

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Penelitian

Di era globalisasi ini, teknologi sudah semakin berkembang. Terutama teknologi komunikasi, segala hal yang kita lakukan dapat kita selesaikan dalam waktu yang singkat dengan bantuan internet. Informasi pun dapat diakses dengan sangat mudah oleh mahasiswa. Pada zaman sekarang tidak perlu lagi sulit-sulit mencari informasi dari buku-buku, hanya cukup dengan membuka internet kita dapat mengakses informasi apapun yang kita inginkan. Selain untuk mendapat informasi kita juga bisa menggunakan internet sebagai sarana hiburan.

Perkembangan game di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi tua, muda, pria maupun wanita. Industri dan bisnis pengembangan Game juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan Pengembang game di Amerika, Eropa dan Asia. Negara Indonesia masih terhitung sebagai konsumengame, ini dilihat dari tingkat konsumsi game yang sangat tinggi, terutama game konsol, *Local Area Network* (LAN) dan *online* (Scheel, J. 2008)

*Game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2010). Umumnya jaringan yang digunakan untuk bermain adalah Internet. Bermain game memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Keterampilannya adalah seperti: pemecahan masalah dan logika. Menurut Bruce (2002) dalam (Purnama, 2013) meski demikian tentunya game online memiliki dampak negatif, misalnya seorang professor dari Tokyo Nihon University, Akio Mori melakukan kajian mengenai dampak game pada aktivitas otak. Dari penelitian Akio Mori tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 poin penting. Pertama, penurunan aktivitas gelombang otak prefrontal yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan dengan hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya (Bruce, 2002 dalam Purnama, 2013). Kedua, penurunan aktivitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun gamer tidak sedang bermain game. Dengan kata lain para gamer mengalami "*autonomic nerves*" yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada gamer adalah

otak mereka merespon bahaya sesungguhnya (Bruce, 2002 dalam Purnama, 2013).

Menurut Kuss (2011), bahwa dalam beberapa tahun terakhir, penelitian tentang kecanduan game online telah meningkat baik dalam kuantitas maupun kualitas. Penelitian pertama mengungkapkan bahwa game online merupakan masalah bagi pelajar. Menurut penelitian yang dilakukan Kuss (2011) bahwa kecanduan game online di era saat ini melaporkan bahwa estimasi prevalensi kecanduan game online semakin meningkat di dunia.

*Game online* di masa sekarang begitu populer di berbagai kalangan, salah satunya populer di antara mahasiswa. Mereka menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan dan usia sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mana permainan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat.

Keterikatan pada aktivitas bermain game akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani remaja sesuai dengan usia perkembangan mereka. Bahkan banyak sekali kasus kecanduan game online yang menimpa kaum pelajar yang masih labil dan sulit mengendalikan egonya. Anak yang mengalami kecanduan pada aktivitas game akan mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, diperkirakan anak akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, dan anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sekitar (Gentile, 2011).

Penelitian dari Granic, Lobel, dan Engels (2014) menemukan hasil yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan Gentile (2011). Granic, Lobel, dan Engels (2014) menemukan bahwa terdapat beberapa manfaat positif dari bermain game. Salah satunya adalah meningkatnya kemampuan spasial yang berperan penting dalam prestasi di bidang teknologi, permesinan, dan matematika. Selain itu, dinyatakan pula bahwa siswa yang rutin bermain game akan memiliki pemusatan perhatian yang lebih baik yang juga berlaku di bidang akademik.

Dampak positif lainnya adalah pemain game strategi dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan menganalisa suatu kasus tertentu. Para pemain game juga memiliki fokus yang lebih dibandingkan dengan orang lain. Permainan game juga mampu membuat anak atau remaja menghilangkan stres dan kepenatan dari aktivitas sekolah. Manfaat lainnya yaitu secara tidak langsung pemain game akan menguasai beberapa bahasa asing yang biasanya ada pada dialog game dan prolog game. Dalam beberapa tipe game seperti game action strategi juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dalam bernegosiasi, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, dan berpikir strategis dalam situasi tertentu (Fauziah, 2013).

