



Dampak *Game Online* terhadap Kebugaran Jasmani Siswa Kelas V SDN 007 Melayu Tengah Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan Kab. Rokan Hilir

Adnan Saputra¹, Ramadi², M. Imam Rahmatullah³.

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi FKIP Universitas Riau¹²³

Adnansaputraa179@gmail.com¹, Mr.Ramadi59@gmail.com²

Muhhammadimamrahmatullah@lecturer.unri.ac.id³

Abstrak

Hasil observasi menyatakan bahwasanya siswa dengan mudah dapat mengakses *game online* melalui *gadgetnya* dan lebih memilih bermain *game online* dari pada beraktivitas berolahraga. Tujuan riset ini agar mengetahui dampak *game online* terhadap kebugaran jasmani siswa. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN 007 melayu tengah dengan sampel 30 siswa pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling. Dalam riset ini, instrumen peneliti menggunakan kuesioner berupa *blueprint* untuk mengukur dampak *game online* terhadap siswa dan Tes Kesegaran Jasmani Siswa Nasional (TKPN) untuk mengukur tingkat kebugaran pada sampel tes terdiri dari beberapa rangkaian yaitu *V Sit and Reach*, *Squat Thrust*, *Sit up* dan *Pacer*. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan korelasi produk moment yang berdasarkan analisis uji kenormalan data X menghasilkan Lhitung sebesar 0,151 dan Ltabel sebesar 0,161, sedangkan data Y menghasilkan Lhitung 0,096 dan Ltabel 0,161 ini berarti Lhitung < Ltabel. Berdasarkan analisis data statistik, maka data tersebut berdistribusi normal. Berdasarkan uji persyaratan analisis diatas maka uji hipotesis pada variabel X terhadap variabel Y yaitu data 7,918 > 2,048 Rhitung > Rtabel data dengan demikian, terdapat hubungan penggunaan *game online* terhadap kebugaran jasmani pada siswa.

KataKunci: *Game Online*, Kebugaran Jasmani.

Abstract

The observation results stated that students can easily access online games via their gadgets and prefer playing online games rather than doing sports activities. The aim of this research is to determine the impact of online games on students' physical fitness. The population of this study was all class V students at SDN 007 Central Malay with a sample of 30 students, sampling using total sampling techniques. In this research, the research instrument used a questionnaire in the form of a blueprint to measure the impact of online games on students and the National Student Physical Fitness Test (TKPN) to measure the fitness level of the test sample consisting of several series, namely V Sit and Reach, Squat Thrust, Sit up and Pacer. The data obtained were analyzed using product moment correlation which is based on the normality test analysis of data Based on statistical data analysis, the data is normally distributed. Based on the analysis requirements test above, the hypothesis test on variable.

Keywords: *Online Games, Physical Fitness,*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sangat cepat pada era modern saat ini (Miasari et al., 2022). Perkembangan teknologi semakin canggih memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas yang sulit menjadi mudah. Perkembangan teknologi yang berperan penting didalam kehidupan manusia salah satunya adalah teknologi internet. Internet merupakan sarana konektivitas dan komunikasi, melalui internet kita dapat mengakses segala macam bentuk informasi dan komunikasi dengan mudah hingga ke penjuru dunia (Ngongo et al., 2019).

Perkembangan teknologi yang sangat populer saat ini adalah *game online*. *Game online* merupakan permainan yang sangat mengasyikkan bagi peminatnya (Pratiwi et al., 2020). Permainan ini awalnya hanya dapat dimainkan melalui komputer saja, seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi *game online* mulai muncul dengan banyaknya variasi dan semakin canggih dan mengasyikkan pada *Android* untuk dimainkan (Supriadi, 2021). Hampir semua kalangan masyarakat memainkan *game online*, anak-anak, remaja, orang tua juga ikut dalam memainkannya bahkan *Gender* bukan suatu halangan dalam memainkan *game online* (Aldris, 2023).

