The purpose of this research is formulated to determine the effect of free fire online game on the behavior and learning achievement of eighth grade students of SMP N 8 Kaur. This online game affects student behavior and disrupts learning activities both at home and at school. Among them load students become lazy to study, not concentrating, lack of sleep, and lazy to do pther activites. So that it can change behanior patterns and cause a decrease in academic achievement at school. This study uses a quantitative method where the data analysis is proccesed using statistics with the help of a data processing application, namely SPSS16. The population taken in this study were all students of class VIII SMP N 8 Kaur totaling 140 students, who became the sample in this study as many as 29 students. The data collection method used by the researcher ias the method of questionnaire, observation, report card and documentation. Data analysis used simple linier regression analysis. The study concludes that the effect of calculations in this study shows that the high use of free fire onlin game can affect of student behavior and learning achievement. This is indicated by the magnitude of Tcount 857 > 2,052 with a significant value of 0,000 < 0,05 with the decision rule Ho is rejected and Ha is accepted, meaning that free fire online games affect student behavior. While in the other equation the magnitude of Tcount is 3,722 > 2,052 with a significance value of 0,000 < 0,05 or it can be interpreted that free fire online games affect student learning achievement.*

***Keywords :*** *Free Fire Online Game, Behavior, Learning Achievement.*

Mita Sariyana. (2022). Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas VIII di SMPN 8 Kaur. *At-Ta’lim: Media Informasi Pendidikan Islam*, Vol(No), Page-Page.

# Pendahuluan

Di zaman yang modern ini, *game online* sudah tidak asing lagi di dalam kehidupan kita. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau sering kita sebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. Dewasa ini aktivitas daring yang dilakukan oleh khalayak diseluruh dunia terbilang massif dan intensif disertai banyak motif dan tujuan khalayak dalam mengakse internet. Hal ini didukung dengan banyaknya *game center* di lingkungan sekitar, yang menawarkan harga yang terjangkau pada kaum remaja. *Game center* itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Inilah yang membuat *game center* selalu ramai dikunjungi, tidak hanya *game center* yang populer. Akan tetapi, *gadget/smartphone* juga semakin canggih dan begitu banyak menawarkan game *ofline* maupun yang *online.* (Syafrizal, 2005: 7)

Perkembangan teknologi di era globalisasi seperti sekarang ini memang sangat pesat. Perkembangan teknologi yang sangat pesat seperti saat ini secara tidak

langsung memberikan dampak besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai dimensi dan aspek mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Tekknologi yang sekarang menjadi kebutuhan manusia tidak luput dari perkembangan teknologi yang begitu pesat.

*handphone* merupakan hasil dari produk perkembangan teknologi. *Handphone* yang di dalamnya terdapat berbagai macam *game* muncul di pasaran salah satunya di Indonesia. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi *game* sudah meluas ke berbagai sector kehidupan. *Game* dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam *handphone* dan media internet (Hery, 2010: 5).

*Game* sendiri memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berpengaruh terhadap psikologi anak. Game tidak akan dampak atau pengaruh negative yang signifikan pada psikologi anak apabila anak bermain game secara bijak dan dalam pengawasan orangtua, walaupun game sendiri memiliki dampak yang positif apabila digunakan secara efesien dan sewajarnya, maka game tidak akan berpengaruh terhadap psikologi anak.

Ada beberapa macam *game online* yang di tawarkan dan dapat diamainkan secara individu ataupun berkelompok (*squad*) diantaranya *free fire, game PUBG, mobile legends, board game, domino, fighting game, war, start of legend* dan lain sebagainya*.* Namun salah satu game yang sangat populer dan paling diminati oleh kalangan remaja usia sekolah saat ini adalah *free fire* atau sering disebut FF*.* Permainan ini dimainkan secara sendiri (solo) kelompok (*squad*) bermain *free fire* biasanya menggunakan koneksi internet atau kuota.

*Game online free fire* adalah salah satu game yang banyak membuat pemain ketagihan. *Game free fire* adalah *game* diterbitkan oleh *gerana. Gerana* adalah *flatforn* hiburan digital, yang mengembangkan dan menerbitkan *PC (personal computer) online* dan konten digital seluler di Asia Tenggara dan Taiwan. Didirikan di Singapura pada tahun 2009, oleh Chairman dan Group. CEO saat ini, Forrest Li. *Free fire* secara resmi di publikasikan oleh Garena pada 4 Desember 2017. Sampai saat ini *free fire* dapat dimainkan pada perangkat *smartphone* atau *handphone* yang bersistem operasikan *iOS* (*iPhone OS* adalah sistem operasi perangkat bergerak) dan *Android* (Translate.com)

Pemain *game online free fire* banyak di gemari oleh kalangan remaja usia 15-17 tahun. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online,* akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan bermain *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya (Agung Salim, 2016).