Di negara-negara Asia Tenggara, dampak negatif dari kecanduan game online telah menyebabkan pemerintah dan penyedia layanan kesehatan menjadikan hal tersebut menjadi masalah yang serius dan berupaya untuk mengembangkan serangkaian inisiatif untuk membatasi dan mengatasi masalah tersebut. Di Korea Selatan, kecanduan game online dipandang sebagai sebuah keprihatinan yang signifikan bagi kesehatan masyarakat, 24% anak-anak di negara tersebut telah didiagnosis dengan kecanduan internet hospitalized. Di Jepang, pemerintah telah mengakui masalah tersebut menjadi sebuah studi oleh Departemen Pendidikan, yang telah menyebabkan pengembangan "*fasting camp*" di mana individu yang menderita dampak negatif dari internet dan kecanduan game online dibantu dengan memutuskan teknologi secara keseluruhan. Telah dinyatakan bahwa semakin tinggi penetrasi internet dan penerimaan Game online, semakin tinggi prevalensi masalah. Sebagian menjelaskan tingkat prevalensi lebih tinggi dilaporkan di negara-negara Asia Tenggara (Kuss, 2011). Saat ini ada pusat perawatan khusus dan program telah didirikan di Eropa (termasuk klinik rawat jalan untuk kecanduan perilaku di Mainz, Jerman, dan Rumah Sakit Nightingale Cadio di London, Inggris) dan Amerika Serikat (termasuk pusat perawatan *Restart Internet Addiction Recovery Program* di Seattle dan di Pennsylvania), hal tersebut mencerminkan meningkatnya kebutuhan bantuan profesional (Kuss, 2011).

Pada mulanya hanya sedikit yang bermain, lambat laun jumlah pemain bertambah dengan meningkatnya kecakapan dan persaingan menjadi lebih kuat. Permainan yang umum dari jenis ini adalah modifikasi dari sepakbola, bola basket, kasti dan lari namun dengan berkembangnya teknologi permainan permainan tersebut mulai ditinggalkan dan kini para pelajar lebih cenderung menyukai bermain game online. Game online menurut seorang psikolog yaitu Rahmat yang mengatakan bahwa bermain game online sangatlah menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, game online memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, game online sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game, selain itu macam-macam game tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain. Beberapa sebab yang membuat remaja kecanduan game online, salah satunya tantangan. "Dalam setiap game ada tantangan, yang membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya, orang yang kecanduan game akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari game, bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan jadi lupa diri dan jadi lupa belajar, bahkan saat belajar pun ia malah mengingat-ingat permainan game.

Motivasi belajar merupakan proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan

perilaku dalam aktivitas belajar. Motivasi seseorang akan baik, apabila tujuan dalam diri seseorang baik. Pada konteks belajar maka tujuan dari dalam diri siswa yaitu untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Mahasiswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi dan semangat untuk mengikuti aktivitas belajar. Menurut pendapat para ahli motivasi belajar terbagi menjadi dua macam yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang tidak memerlukan rangsangan dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada kesadaran atau dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang membutuhkan adanya perangsang dari luar sebagai dorongan melakukan aktivitas belajar seperti guru, lingkungan keluarga, maupun teman.

Motivasi ekstrinsik timbul karena dalam diri siswa kurang sadar dengan tujuan yang akan dicapai, sehingga lingkungan siswa tersebut dapat memberikan dorongan maupun semangat agar siswa termotivasi dalam belajar. Motivasi dari lingkungan dapat timbul karena siswa melihat atau mengamati orang lain yang dapat memberikan inspirasi bagi hidupnya, sehingga siswa tertantang untuk dapat melakukan proses belajar yang lebih baik.