Saat ini perkembangan *game online* sangat pesat seiring dengan perkembangan internet mempermudah para pengguna dalam mengakses *game online* dengan mudah dan tanpa biaya sedikitpun (Kurniawati & Purnomo, 2020; Prasetyo et al., 2023). Didalam *smartphone* banyak *game online* yang menyediakan fitur-fitur yang canggih bagi pengguna untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lainnya dalam waktu yang bersamaan. Suasana didalam *game online* dirancang sedemikian rupa, menyerupai keadaan yang sebenarnya, seolah-olah didalam dunia nyata (Kurniawati & Purnomo, 2020).

Game atau permainan yang seharusnya menjadi media bermain yang menyegarkan pikiran sebagai kebutuhan psikologis manusia justru menjadi hal yang menjerumuskan ketika tidak tepat dalam penggunaannya (Novrialdy, 2019). Anak-anak yang kecanduan *games online* akan berdampak pada kesehatan dan mental anak. Banyak faktor penyebab anak kecanduan *game online*, salah satunya kurangnya pengawasan orang tua terhadap anaknya (Syahrani, 2015). Kecanduan *game online* dapat membuat anak lupa waktu, lupa makan, enggan bersosialisasi, semangat belajar turun dan kurangnya minat berolahraga (Pratiwi et al., 2020).

Citra *game online* dimasyarakat sebagai media yang menghibur dibandingkan dengan pembelajaran (Jafri et al., 2018). Sifat dasar game yang menantang (*challenging*), membuat ketagihan (*addicted*), dan menyenangkan (*fun*). *Game online* dapat menyebabkan kecanduan dan mempengaruhi gaya hidup seseorang, bahkan yang lebih berbahayanya lagi dapat mempengaruhi mental dan perilaku pemainnya (Mustika Sari & Dwi Prajayanti, 2017; Pane et al., 2017). Fenomena yang terjadi dilapangan dengan dimanjakannya pemain, *game online* berdampak besar terhadap masalah besar pada anak-anak lebih aktif bermain *game online* dengan *gadgetnya* dibandingkan dengan harus bermain atau beraktivitas fisik dilapangan. Faktor tersebut mempengaruhi kebugaran jasmani siswa sehingga penurunan kualitas kesehatan dan kemampuan dalam belajar (Muthi'ah, 2021).

Game online adalah sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah *genre* permainan merupakan sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Gao et al., 2012; Sazali et al., 2021). Kebugaran jasmani merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan seseorang dalam melakukan kegiatan atau pekerjaan sehari-hari (Azka & Winarno, 2020; Romadan & Santoso, 2023). Kebugaran jasmani ditinjau dari ilmu faal merupakan kemampuan kerja otot tergantung pada efisiensi sistem sirkulasi, yaitu sistem efisiensi peredaran darah yang dipompakan jantung keseluruhan pembuluh darah dalam tubuh (Ridwan, 2020).

Kebugaran jasmani yang baik dapat mendukung prestasi anak disekolah (Darmawan, 2017). Untuk mendapatkan kebugaran jasmani anak-anak dengan melalui aktivitas fisik berupa latihan dan berolahraga untuk mengembangkan kekuatan, koordinasi dan kepercayaan diri serta membentuk gaya hidup sehat sejak dini. Aktivitas fisik seharusnya dimulai dari usia dini sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik anak (Istiardi, 2021). Namun, kelalaian orang tua dalam pengawasan terhadap anaknya terhadap *game online* berdampak pada kurang aktifnya anak bergerak dan penurunan kualitas kebugaran jasmani.

