



Volume: 2 Nomor 1 Pages 10 sd 18 tahun 2023

Jurnal Almurtaja : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini

ISSN: *On process* (Online) *On process* (Print)

[ALMURTAJA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini \(iai-tabah.ac.id\)](http://ALMURTAJA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (iai-tabah.ac.id))



Almurtaja.JPIAUD by IAI TABAH is Licensed Under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

Naskah Masuk	Direvisi	Diterbitkan
03-07-2023	10-07-2023	29-07-2023
DOI:		

## Pengaruh Gamifikasi Dalam Permainan Logika Matematika Terhadap Perkembangan Kognitif Anak

Wahyun Nabilatun Nabighoh

[wahyunnabila@iai-tabah.ac.id](mailto:wahyunnabila@iai-tabah.ac.id)

Institut Agama Islam Tarbiyatut Tholabah Lamongan, Indonesia

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya perkembangan kognitif anak. Tujuannya penelitian ini ingin mendeskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai pengaruh gamifikasi dalam permainan logika matematika terhadap perkembangan kognitif anak di TKM NU 25 Nurul Hikmah Gresik khususnya yang berusia 5-6 tahun. Metode yang digunakan yaitu kuantitatif karena ada suatu prosedur dimana untuk mendapatkan pengetahuan dengan data berbentuk angka yang kemudian dijadikan alat untuk menemukan kebenaran tentang suatu hal yang diinginkan. Desain dan rancangan penelitian yang dipakai didalam kajian ini, yakni membandingkan keberadaan variabel pada dua sampel yang berbeda, oleh karena itu penelitian ini menggunakan *two group pre test - post test* dengan memberikan *treatment* pada sampel eksperimen.

Kata Kunci: anak usia dini, perkembangan kognitif, gamifikasi.

### Abstract

This research is motivated by the lack of cognitive development of children. The aim of this study is to describe systematically, factually, and accurately the effect of gamification in mathematical logic games on the cognitive development of children at TKM NU 25 Nurul Hikmah Gresik, especially those aged 5-6 years. The method used is quantitative because there is a procedure where to get knowledge with data in the form of numbers which are then used as a tool to find the truth about something you want. The design and research design used in this study, namely comparing the presence of variables in two different samples, therefore this study used two group

pre-test - post-test by giving treatment to the experimental sample.

Keywords: early childhood, cognitive development, gamification.

## PENDAHULUAN

Pada usia dini, anak berkembang di masa *golden age* yaitu adanya peluang yang amat krusial bagi anak. Sebab masa ini menjadi periode paling berharga dalam tahap tumbuh kembang anak. Fase ini menjadi penentu yang mempengaruhi fase kehidupan anak selanjutnya. Pada masa ini anak perlu mendapat banyak stimulasi dan rangsangan guna melatih tumbuh dan kembangnya. Istilah anak usia dini merupakan bukti kesadaran orang dewasa mengenai disimilaritas antara sosok anak dengan individu dewasa. Pendidikan anak usia dini menjadi penentu kualitas pendidikan bangsa, sebab anak adalah generasi penerus bangsa. Usia dini menjadi penentu mutu masa depan anak yang bermakna serta berpengaruh dalam fase berikutnya.

Pendidikan Anak Usia dini sendiri dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD Pasal 1 menyatakan, "Pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai enam tahun dan bukan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar" Rentang masa usia dini menjadi pilar penting perjalanan kehidupan manusia, misalnya pertumbuhan dan perkembangan otak, memori, kepribadian, intelegensi, serta segala dimensi pertumbuhan yang dapat mengakibatkan keterlambatan tumbuh kembang dimasa mendatang. Banyak sekali fase yang dilalui anak usia dini, di antaranya fisik, moral, religius, motorik, bahasa, sosial emosi, seni, dan juga perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif biasanya ditujukan pada peningkatan *skill* visualisasi, auditori, kinestetik, taktik, geometri, sains permulaan, serta aritmatika.

Perkembangan kognitif menurut Susanto (2014:47) yakni suatu proses berpikir yang menjadi kapabilitas seorang dalam memperhitungkan, mengaitkan, serta merefleksikan sesuatu fenomena. Perkembangan kognitif tentunya dimaksudkan agar anak dapat bereksplorasi dengan dunia disekelilingnya melalui panca indera, agar menemukan wawasan yang dapat dijadikan sebagai bekal menjadi manusia pembelajar dan berwawasan luas untuk kebutuhan dirinya serta individu lain. Dengan pengembangan kognitif fungsi berpikir bisa diwujudkan tepat sasaran guna memecahkan masalah. Piaget mengemukakan bahwa anak dapat membangun pengetahuannya sendiri yang didapatkan melalui hasil belajar atau pengalaman selama eksplorasi (Susanto, 2014:48). Oleh sebab itu teori Piaget ini menjadi sangat penting dan menunjang penelitian mengenai pendidikan anak usia dini khususnya dalam bidang kognitif. Piaget, dalam Walujo dan Anies (2017:134) mengungkapkan bahwasannya perkembangan kognitif mampu memberi batasan akan kecerdasan pengetahuan serta ikatan anak didik dengan lingkungannya.