Mahasiswa adalah sebutan bagi orang yang sedang menempuh pendidikan tinggi di sebuah perguruan tinggi yang terdiri atas sekolah tinggi, akademi, dan yang paling umum adalah universitas. Dalam dunia perguruan tinggi, semuanya dituntut untuk serba mandiri. Peraturan tak lagi seperti masa sekolah menengah. Untuk itu mereka dituntut eksistensinya agar selalu menunjukkan bakat maupun kemampuan yang mereka miliki dalam wadah-wadah dan organisasi yang tersedia. Sebagian mahasiswa banyak menghabiskan waktunya di luar kampus baik dalam organisasi intra maupun ekstra seperti UKM (unit kegiatan mahasiswa) dan lain sebagainya.

Pada kegiatan pembelajaran di kampus, dosen sering dihadapkan dengan karakteristik peserta didik yang memiliki motivasi belajar beraneka ragam. Motivasi belajar dalam diri peserta didik seringkali tidak sama dan juga tidak tetap. Berdasarkan pengamatan langsung peneliti selama mengajar pada kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) selama kurang lebih 12 minggu, peneliti melihat bahwa motivasi belajar masih belum optimal. Disamping motivasi belajar yang dimiliki mahasiswa berbeda satu dengan yang lain, terdapat siswa yang memiliki motivasi belajar cukup tinggi dan sebaliknya terdapat mahasiswa yang memiliki motivasi belajar kurang optimal. Hal ini dapat dilihat dari antusias dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kurangnya antusias mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan dapat terlihat dari rendahnya respon beberapa mahasiswa terhadap kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Pada saat proses belajar mengajar berlangsung sedikitnya terdapat 7 mahasiswa per kelas yang masih pasif mengikuti aktivitas pembelajaran, misalnya ketika dosen memberikan pertanyaan kepada siswa terkait materi beberapa dari mereka masih enggan untuk menjawab. Sering kali mahasiswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran ini, pada saat perkuliahan berlangsung sibuk berbicara sendiri dengan teman sebangkunya atau bermain handphone, sehingga mahasiswa tersebut tidak memperhatikan materi yang dijelaskan oleh dosen malah bermain game online secara diam diam. Hal tersebut menunjukkan terdapat siswa yang memiliki motivasi belajar belum optimal. Motivasi belajar yang baik akan melahirkan proses dan hasil belajar yang baik tanpa memikirkan hal lain, misalnya bermain game online. Sebaliknya siswa yang motivasi belajar rendah menampakkan keengganan, perhatiannya terpusat pada permainan game online. Oleh karena itu, para dosen harus dapat menerapkan proses pembelajaran di kelas yang dapat menumbuhkembangkan motivasi belajar pada diri peserta didik (Hadis dan Nurhayati, 2010)

Idealnya seorang mahasiswa lebih mementingkan kuliah daripada bermain game online agar mahasiswa tersebut memiliki sikap yang positif terhadap kuliahnya. Tetapi pada kenyataannya masih banyak siswa yang lebih mementingkan bermain game online daripada sekolah, sehingga siswa tersebut memiliki motivasi belajar yang rendah. Mahasiswa menjadi sulit konsentrasi terhadap perkuliahan, sering malas bahkan bolos kuliah, menjadi cuek atau acuh tak acuh, dan kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya. Mahasiswa yang sudah kecanduan akan melakukan apapun agar bisa bermain game, misalnya berbohong atau mencuri uang. Mahasiswa yang terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer/Internet membuat ia menjadi tertutup dan sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

Adanya game online ini muncul dinamika-dinamika baru pada para pemainnya. Ada interaksi yang terjadi antara para pemain, yang dapat mengarah keterbentuknya persahabatan di antara mereka atau terbentuknya suatu komunitas pemain game online meskipun mereka belum pernah mengalami tatap muka secara langsung. Banyak pemain yang menghabiskan waktu dan uang yang dihitung banyak untuk bermain game online ini. Bahkan perilaku anak-anak dan remaja yang memainkan game online ini menyebabkan timbulnya keprihatinan dari para orang tua dan guru, yang menganggap bahwa kebiasaan bermain tadi tersebut berpengaruh buruk pada prestasi akademis dan perilaku sosial mereka (Nuswanda dalam Lekatompessy, 2010).