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru. Masa remaja juga lekat dengan *stereotype* periode bermasalah yang memungkinkan percobaan terhadap hal baru yang beresiko menjadi perilaku bermasalah. Akibatnya remaja yang kecanduan *game online* cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain *game online*, penurunan prestasi akademik, relasi sosial dan kesehatan (Eryzal Novriady, 2019).

*Game* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. *Game online* adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata pun lelah dan terasa kering (Rischa Pramudia Trisnani & Silva Yula Wardani, 2018).

Di Cina peraturan para pengembang untuk membuat semacam batasan waktu bermain untuk menghindari kecanduan internet. Di Indonesia belum ada undang-undang yang mengatur mengenai dampak negatif *game online* terhadap anak secara khusus. Sedangkan dalam undang-undang Republik Indonesia nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak perlindungan anak adalah perlindungan yang diberikan kepada anak dalam situasi darurat, anak yang berhadapan dengan huku, anak dari kelompok minoritas dan terisolasi, anak yang diekploitasi secara ekonomi dan seksual, anak yang diperdagangkan, anak yang menjadi korban

penyalahgunaan narkotika, alcohol, psikotropika, dan zat adiktif lainnya (napza), anak korban penculikan, perdagangan, anak korban kekerasan fisik maupun mental.

Perkembangan *game online* dapat dimanfaatkan oleh para pemain untuk lebih bijak dalam menggunakan fasilitas internet, adanya situs *game online* dapat mengasah imajinasi dan kreativitas. Dengan *game online* para pemain dapat melatih kemampuan fokus, trampil, cekatan dan keuletan untuk memenangkan suatu permainan. Ada beberapa manfaat positif bermain *game online* seperti melatih berbahasa inggris, melatih logika, melatih kerjasama dan stimulasi otak.

Namun pada kenyataannya kemunculan *game online* yang dikemas dengan berbagai fitur yang menarik dan seru sehingga menyebabkan para pemainnya tidak mampu mengontrol dan mendalikannya sehingga mereka juga menjadi malas melakukan hal-hal positif, lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain. Dampak bermain *game online* akan menyebabkan mereka ingin bermain secara terus- menerus. Ketagihan memainkan *game online* akan berakibat buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya (Rischa Pramudia Trisnani & Silva Yula Wardani, 2018).

Sekarang *game online* banyak merubah kehidupan siswa yang semula rajin ibadah, belajar, dan melakukan hal positif lainnya namun setelah mengenal dan bermain *game online* mereka dapat bermain hingga berjam-jam dan lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Akibatnya, remaja melupakan banyak hal yang lebih penting, kewajiban ibadah, belajar dan sebagainya (Nur Khoiriyati, 2016)

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada 19 Juli 2021 ditemukan fakta bahwa fenomena tersebut diatas juga terjadi pada siswa SMPN 8 Kaur, berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran PAI Kelas VIII ditemukan fakta bahwa rata-rata siswa laki-laki khususnya mempunyai hobi bermain *game online.* Sekarang *game online* banyak merubah kehidupan siswa yang semula rajin ibadah, belajar, dan melakukan hal positif lainnya, namun setelah mengenal dan bermain *game online* mereka menjadi pribadi yang pemalas. Leih mudah lelah dan mengantuk pada saat jam pelajaran.

Siswa mengaku bermain *free fire* sangat seru dan menantang. Ada kepuasan dan kebanggaan tersendiri saat mereka mempu menaklukan musuh. Mereka rela menyisihkan uang saku untuk membeli data seluler atau kuota internet. Hal tersebut merupakan hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas VIII SMPN 8 Kaur, juga dikatakan bahwa rata-rata mereka bermain *game online* setelah pulang sekolah dan malam hari.

Dengan demikian mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game* dibandingkan dengan belajar dan membaca buku, siswa menjadi malas belajar dan tidak mengerjakan PR. Bahkan terkadang sebagian dari mereka lebih memilih untuk tidak pergi kesekolah karena ingin bermain.

Berdasarkan uraian diatas dan berbagai fenomena yang terjadi pada kalangan remaja usia sekolah, maka penelitian ini penting untuk dilakukan mengenai pengaruh *game online free fire* terhadap perilaku dan prestasi belajar mata pelajaran PAI siswa kelas VIII di SMPN 8 Kaur.

