

ARTIKEL

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP KARAKTER TANGGUNG
JAWAB SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 1
PRINGGASELA TIMUR**



**Oleh:
NUZULIA RISMA YANI
180102170**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
UNIVERSITAS HAMZANWADI
2022**

LEMBAR PENGESAHAN
PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP KARAKTER TANGGUNG
JAWAB SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 1
PRINGGASELA TIMUR

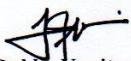


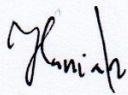
NUZULIA RISMA YANI
180102170

Menyetujui:

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Hj. Dukha Yunitasari, M.Pd.
NIDN. 0802068003


Yuniar Lestarini, M.Pd.
NIDN. 0801068405

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP KARAKTER TANGGUNG
JAWAB SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 1
PRINGGASELA TIMUR**

¹ **Nuzulia Risma Yani***; ² **Hj.Dukha Yunitasari, M.Pd.***; ³ **Yuniar Lestarini,
M.Pd.***

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hamzanwadi
Ryaninuzulia12@gmail.com

ABSTRAK

Nuzulia Risma Yani, (2022). “Pengaruh *Game Online* Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas IV Di SD Negeri 1 Pringgasela Timur”. Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hamzanwadi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap karakter tanggung jawab siswa kelas IV di SD Negeri 1 Pringgasela Timur. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif, dengan desain penelitian *cross sectional*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Pringgasela Timur. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 50 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan *kuesioner* (angket) dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar angket dan dokumentasi.

Hasil penelitian diperoleh persamaan regresi linear sederhana $Y=14,894+0,536X$ dan berdasarkan hasil uji koefisien determinasi pengaruh *game online* terhadap karakter tanggung jawab siswa adalah $r=0,707$, dan R Square sebesar 0,500, yang artinya 50% karakter tanggung jawab siswa dipengaruhi oleh *game online* sisanya 50% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian kategori siswa yang bermain *game online* berada dalam kategori tinggi. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap karakter tanggung jawab siswa kelas IV di SD Negeri 1 Pringgasela Timur yang berarti hipotesis H_a diterima. Pada dasarnya seorang anak tidak bisa membentuk karakter tanggung jawabnya sendiri. Oleh karena itu, peran orang-orang terdekat terutama guru dan orang tua siswa sangat berpengaruh dalam upaya pembentukan karakter tanggung jawab. Para orang tua dan guru harus mengajarkan kepada siswa tentang betapa pentingnya memiliki karakter tanggung jawab baik tanggung jawab kepada diri sendiri maupun tanggung jawab kepada orang lain.

Kata Kunci: *Game Online*, Karakter Tanggung Jawab

THE INFLUENCE OF ONLINE GAMES ON THE RESPONSIBILITIES OF GRADE IV STUDENTS AT THE STATE PRIMARY SCHOOL 1 EAST PRINGGASELA

¹ **Nuzulia Risma Yani***; ² **Hj.Dukha Yunitasari, M.Pd.***; ³ **Yuniar Lestarini, M.Pd.***

Primary School Teacher Education Study Program, Hamzanwadi University
Ryaninuzulia12@gmail.com

ABSTRACT

Nuzulia Risma Yani, (2022). "The Influence of Online Games on the Responsibilities of Grade IV Students at the State Primary School 1 East Pringgasela". Thesis, Faculty of Education, Primary School Teacher Education Study Program, Hamzanwadi University.

This study aims to determine the effect of online games on the responsibility character of fourth grade students at the State Primary School 1 East Pringgasela. This type of research is descriptive quantitative, with a cross sectional research design. This research was conducted at the State Primary School 1 East Pringgasela. The subjects of this study were students of class IV, totaling 50 people. Data collection techniques using a questionnaire and documentation. The research instrument was in the form of a questionnaire sheet and documentation.

The results of the study obtained a simple linear regression equation $Y=14,894+ 0,536X$ and based on the test results the coefficient of determination of the influence of online games on the character of student responsibility is $r=0.707$, and R Square of 0.500, which means that 50% of the character of student responsibility is influenced by online games. the remaining 50% is explained by other variables not discussed in this study.