Berdasarkan observasi yang peneliti temukan disekolah SD Negeri 007 Melayu Tengah, Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan dilihat bahwa siswa dengan mudah mengakses *game online* melalui *gadgetnya* masing-masing tanpa mengenal waktu belajar, kegiatan pembelajaran tidak maksimal, kurangnya konsentrasi siswa dalam belajar dan pelaksanaan kegiatan dilapangan sangat terkendala dalam aktivitas pembelajaran

pendidikan jasmani dikarenakan kebugaran fisik yang kurang sehingga mudah mengalami kelelahan dalam aktivitas olahraga dan banyaknya peserta didik yang lebih memilih tidak mengikuti olahraga demi untuk bermain *game online* di kelas. Aktivitas tersebut berdampak terhadap penurunan kebugaran jasmani siswa sehingga minimnya prestasi siswa baik akademik maupun non akademik. Aktivitas ini menjadi kebiasaan sehari-hari siswa, faktor lainnya juga berpengaruh terhadap tingkat kebugaran jasmani siswa.

METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian korelasi. Menurut (Sugiyono, 2016) Penelitian korelasi adalah jenis metode penelitian non-eksperimental dimana seorang peneliti mengukur dua variabel, memahami dan menilai hubungan statistik antara mereka tanpa pengaruh dari variabel asing. Populasi penelitian ini siswa kelas V SDN 007 melayu tengah yang berjumlah 30 siswa dan sampel pada riset ini seluruh siswa kelas V yang berjumlah 30 siswa dimana pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling.

Instrumen peneliti menggunakan kuesioner berupa *blueprint* untuk mengukur dampak *game online* terhadap siswa dan Tes Kesegaran Jasmani Siswa Nasional (TKPN) untuk mengukur tingkat kebugaran pada sampel tes terdiri dari beberapa rangkaian yaitu *V Sit and Reach* untuk mengukur *fleksibilitas* otot punggung dan otot *hamstring*; Baring duduk (*sit up*) untuk mengukur kekuatan dan ketahanan otot perut selama 60 detik; *Squat thrust* untuk mengukur kemampuan daya tahan kekuatan, kontrol tubuh, keseimbangan, koordinasi dan kelincahan dan *Pacer test* untuk mengukur kesanggupan kerja jantung dan paru-paru secara maksimal. Analisis data dalam riset ini menggunakan tabel norma untuk menilai prestasi dari masing-masing butir tes.

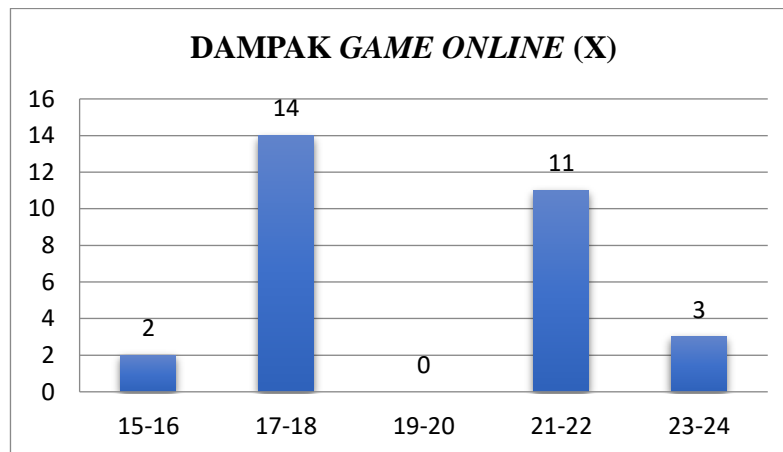
HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari variabel Dampak *game online* (X) diukur dengan menggunakan 10 butir pertanyaan observasi yang diikuti oleh sampel sebanyak 30 siswa, setelah ditentukan frekuensi tiap-tiap data maka dapat disimpulkan skor tertinggi adalah 24 dan skor terendah 15. Untuk lebih jelasnya penyebaran skor Dampak *game online* ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Dampak *Games Online* (X)

Kelas	interval	Frekuensi	Fr%
1	15-16	2	7%
2	17-18	14	47%
3	19-20	0	0%
4	21-22	11	37%
5	23-24	3	10%
Jumlah		30	100%