Pada saat melakukan magang kerja selama kurang lebih 12 minggu di Fakultas Psikologi dan FIDIK UIN Syarif Hidayatullah, peneliti melihat bahwa mahasiswa ketika

belajar dikelas lebih suka sibuk sendiri, berbicara dengan temannya, melamun, datang tidak tepat waktu, mengantuk pada saat perkuliahan berlangsung dan tidak fokus untuk belajar bahkan nilai - nilai beberapa tugas mata kuliah pun mengalami penurunan, ini bisa dilihat dari banyaknya siswa yang nilainya 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 warnet yang ada disekitaran kampus yang membuat mahasiswa setelah pulang kuliah tidak langsung pulang melainkan berkumpul bersama teman teman sekedar untuk bermain game online. Peneliti juga melakukan wawancara langsung dengan pemilik persewaan warung internet (warnet) game online sekitar kampus tersebut bahwa banyak mahasiswa yang menyewa komputer hanya untuk memainkan permainan tersebut.

Kebanyakan mereka terperangkap pada aktivitas negatif seperti *game online*. Kecanduan *game online* mengakibatkan persoalan dalam motivasi belajar pelajar dan mahasiswa. Pelajar dan mahasiswa akan mengalami penurunan motivasi dalam belajar sehingga mereka akan melalaikan tugas-tugas belajar maupun kuliahnya. Pelajar dan mahasiswa juga akan bolos sekolah dan kuliah karena waktunya tersita untuk bermain *game online*.

Mahasiswa yang kecanduan *game online* perlu diidentifikasi agar tidak berlanjut dan memberikan dampak yang negatif untuk selanjutnya. Untuk itu perlu dilakukan penelitian tentang hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar mahasiswa di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah.

Peneliti juga melakukan survey dan wawancara di beberapa Fakultas di UIN Syarif Hidayatullah pada bulan Januari 2018. Dari 10 mahasiswa fakultas ilmu dakwah dan ilmu komunikasi semester 3, 7 diantaranya merupakan pecandu game online, dengan kriteria pengulangan, toleransi, arti dan modifikasi *mood*. Hal ini diperkuat dengan adanya informasi dari wakil dekan bidang kemahasiswaan yaitu bapak Suhaimi yang menginformasikan banyak anak anak yang kegiatannya dihabiskan dengan bermain game online dan sering terpaku pada layar handphone masing masing. Ada juga lomba lomba game online antar fakultas yang kerap diikuti oleh mahasiswa FIDIK. Tidak hanya itu, beberapa mahasiswa di Fakultas sains dan teknologi juga fakultas psikologi mengatakan bahwa banyak temannya yang menjadi pecandu *game online*. Rata-rata mahasiswa yang kecanduan *game online* mengaku sering bolos kuliah dan tidak dapat mengerjakan tugas dengan baik. Tidak sedikit mahasiswa yang berhasil lolos dari kecanduan tersebut. Seorang mahasiswa berinisial R juga mengatakan bahwa mahasiswa yang bermain *game online* sering melakukan lomba *game online* antar jurusan bahkan antar

fakultas. Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud melakukan penelitian pada mahasiswa Fakultas Ilmu Dakwah dan Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dilakukan melalui observasi data awal dan wawancara langsung dengan beberapa mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, bahwa mahasiswa tersebut banyak yang suka memainkan game online, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan kecanduan bermain game online dengan motivasi belajar pada mahasiswa fakultas ilmu dakwah dan ilmu komunikasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta?”

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah diketahuinya hubungan game online dengan motivasi belajar fakultas dakwah dan ilmu komunikasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Memberi pengalaman baru bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian dan memperkokoh landasan teoritis tentang hubungan bermain game online dengan motivasi belajar pada mahasiswa fakultas dakwah dan ilmu komunikasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Memberikan informasi atau kontribusi pada mahasiswa jurusan psikologi dalam melakukan penelitian dan dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya bagi mahasiswa lain.

### **1.4.2. Manfaat Praktis**

Untuk memberi informasi bagi masyarakat terutama untuk mahasiswa bahwa terlalu lama bermain game online akan menimbulkan dampak negatif bagi kesehatan terutama pada motivasi belajar mahasiswa.