Based on the research results, the category of students who play online games is in the high category. So, it can be concluded that there is an influence of online games on the responsibility character of fourth graders at the State Primary School 1 East Pringgasela, which means that the hypothesis H_a is accepted. Basically a child cannot form the character of his own responsibility. Therefore, the role of the closest people, especially teachers and parents, is very influential in efforts to build the character of responsibility. Parents and teachers must teach students how important it is to have the character of responsibility, both responsibility for oneself and responsibility for others.

Keywords: Online Game, Responsible Character

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi penting untuk kemajuan bangsa, sebuah bangsa akan mencapai kemajuan dengan adanya pendidikan. Tujuan pendidikan dapat dikatakan berhasil jika peserta didik dapat melaksanakan pendidikan dengan bersungguh-sungguh. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) nomor 20 tahun 2003, bab II, pasal 3 tentang fungsi dan tujuan disebutkan, bahwa Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab Akrom (2018: 81).

Dunia pendidikan tidak dapat terlepas dari pengaruh perkembangan global, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih telah membawa masyarakat kepada kehidupan yang tidak terbatas. Berbagai hal yang tidak pernah terbayangkan sebelumnya justru menjadi bagian yang melekat dengan manusia. Sejalan dengan pendapat Sugianta (2021: 105) inovasi teknologi membawa penemuan-penemuan baru dalam kehidupan manusia. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempengaruhi kehidupan masyarakat secara keseluruhan, kemunculan berbagai produk sebagai hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dilihat melalui *smartphone*, laptop, komputer, televisi, dan internet yang semakin canggih. Hal ini tentu

menjadi suatu keberhasilan, mengingat dengan adanya berbagai produk tersebut telah membawa manusia pada kemudahan dalam menjalani kehidupan. Kemudahan yang diberikan dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu memudahkan manusia beraktifitas dalam kegiatan sehari-hari misalnya dalam dunia pendidikan memudahkan guru menyampaikan pembelajaran kepada siswa yang terkendala jarak jauh. Misalnya melalui pembelajaran dalam jaringan (daring) lewat *Google Meet*, *Zoom*, *Whatsaap*, dan sebagainya.

Pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari segi pendidikan terbagi menjadi dua dampak yaitu positif dan negatif. Adapun dampak positif dari pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu kesempatan menggali berbagai informasi untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mempermudah komunikasi, dan memperluas jaringan pertemanan. Namun sayangnya, dampak negatif yang ditimbulkan dari pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu memudarnya rasa nasionalisme, rawan terhadap tindak kejahatan, dan dapat mempengaruhi perilaku seseorang karena mencontoh yang dilihat.

Sejak pandemi covid-19, penggunaan internet meningkat pesat. Menurut Dirjen Aptika Samuel A. Pangerapan dalam webinar Siberkreasi Mahasiswa Makin Cakap Digital (aptika.kominfo.go.id) disampaikan bahwa pada tahun 2021 jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat 11 persen dari tahun sebelumnya, yaitu dari 175,4 juta menjadi 202,6 juta orang pengguna. Internet menyediakan fitur-fitur yang memikat para penggunanya. Namun, kenyataan berbanding terbalik dengan yang diharapkan fasilitas yang diberikan tidak

dimanfaatkan sebaik-baiknya tetapi digunakan untuk mengunduh game online yang diminati. *Game online* adalah gaya hidup baru dan trend yang banyak digemari semua kalangan saat ini. Penggemarnya mulai dari orang dewasa hingga anak-anak usia sekolah dasar. Rasa ingin tahu terhadap suatu hal menjadi pemicu pada seseorang khususnya untuk siswa sekolah dasar tentang game yang sedang populer menjadi tujuan utama untuk bermain *game online*. Menurut Affandi (Harahap & Ramadan, 2021: 1305) permainan berbasis *game online* merupakan permainan yang bisa dimainkan banyak orang menggunakan media teknologi ataupun mesin dimana media tersebut terhubung dalam satu jaringan. *Game online* yang biasanya dimainkan oleh pemain *game online* diantaranya adalah *mobile legends, free fire, Player Unknown Battleground (PUBG)*, dan sejenisnya.