Berdasarkan tabel di atas dari 30 sampel, pada kelas interval 15-16 terdapat 2 siswa yang tidak kecanduan bermain game online, dengan persentase 7% berada dalam kategori baik sekali, dan pada kelas interval 17-18 terdapat 14 siswa yang pernah bermain game online, dengan persentase 47% berada dalam kategori baik, yang berarti bahwa siswa tersebut pernah bermain *game online* tetapi jarang melakukannya, pada kelas interval 19-20 tidak terdapat siswa yang seimbang bermain *game online* dan aktivitas sosial dengan persentase 0% dalam kategori sedang, pada kelas interval 21-22 terdapat 11 siswa yang sering bermain *game online* dengan persentase 37% dalam kategori kurang, pada kelas interval 23-24 terdapat 3 siswa yang kecanduan *game online* dengan persentase 10% dalam kategori kurang sekali. Untuk lebih jelasnya distribusi skor Dampak *game online* dapat dilihat pada gambar1 berikut ini.



Gambar 1. Histogram *Game Online*

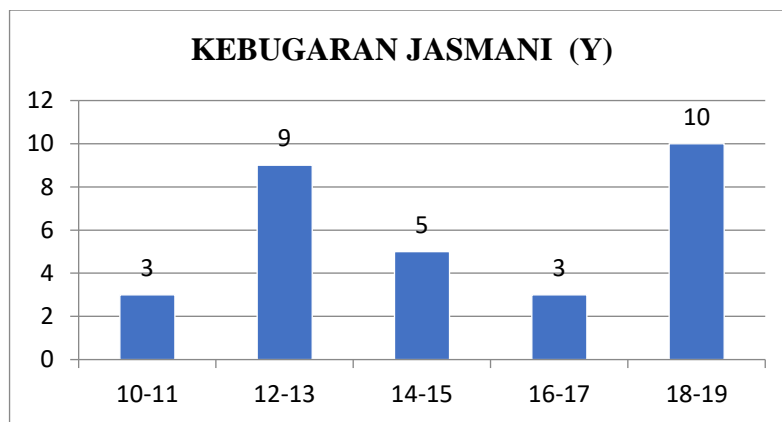
Data yang diperoleh dari variabel kebugaran jasmani (Y) diukur dengan TKPN yang diikuti oleh sampel 30 siswa, setelah ditentukan frekuensi tiap-tiap data maka dapat disimpulkan skor tertinggi adalah 19 dan skor terendah 10. Untuk lebih jelasnya skor

kebugaran jasmani dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Kebugaran Jasmani

kelas	Interval	Frekuensi	Fr%
1	10-11	3	10%
2	12-13	9	30%
3	14-15	5	17%
4	16-17	3	10%
5	18-19	10	33%
jumlah		30	100%

Berdasarkan tabel diatas, distribusi frekuensi kebugaran jasmani (Y) dari 30 sampel pada kelas interval 10-11 terdapat 3 siswa dengan persentase 10% dalam kategori kurang sekali, pada kelas interval 12-13 terdapat 9 siswa dengan persentase 30% dalam kategori kurang, pada kelas interval 14-15 terdapat 5 siswa dengan persentase 17% dalam kategori sedang, pada kelas interval 16-17 terdapat 3 siswa dengan persentase 10% dalam kategori baik, pada kelas interval 18-19 terdapat 10 siswa dengan persentase 33% dalam kategori baik sekali. Untuk lebih jelasnya distribusi skor kebugaran jasmani dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut ini.