## **1.5. Uraian Keaslian Penelitian**

1. Penelitian oleh Kristiana (2012), dalam penelitiannya yang berjudul “**Pengaruh Game Online Sara’s Cooking Class terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental di Smk N 1 Sewon**” menunjukkan bahwa game online Sara’s Cooking Class berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas X Jasa Boga SMK N 1 Sewon pada mata pelajaran Pengolahan

Makanan Kontinental (ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan) dengan temuan  $P = 0,000 < 0,05$  untuk variabel minat belajar dan  $P = 0,001 < 0,05$  untuk variabel motivasi belajar. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama sama meneliti hubungan kecanduan game online terhadap motivasi belajar, tetapi tidak mengkaji minat. Perbedaannya yaitu penelitian ini tidak membicarakan pengaruh, tetapi hubungan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik regresi dan tidak mengkaji anak di usia Sekolah Menengah Kejuruan.

2. Penelitian oleh Uci Yulinda, "**Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri Se-Kecamatan Sampali**". Dari hasil penelitian hasil tingkat kecenderungan kecanduan bermain game online siswa kelas V SD Negeri 101776 didapatkan 28 siswa (58,3%) memiliki kecanduan bermain game online yang tinggi, dan 20 siswa (41,7%) memiliki kecanduan bermain game online yang cukup. Maka secara umum dapat disimpulkan bahwa kecanduan bermain game online siswa di kelas V SDN 101776 Sampali Kabupaten Deli Serdang cenderung Tinggi. Hasil tingkat kecenderungan kecanduan bermain game online siswa kelas V SD Negeri 101775 didapatkan sebanyak 31 siswa (64,6%) memiliki kecanduan bermain game online yang tinggi, dan 17 siswa (35,4%) memiliki kecanduan bermain game online yang cukup. Maka secara umum dapat disimpulkan bahwa kecanduan bermain game online siswa di kelas V SDN 101775 Sampali Kabupaten Deli Serdang cenderung Tinggi. Hasil tingkat kecenderungan kecanduan bermain game online siswa kelas V SD Negeri 101774 didapatkan 23 siswa (47,9%) memiliki kecanduan bermain game online yang tinggi, dan 25 siswa (52,1%) memiliki kecanduan bermain game online yang cukup. Maka secara umum dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa di kelas V SDN 101774 Sampali Kabupaten Deli Serdang cenderung Cukup. Maka hipotesis yang diajukan pada taraf signifikansi 95% dari ke tiga SD Negeri Se-kecamatan sampali Dari semua disimpulkan yang diatas Terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain game online terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 101776, SD Negeri 101775 dan SD Negeri 101774 Sampali.

3. Penelitian oleh Dewi Marlianti (2015) dengan judul "**Hubungan kecanduan bermain game online dengan pola tidur dan motivasi belajar pada anak usia 10-12 tahun di SD Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar.**" Game online tidak hanya mempengaruhi pola tidur anak tetapi berpengaruh juga pada motivasi belajarnya. Terbukti dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 76 sampel terdapat 64 anak (84,2%) yang kecanduan



bermain game online dan 12 anak (15,8%) yang tidak kecanduan bermain game online. Dari 64 anak yang kecanduan bermain game online, sebanyak 58 anak (76,3%) memiliki motivasi belajar yang kurang dan sebanyak 6 anak (7,9%) memiliki motivasi belajar yang baik. Sedangkan dari 12 anak yang tidak kecanduan bermain game online, sebanyak 2 anak (2,6%) memiliki motivasi belajar yang kurang dan sebanyak 10 anak (13,2%) memiliki motivasi belajar yang baik. Hasil analisis statistik dengan uji Fisher's Exact diperoleh nilai  $p < 0,001$  yang lebih kecil dari 0,05, ini berarti ada hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain game online dengan motivasi belajar anak usia 10-12 tahun di SD Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti hubungan kecanduan game online terhadap motivasi belajar. Perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan teknik regresi dan tidak mengkaji anak usia 10-12 tahun.