Semakin populernya *game online* pada zaman sekarang mengakibatkan gamers sebutan untuk pemain *game* menjadi ketagihan dalam memainkannya. Penyebab ketagihan dalam bermain *game online* adalah *game online* yang seru, menantang ketangguhan, melatih kekompakan, dan melatih sportifitas. Namun, sisi negatifnya adalah ketika kalah anak-anak cenderung ingin bermain lagi dan menghabiskan waktu secara intens dan ekstensif (Alam et al., : 2022). Sehingga, orang yang bermain *game online* akan merasa kecanduan dan pada akhirnya tidak dapat lepas dari *game online* jika tidak bisa mengontrol diri.

Sementara itu, untuk anak-anak generasi 90an pasti sudah tidak asing dengan berbagai macam permainan tradisional karena sudah menjadi bagian dari keseharian mereka. Dunia anak-anak yang penuh dengan permainan telah terbentuk. Beragam permainan tradisional yang biasanya dimainkan antara lain

seperti bermain layang-layang, bermain petak umpet, bermain gobak sodor, dan lain sebagainya. Umumnya beragam permainan tradisional yang ada tercipta dari kreatifitas yang dibangun atas dasar kebersamaan melalui anak-anak yang bermain. Para orang tua juga memberikan kebebasan kepada anak-anaknya dalam bermain berbagai hal, sebab permainan tradisional lebih aman dan mampu dijangkau oleh orang tua. Sehingga keberadaan orang tua masih menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari permainan. Sedangkan, untuk generasi tahun 2000an jenis permainan sudah mulai bergeser dan bertumpu pada sifat egosentris dan berpaku pada *smartphone* yang telah mengikis kebersamaan dan kreatifitas. Bukan hanya itu, jangkauan orang tua menjadi lebih terbatas sehingga anak-anak terlepas dari orang tuanya. Diketahui, dalam rentang usia tersebut anak-anak masih belum mampu memahami secara baik tugas dan tanggung jawabnya.

Tanggung jawab merupakan salah satu karakter yang harus dimiliki setiap manusia. Karakter tanggung jawab menjadi bagian dari diri manusia yang harus ditanamkan sejak dini. Adapun tanggung jawab menurut Zubaedi (Melati et al., 2021: 3063) adalah mampu mempertanggung jawabkan serta memiliki perasaan untuk memenuhi tugas dengan dipercaya, mandiri dan berkomitmen. Sejalan dengan pendapat tersebut Samani & Hariyanto (Wadu et al., 2020: 101) orang yang bertanggung jawab adalah orang yang dapat diandalkan dalam melakukan pekerjaannya, fokus, tidak menyalahkan orang lain, dan selalu berpikir sebelum bertindak. Mengacu pentingnya karakter tanggung jawab tentu menjadi perhatian bersama, terutama di sekolah. Terdapat siswa yang masih belum menyadari makna dari tanggung jawab. Faktanya, sebagian siswa kurang memahami

tanggung jawabnya sebagai siswa di sekolah. Diketahui, indikator tanggung jawab siswa di sekolah misalnya rajin belajar, melaksanakan tugas individu, mengerjakan tugas kelompok, apabila diberikan tugas piket kelas harus dilakukan bersama teman yang lain, dan sejenisnya. Namun, kenyataan berbanding terbalik dari yang diharapkan kurangnya kesadaran siswa dalam melaksanakan tanggung jawab menunjukkan bahwa adanya permasalahan dalam hal pendidikan karakter khususnya karakter tanggung jawab.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada Maret 2022 di SD Negeri 1 Pringgasela Timur peneliti menemukan permasalahan pada siswa kelas IV yang bermain *game online*. Permasalahan yang terjadi adalah ketika proses pembelajaran berlangsung siswa kurang konsentrasi, siswa lupa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dan hilangnya semangat belajar dalam diri siswa.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti uraikan, peneliti tertarik untuk menjadikan permasalahan tersebut dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas IV Di SD Negeri 1 Pringgasela Timur”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan metode penelitian survei. Menurut Notoatmodjo (2018) deskriptif adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan suatu fenomena yang terjadi dalam masyarakat. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *cross sectional*. Menurut