Dalam mengasah perkembangan kognitif dibutuhkan rangsangan dari lingkungan anak. Guna meningkatkan segala potensi anak, maka dibuatlah berbagai kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan anak yaitu bermain. Hal ini guna menarik minat belajar anak dan guru mampu meningkatkan segala potensi serta kecerdasan yang dimiliki anak. Kecerdasan menurut Gardner (dalam Purnamawati dan Setiono, 2014:78) adalah

kemampuan untuk menggali, mengasah, dan mengembangkan potensi unggul yang dimiliki seorang anak hingga mencapai tingkat terbaik yang berguna bagi diri dan orang lain. Sehubungan dengan upaya peningkatan perkembangan kognitif melalui permainan berbasis kecerdasan, diperlukan stimulasi yang sesuai guna tersampainya tujuan pembelajaran yang diberikan pada anak yang dapat dilakukan melalui kegiatan nyata dan menyenangkan dengan bermain. Permainan dapat menarik minat dan merangsang kemampuan berpikir anak. Melalui permainan yang tepat dan menyenangkan maka kemampuan dan potensi anak dapat terasah dan anak mendapatkan tujuan pembelajaran yang diberikan. Anak yang diasah kemampuan kognitif melalui permainan logika matematikanya akan berpotensi memiliki daya berpikir yang luar biasa.

Perkembangan kognitif perlu dikembangkan semaksimal mungkin. Hal ini dikarenakan bahwa perkembangan kognitif akan memperluas cara berpikir anak, membantu daya nalar dalam menyelesaikan masalah, serta memudahkan anak dalam beradaptasi (Ubaidillah, 2020). Perkembangan kognitif yang optimal bisa diperoleh dengan stimulasi yang tepat melalui pengalaman dan berbagai peristiwa yang diterima anak. Perkembangan kognitif sebagaimana dimaksud pada Peraturan Pemerintah No 137 tahun 2014 Pasal 10 Ayat (1) yakni: a) belajar dan pemecahan masalah, meliputi keahlian penyelesaian masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari melalui metode yang luwes, dibenarkan secara sosial, dan mengimplementasikan wawasan serta pengalaman dalam konteks modern; b) berpikir logis, meliputi perencanaan, klasifikasi, perbedaan, inisiatif, pola, serta pengenalan sebab-akibat; c) berpikir simbolik, meliputi keahlian menyebutkan, mengenali, serta menerapkan konsep bilangan, pengenalan huruf, dan bisa memperkenalkan berbagai benda serta berimajinasi melalui gambar. Cara menerapkan gamifikasi dalam konteks pembelajaran menurut (Mukarromah, et al., 2021) yaitu memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Dengan memanfaatkan media *game*, diharapkan mampu meningkatkan wawasan anak usia dini.

Di era sekarang, walaupun orangtua sudah banyak yang sadar akan krusialnya pendidikan bagi anak usia dini, namun tak sedikit diantara mereka yang lepas tangan dan berpasrah pada pendidik di sekolah atau guru TK dikarenakan kesibukan dalam bekerja. Para orangtua di era sekarang, sudah banyak memfasilitasi anak dengan *gadget* sehingga banyak anak yang telah ketergantungan *gadget* dibanding bermain permainan aktif bersama teman sabayanya. Penggunaan *gadget* sebagai teman bermain sehari-hari anak memang banyak nilai positifnya namun juga tidak menutup kemungkinan berdampak negatif bagi anak. Apalagi saat menggunakan *gadget* sendirian tanpa pengawasan dari orang dewasa lain yang mengakibatkan anak membuka situs atau *game* yang tidak disarankan untuk anak diusianya. Fenomena ini mengakibatkan proses tumbuh kembang anak yang menjadi tidak optimal dilakukan karena anak usia dini memerlukan motivasi melalui permainan-permainan aktif bersama (Agustin, dkk, 2020).

Media pembelajaran dengan gamifikasi berbentuk *game* yang diselipi pembelajaran, antara pengguna dengan komputer dapat berinteraksi satu sama lain. Edukasi untuk anak usia dini bisa diberikan dengan menggunakan salah satu media pembelajaran. Pemberian

media dapat mempermudah anak dalam menangkap pesan yang disampaikan. Media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu multimedia interaktif berupa gamifikasi, yakni pembelajaran yang mengupayakan agar anak dapat lebih aktif, mengerti, serta mengimplementasikan dalam kehidupan nyata (Munawaroh, 2011).