Gambar 2. Histogram kebugaran jasmani (Y)

1. Pengujian Syarat Analisis

Analisi uji normalitas data dilakukan dengan uji liliefors. Hasil analisis uji normalitas masing-masing variabel disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini

Tabel 3. Hasil analisis uji normalitas

No	Variabel	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Kesimpulan

1	Dampak game online	0,151	0,161	Normal
2	Kebugaran jasmani siswa	0,096	0,161	Normal

Berdasarkan tabel diatas, variabel dampak game online (X) pada taraf signifikan 0,05 diperoleh $L_{hitung} 0,151 < L_{tabel} 0,161$ dan variabel kebugaran jasmani siswa (Y) diperoleh $L_{hitung} 0,096 < L_{tabel} 0,161$. Pada taraf signifikan 0,05 jika L_{hitung} lebih kecil dari L_{tabel} berarti populasi berdistribusi normal.

2. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian yang telah diajukan sesuai dengan masalahnya yaitu: terdapat hubungan yang signifikan antar game online (X) dengan kebugaran jasmani siswa (Y). berdasarkan analisis uji r menghasilkan R_{hitung} sebesar 7,918 dan $R_{tabel} 2,048$. Berarti $R_{hitung} > R_{tabel}$.

Tabel 4. Hasil analisis Hipotesis

Variabel	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
Dampak game online	7,918 > 2,048		Signifikan
Kebugaran jasmani			Signifikan

Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_1 diterima yaitu: H_1 : terdapat dampak *game online* (X) terhadap kebugaran jasmani (Y) siswa kelas V SDN 007 melayu tengah kecamatan tanah putih tanjung melawan kab. Rokan hilir. Dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak *game online* terhadap kebugaran jasmani siswa kelas V SDN 007 melayu tengah kecaamatan tanah putih tanjung melawan kab.rokan hilir pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan kata lain terdapat hubungan yang signifikan antara game online (X) dengan kebugaran jasmani(Y).

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak *game online* terhadap kebugaran jasmani siswa kelas V SDN 007 Melayu Tengah Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan Kab. Rokan Hilir. Hasil riset menjelaskan bahwasanya Kebugaran

jasmani siswa dari hasil Tes Kebugaran Pelajar Nasional (TKPN) kepada responden siswa kelas V diketahui bahwa siswa memiliki kebugaran jasmani tinggi dan rendah di peroleh dari Tes Kebugaran Pelajar Nasional (TKPN). Skor terendah adalah 10 dan skor tertinggi adalah 19, skor yang didapat dari variabel kebugaran jasmani adalah 448.

Berdasarkan perhitungan dari variabel X dan Y menggunakan korelasi product moment diketahui bahwa terdapat hubungan sebesar 0,743 antara *game online* terhadap kebugaran jasmani siswa. Dari hal tersebut dapat dilihat interpretasi r bahwa nilai $r = 0,743$ yang berarti masuk kategori kuat. Dari hasil analisa yang dilakukan ternyata r hitung lebih besar dari r tabel. Berdasarkan pengujian yang dilakukan peneliti dapat diketahui bahwa hasil yang diperoleh adalah 7,918 dengan nilai taraf nyata 0,05 R_{hitung} lebih besar dari R_{tabel} yaitu ($7,918 > 2,048$).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dilihat bahwasanya *game online* berdampak buruk terhadap kebugaran jasmani siswa kelas V SDN 007 Melayu Tengah Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan Kab. Rokan Hilir. Hasil ini diperoleh dari menyebarkan beberapa butir pertanyaan mengenai dampak *game online* untuk mengetahui siswa yang kecanduan *game online* diperoleh kesimpulan bahwa *game online* termasuk dalam kategori berdampak buruk bagi siswa sehingga menyebabkan menurunnya kebugaran jasmani siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data maka dapat disimpulkan bahwa *game online* berdampak buruk terhadap kebugaran jasmani siswa, karena variabel x dan variabel y dalam katagori berdampak buruk. Dimana keberartiannya diuji R hitung 7,918 > R tabel 2,048, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima dengan $r = 0,743$. Hasil hipotesis diterima pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan kata lain terdapat hubungan yang signifikan antara *game online* dengan kebugaran jasmani siswa SDN 007 melayu tengah kecamatan tanah putih tanjung melawan, kab. Rokan hilir.