Notoatmodjo (2018) *survey cross sectional* merupakan suatu penelitian untuk mempelajari dinamika korelasi antara faktor-faktor resiko dengan efek, dengan cara pendekatan, observasi atau pengumpulan data sekaligus pada suatu saat.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Pringgasela Timur pada bulan Juli 2022. Jumlah sampel yang diangkat sebanyak 50 responden yakni siswa kelas IV SD Negeri 1 Pringgasela Timur. Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner) dan dokumentasi. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan korelasi *product moment* sedangkan untuk uji reliabilitas menggunakan *alpha cronbach*. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan SPSS versi 24, regresi linear sederhana dan koefisien determinasi, dan uji hipotesis menggunakan uji korelasi parsial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah dasar negeri 1 Pringgasela Timur terletak di desa Pringgasela Timur, kecamatan Pringgasela, kabupaten Lombok Timur. Waktu pelaksanaan penelitian pada awal bulan juli 2022 pada hari rabu tanggal 5 mulai pukul 09.30 WITA sampai 11.30 WITA. Sampel penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas IV berjumlah 50 siswa, dengan 26 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner) dengan bantuan skala *likert*.

Adanya pengaruh *game online* terhadap karakter tanggung jawab siswa dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Pringgasela

Timur dan berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan bahwa pengaruh *game online* terhadap karakter tanggung jawab siswa memiliki kategori sangat tinggi sebanyak 1 responden atau $\geq 100\%$, kategori tinggi sebanyak 20 responden atau 73%, kategori sedang sebanyak 20 responden atau 59%, kategori rendah sebanyak 4 atau 45%, dan kategori sangat rendah sebanyak 5 responden atau $\leq 44\%$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh *game online* terhadap karakter tanggung jawab siswa berada dalam kategori tinggi.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh persamaan regresi mengenai pengaruh *game online* $Y=14,894+ 0,536X$. Persamaan dari regresi tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat secara parsial. Konstanta sebesar 14,894, memiliki arti bahwa nilai konsisten variabel karakter tanggung jawab adalah sebesar 14,894. Koefisien regresi *game online* adalah 0,536, menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai *game online* (X), maka nilai karakter tanggung jawab bertambah sebesar 0,536. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif. Sehingga dapat dikatakan semakin tinggi penggunaan *game online*, maka semakin tinggi pula pengaruh yang disebabkan terhadap karakter tanggung jawab siswa. Hasil koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,500, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (*game online*) terhadap variabel terikat (karakter tanggung jawab) adalah sebesar 50%. Sisa 50% dijelaskan oleh variabel lainnya yang tidak disebutkan dalam penelitian ini.

Hasil uji hipotesis, menunjukkan adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara variabel X (*game online*) terhadap variabel Y (karakter tanggung jawab). Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikan $0,000 < 0,05$, serta nilai t hitung $6,923 > 2,009$ nilai t tabel, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh *game online* terhadap karakter tanggung jawab siswa yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dan dianalisis tentang pengaruh *game online* terhadap karakter tanggung jawab siswa di SD Negeri 1 Pringgasela Timur, hal ini tentunya berawal dari kebiasaan siswa yang bermain *game online* sehingga melupakan tanggung jawabnya. Fitur-fitur dan berbagai tantangan yang menarik dalam *game online* dapat membuat pemainnya menjadi ketagihan dalam memainkan *game* tersebut. Akibat yang ditimbulkan tentunya memiliki pengaruh terhadap karakter dan tanggung jawab seseorang khususnya bagi siswa di SD Negeri 1 Pringgasela Timur. Contohnya: membuat siswa melupakan waktu belajar karena terus menerus bermain *game online*, hilangnya semangat belajar dan kurangnya tingkat kefokusan belajar dalam diri siswa, mengabaikan waktu makan dan minum mereka sehingga memiliki pengaruh pada kesehatan. Bahkan, berlebihan dalam bermain *game online* dapat merubah karakter tanggung jawab seseorang. Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang telah dilakukan Yuniarti (2020) kecanduan *game online* dapat mempengaruhi karakter tanggung jawab dan minat belajar siswa, dampak *game online* juga akan mengurangi rasa tanggung jawab dengan minat belajar siswa.