# Metode Penelitian

Dalam penelitian ini diperlukan data kuantitatif. Data kuantitatif adalah suatu data penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah atau nyata.

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umunya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2018).

Menurut Sugiono, jenis penelitian asosiatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel atau lebih. Penelitian ini untuk mengetahui nilai variabel mandiri baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel yang lain (Sugiyono, 2011).

Pada penelitian ini peneliti mencoba untuk meneliti pengaruh antar variabel, yaitu variabel *game online free fire* (X) terhadap perilaku (Y1) dan prestasi belajar (Y2). Penelitian akan dilakukan di SMPN 8 Kaur, Desa Sukaraja Kecamatan Tetap

Kabupaten Kaur. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 04 April – 19 Mei 2022.

Adapun tehnik pengumpulan data yang digunakan dipenelitian ini sebagai berikut: angket, daftar nilai, dokuemntasi.

# Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil uji hipotesis untuk menjawab tujuan dari penelitian untuk mengetahui pengaruh game online free fire terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMPN 8 Kaur, berikut penjelasannya:

Perkembangan teknologi yang begitu pesat di zaman sekarang tanpa disadari sudah sangat mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia tanpa terkecuali pada remaja yang saat ini cenderung lebih banyak menghabiskan waktu degan *handphone,* hadirnya situs-situs *game* sangat menarik minat remaja untuk selalu bermain.

Prestasi dalam belajar merupakan hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi factor kognitif, afektif dan psikomotorik setelah mengikuti pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrument yang relevan prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari di sekolah yang menyangkut pengetahuan atau keterampilan yang dinyatakan sesudah hasil penelitian.

Siswa kelas VIII SMPN 8 Kaur menggunakan *handphne* sebagai alat komunikasi mereka sehari-hari baik sebagai alat/media pembelajaran maupun media informasi dan komunikasi dimana masa pandemi covid-19 *handphone* digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh antara guru dan siswa. Pendidikan dan komunikasi adalah dua bidang yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat zaman sekarang. Manfaat *handphone* untuk menunjang proses pembelajaran selain sebagai alat komunikasi juga merupakan sumber belajar dan sumber informasi paling cepat untuk membantu siswa menyelesaikan tugas.

Terlepas dari beberapa keunggulan dari *handphone* tentu juga terdapat berbagai dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan *handphone* secara terus-menerus

hadirnya berbagai fitur media sosial dan permainan (*game online*) pada *handphone* juga sangat mempengaruhi aktifitas belajar siswa. tidak sedikit dari siswa yang telah kecanduan bermain game online pada *gadget* mereka, berbagai jenis permainan salah satunya *game onlie free fire* yang banyak diminati oleh kalangan remaja usia sekolah. Mereka dapat menghabiskan waktu hingga berjam-jam untuk bermain.

Penggunaan *handphone* yang berlebihan pada siswa dapat menyebabkan ketergantungan dan berbagai pengaruh negatif lainnya. Pada dasarnya *game online* hanya sebagai sarana hiburan bagi penggunanya, namun jika di mainkan secara terus-menerus maka akan berakibat fatal terutama pada siswa. Mereka dapat melalaikan kewajiban belajar dan dapat menurunkan konsentrasi.

Faktanya *game online* membawa pengaruh yang cukup besar pada prestasi prestasi akademik siswa. Menurunnya nilai pembelajaran siswa disebabkan kurangnya konsentrasi saat belajar di kelas akibat sering begadang pada malam hari untuk bermain *game online.* Dengan demikian penggunaan *gadget* pada remaja usia sekolah hendaknya diawasi oleh orang tua dan guru.

# Kesimpulan

Setelah melakukan beberapa tahapan dalam penelitian selama kurang lebih 2 bulan, pengaruh *game online free fire* terhadap perilaku dan prestasi belajar mata pelajaran PAI siswa kelas VIII SMPN 8 Kaur dapat disimpulkan bahwasanya *game online free fire* membawa pengaruh yang cukup signifikan terhadap perilaku dan prestasi belajar siswa hal ini dilihat dari sebaran angket dari peneliti dan nilai raport dari guru mata pelajaran PAI kelas VIII di SMPN 8 Kaur.

Siswa menghabiskan waktu bermain setelah pulang sekolah hingga malam hari di warnet ataupun di rumah. Game online free fire sangat digemari karena menyajikan keseruan da tantangan tersendiri bagi mereka namun tanpa disadari mereka sering melewatkan dan mengabaikan tugas dan kewajiban yang diberikan oleh guru di sekolah. Di kelas semangat belajar siswapun menurun akibat bermain game hingga larut malam.