DAFTARPUSTAKA

- Aldris, M. (2023). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Oleh. *Tugas Akhir*.
- Azka, J., & Winarno, M. E. (2020). Jurnal Master Penjas & Olahraga. *Jurnal Master*

- Penjas & Olahraga*, 1(2), 8–17.
- Darmawan, I. (2017). Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa Melalui Penjas. *Jip*, 7(2), 143–154. [Http://Ejournal.Unikama.Ac.Id/Index.Php/Jrnspirasi](http://Ejournal.Unikama.Ac.Id/Index.Php/Jrnspirasi)
- Gao, Z., Huang, C., Liu, T., & Xiong, W. (2012). Impact Of Interactive Dance Games On Urban Children's Physical Activity Correlates And Behavior. *Journal Of Exercise Science And Fitness*, 10(2), 107–112. <https://doi.org/10.1016/j.jesf.2012.10.009>
- Istiardi, B. Y. W. (2021). Survei Tingkat Kebugaran Jasmani Pada Siswa Putra Di Smp Negeri 7 Muaro Jambi. *Doktoral Dissitation Universitas Jambi*.
- Jafri, Yendrizal, Yuni, S. R., & Sari., Y. P. (2018). Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar. *Tugas Akhir*, 1, 1–6.
- Kurniawati, I., & Purnomo, H. (2020). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sd. *Jurnal Pgsd Stkip Pgri Banjarmasin*, 2(1), 320–334. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, P., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 53. <https://doi.org/10.31602/jmpd.v2i1.6390>
- Mustika Sari, I., & Dwi Prajayanti, E. (2017). Peningkatan Pengetahuan Siswa Smp Tentang Dampak Negatif Game Online Bagi Kesehatan. *Gemassika : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 31. <https://doi.org/10.30787/gemassika.v1i1.216>
- Muthi'ah, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas Di Sd Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur. *Frontiers In Neuroscience*, 14(1), 1–13.
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wijayanto. (2019). Pendidikan Di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pasca Sarjana Universitas Pgri Palembang*, 2, 628–638. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosidingpps/article/view/3093>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Pane, B., Najooan, X., & Paturusi, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi

- Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 1–9.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/informatika/article/view/17793/17317>
- Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(1), 333–340. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733>
- Pratiwi, E. W. P., Soesilo, T. D., & Program, S. I. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Smk Terpadu Al Mustaqim Timpik Kecamatan Susukan Kabupaten Semarang. *Jurnal Of Education, Psychology And Counsling*, 2.
- Ridwan, M. (2020). Small Sided Games Meningkatkan Kebugaran Jasmani Dan Keterampilan Bermain Sepakbola. *Journal Of Sport Education (Jope)*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.31258/jope.3.1.35-42>
- Romadan, R., & Santoso, J. A. (2023). Hubungan Status Gizi Dengan Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Sd Muhammadiyah 5 Samarinda Kalimantan Timur The Relationship Between Nutritional Status And Physical Fitness Level Of Students Of Disusun Dan Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Dan Syarat Guna Menc. *Jurnal Pendidikan Modern*.
- Sazali, R., Ahmad Suhaimi, S. S., Nazuri, N. S., Ahmad, M. F., & Lee, J.-Y. (2021). Deliberation Of Gaming Addiction To Physical Activity And Health: A Case Study In South Korea. *International Journal Of Academic Research In Business And Social Sciences*, 11(10). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v11-i10/11104>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (S. Y. Suryandari (Ed.)). Alfabeta.
- Supriadi. (2021). Penggunaan Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan Mobile Legend Dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain Mobile Legend Disusun Oleh : Supriadi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Sahid Jakarta. *Tugas Akhir*. <http://repository.usahid.ac.id/986/1/pen-genap-2021-kekerasan-kom-verbal-pd-perma-mobile-legend.pdf>
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>