Perubahan karakter tanggung jawab tersebut lebih kearah pengaruh buruk. Siswa yang bermain *game online* menjadi lupa waktu, mudah terpengaruh suasana negatif yang membuat emosi siswa tidak terkendali, terbiasa mengucapkan bahasa yang kasar kepada orang lain, dan merasa dunia dalam *game online* lebih menarik daripada dunia nyata disekitarnya. Karakter adalah tingkah laku atau perilaku dari seseorang yang menjadi tanda khusus atau ciri khas yang berfungsi sebagai pembeda individu yang satu dengan yang lainnya. Karakter tanggung jawab siswa kelas IV di SD Negeri 1 Pringgasela Timur tidak dapat dilihat secara sepenuhnya ketika siswa berada di sekolah. Namun, dapat dilihat juga ketika siswa berada di lingkungan luar sekolah khususnya di rumah. Seorang siswa tidak bisa membentuk karakter tanggung jawabnya sendiri. Oleh karena itu, peran orang-orang terdekat di sekitar siswa sangat berpengaruh dalam membentuk karakter tanggung jawab tersebut. Para orang tua dan pihak-pihak sekolah terutama guru harus mengajarkan kepada siswa tentang betapa pentingnya memiliki karakter tanggung jawab baik tanggung jawab kepada diri sendiri maupun tanggung jawab kepada orang lain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan kategori siswa yang bermain *game online* berada dalam kategori tinggi. Sehingga, dapat disimpulkan terdapat pengaruh *game online* terhadap karakter tanggung jawab siswa di SD Negeri 1 Pringgasela Timur yang artinya hipotesis H_a diterima. Sejak bermain *game online* siswa menjadi lupa waktu, mudah terpengaruh suasana negatif yang membuat emosi siswa tidak terkendali, terbiasa

mengucapkan bahasa yang kasar kepada orang lain, dan merasa dunia dalam *game online* lebih menarik dari dunia nyata disekitarnya. Karakter tanggung jawab siswa kelas IV di SD Negeri 1 Pringgasela Timur memang tidak dapat dilihat secara sepenuhnya ketika siswa berada di sekolah. Namun, dapat dilihat juga ketika siswa berada di lingkungan luar sekolah khususnya di rumah. Pada dasarnya seorang anak tidak bisa membentuk karakter tanggung jawabnya sendiri. Oleh karena itu, peran orang-orang terdekat terutama guru dan orang tua siswa sangat berpengaruh dalam upaya pembentukan karakter tanggung jawab. Para orang tua dan guru harus mengajarkan kepada siswa tentang betapa pentingnya memiliki karakter tanggung jawab baik tanggung jawab kepada diri sendiri maupun tanggung jawab kepada orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Akrom, A. H. (2018). *Pendidikan karakter dan keIndonesiaan*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Alam, L. N., Dirgayunita, A., & Dheasari, A. K. (2022). Dampak kecanduan *game online* pada moralitas anak-anak di desa Gunggungan Kidul kabupaten Probolinggo. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol.4, No.1, hal. 519-529.
- Harahap, H. S., & Ramadan, H. Z. (2021). Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol.5, No. 3, hal.1304-1311.
- Melati et al., (2021). Analisis Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 3, No.5, hal. 3062-3071.
- Notoadmojo, Soekidjo. (2018). *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Retrieved from* aptika.kominfo.go.id diakses 14 maret 2022.
- Wadu, A. B., Samawati, & Ladamay, I. (2020). Penerapan nilai kerja keras dan tanggung jawab dalam ekstrakurikuler pramuka di sekolah dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. Vol.4, No.1, hal.100-106.
- Yuniarti, B. K. (2020). *Analisis kecanduan game online terhadap karakter tanggung jawab dan minat belajar siswa dimasa pandemi covid 19 SD Negeri 1 Masbagik Selatan tahun ajaran 2020/2021. Disertai dipublikasikan*. Selong: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Hamzawandi.