Melihat dari rumsan masalah pada penelitian ini pengaruh game online free fire terhadap prestasi belajar pada siswa kelas VIII peneltimelakukan analisis data

menggunakan metode kuantitatif dengan bantuan program SPSS16 bahwa pada uji regresi sederhana dapat dikatakan bahwa pengaruh game online free fire terhadap perilaku siswa sebesar 19,0% sedangkan pengaruh game online free fire terhadap prestasi belajar yaitu sebesar 31,1%.

# Daftar pustaka

A. D, Wulandari. *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang*. Yogyakarta :Fakultas Teknik, Universitas Negeri, 2012.

Alimni, Alimni, Alfauzan Amin, Muhammad Faaris, Pengaruh Sistem full day school terhadap pembentukan karakter toleransi di mi plus nur rahman kota Bengkulu, “*Jurnal Pendidikan Edukasia Multikultura*”, Vol. 3. No. 1.

A, Pitaloka A. *Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar (Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen Tahun,* Jurnal Ilmiah, Vol.1, No 1, 2013.

Arifin, HM. *Psikologo Dakwah.* Jakarta : Bulan Bintang, 1997.

Arikunto, Suharsimi. *Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013. Azwar, Saifuddin. *Fungsi Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*, Yogyakarta:

Pustaka Pelajar, 2009.

Darajat, Zakiyah. *Ilmu Jiwa Agama.* Bulan Bintang : Jakarta, 1970.

Dwi Priyanto, *Belajar Praktis Parametric Dan Non Parametric Dengan SPSS & Prediksi Pertanyaan Pendadaran skripsi dan Tesis.* Yogyakarta: Gava Media, 2012.

Endang Widi Winarni, *Penelitian Pendidikan*. Bengkulu: Unit Penerbitan FKIP UNIB, 2011.

Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan.* Bandung : Alumni, 1986.

H, Masya dan Candre D.A, *factor-faktor yang mempengaruhi prilaku gangguan kecanduan game online.* Konseli: E-Jurnal, 2016*.*

Https://freefire.gcube.id/daftar-lengkap-tier-rank-garena-freefire/ (diakses pada 10 Februari 2022}

[Https://Sekolah.Data.Kemdikbud.Go.Id/Index.Php/Chome/Profil/E0a595dc-31f5-](https://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/e0a595dc-31f5-e011-8d1f-ab687c974e6e) [E011-8d1f-Ab687c974e6e](https://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/e0a595dc-31f5-e011-8d1f-ab687c974e6e) Pada hari Selasa, 7 Juni 2021 pukul 11 : 01

Http://Translate.Google.Com/Translate?U=[Http://En.Wikipedia.Org/Wiki/Gare](http://En.Wikipedia.Org/Wiki/Gare) na&Hl=Id&Sl=En&Tl=Id&Client=Srp (diakses pada 26 Desember 2021)

Https://Translate.Google.Com/Translate?U=Https://En.Wikipedia.Org/Wiki/Gar ena&Hl=Id&Sl=En&T=Id&Client=Srp (diakses pada 10 Februari 2022)

Jihad, Asep dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013.

Khoiriyati, Nur. Skirpsi “ *Pengaruh Game Online Terrhadap Prestasi Belajar”*

Palembang : UIN Raden Fatah, 2016.

Kustiawan, Andri Arif dan Andi Widhiya Bayu Utomo, *jangan bermain game online, pengaruh dan tindakan pencegahan,* Solo : CV.AE Media Grafika, 2019.

Mustajab, *Prestasi Belajar*. Malang : Literasi Nusantara Abadi, 2019.

Novriady, Eryzal. Tesis : “*kecanduan game online pada remaja dampak dan penanganannya”* (Padang : UNP, 2019), Vol. 27, No. 2.

Purwanto, M. Ngalim. *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung : PT. RemajaRosdakarya, 2002.

Salim, Agung. Skripsi: “*Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar”* . Makassar : UIN Alauddin. 2016.

Sugiyono*, Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitaif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta, 2018.

Syafrizal, Melwin. *Penggemar Jaringan Computer Edisi 1*. Yogyakarta : CV. Andi Offset, 2005.

Trisnani, Rischa Pramudia & Silva Yula Wardani, *stp kecanduan game online* Madiun : UNIPMA Press, 2018.

Uji reliabilitas, dalam <http://www.spssindonesia.com/2014/01/uji-reliabilitas-> alphaspss.html, diakses pada tanggal 15 Juni 2022