Gamifikasi masih jarang digunakan untuk pembelajaran khususnya di PAUD (Ariani, 2020). Dalam penelitian ini, media gamifikasinya dirancang menggunakan *power point* dengan menggunakan unsur *game* didalamnya, menerapkan pembelajaran melalui bermain, tidak terpaku pada narasi, dan menggunakan pembelajaran yang komprehensif bagi anak sehingga gamifikasi ini berbeda dan sesuai dengan kebutuhan anak. Selain itu, pemanfaatan media gamifikasi juga bisa menginspirasi agar anak terus belajar (Jusuf, 2016). Gamifikasi yakni media berisi konsep pembelajaran yang bertujuan memotivasi peserta didik dengan memaksimalkan penggunaan elemen-elemen dalam *game* serta memberikan rasa nyaman sewaktu pembelajaran (Majid & Huda, 2020).

Gamifikasi yang digunakan dalam penelitian ini dirancang menggunakan *power point* yang didesain menggunakan elemen *game* yang menyenangkan dan disesuaikan dengan usia 5 dan 6 tahun. Media gamifikasi ini dibuat guna menstimulasi perkembangan kognitif anak yang disesuaikan dengan STPPA pada aspek perkembangan kognitif. *Game* melalui media gamifikasi berisikan *game* berhitung, *game* mengurutkan ukuran, dan mengelompokkan berdasarkan warna. *Game* disusun sesuai dengan anak usia 5 sampai 6 tahun, serta pemberiannya dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, bermain, dan diawasi oleh pendidik dan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian di kelas Eksperimen adalah rencana pelaksanaan pembelajaran Harian (RPPH).

## METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif karena ada suatu prosedur dimana untuk mendapatkan pengetahuan dengan data berbentuk angka yang kemudian dijadikan alat untuk menemukan kebenaran tentang suatu hal yang diinginkannya. Desain dan rancangan penelitian yang dipakai didalam kajian ini, yakni membandingkan keberadaan variabel pada dua sampel yang berbeda, oleh karena itu penelitian ini menggunakan *two group pre test - post test* dengan memberikan *treatment* pada sampel eksperimen. Untuk kelas kontrol hanya diberikan *pre test* dan *post test* tanpa *treatment*. Menurut Basuki dan Hariyanto (2015:32) *pre test* adalah tes yang dilakukan diawal untuk mengetahui pengetahuan dasar siswa, sedangkan *post test* adalah tes yang diberikan setelah selesainya suatu program pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan 6x (enam kali) pemberian perlakuan, yaitu dengan melakukan gamifikasi dalam permainan kecerdasan logika matematika, 1x (satu kali) *pre test* (observasi sebelum melakukan gamifikasi dalam permainan kecerdasan logika matematika, dan 1x (satu kali) *post test* (observasi setelah melakukan gamifikasi dalam permainan kecerdasan logika matematika). Penerapan gamifikasi dalam permainan logika matematika terhadap perkembangan kognitif anak di TKM NU 25 Nurul Hikmah Gresik khususnya yang berusia 5-6 tahun saat mengikuti proses

kegiatan belajar sambil bermain berlangsung. Observasi awal dan observasi setelah menerapkan permainan gamifikasi dalam permainan logika terhadap perkembangan kognitif anak di TKM NU 25 Nurul Hikmah Gresik khususnya yang berusia 5-6 tahun sebagai upaya mengatasi masalah anak usia dini yaitu rendahnya kemampuan kognitif anak.

Maka peneliti menyusun instrumen pengumpulan data seperti yang tercantum pada tabel di bawah ini,

Lembar Metode Tes Dan Observasi Perkembangan Kognitif Anak di TKM NU  
25 Nurul Hikmah melalui Gamifikasi dalam Permainan Logika  
Matematika

Nama Anak :

Usia/Kelompok :

Hari :

No	Indikator yang diamati	Pilihan				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Anak dapat mencocokkan benda sesuai dengan lambang bilangan					
2.	Anak bisa interaksi kepada pengajar ataupun temannya saat berkegiatan					
3.	Anak dapat menyelesaikan kegiatan dalam memecahkan masalah					
4.	Cara menggunakan media secara tepat					
Total Butir Instrumen						

Untuk mengisi kolom *alternative* pilihan dengan tanda *checklist* atau centang (√), peneliti membuat pedoman cara menentukan/kapan mencentang kolom 1, 2, 3, atau 4 sebagai berikut: a) Mencentang kolom 1 = apabila salah tiga dari semua item yang diamati; b) Mencentang kolom 2 = apabila salah dua dari semua item yang diamati; c) Mencentang kolom 3 = apabila salah satu dari dari semua item yang diamati; d) Mencentang kolom 4 = apabila semua dari semua item yang diamati tepat.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui kelayakan suatu instrumen penelitian. Untuk itulah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Skor yang diperoleh dianalisis menggunakan *software* SPSS. Sampel penelitian pada uji coba instrumen berjumlah 10 anak kelompok B.

Data hasil penelitian mendeskripsikan keadaan variabel perkembangan kognitif pada kelompok B di TKM NU 25 Nurul Hikmah dengan sampel penelitian kelas eksperimen berjumlah 10 dan kelas kontrol 12 anak.

Tabel Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen

Variabel	Nilai Signifikansi	Taraf	Keterangan
Perkembangan kognitif melalui gamifikasi ( <i>pretest</i> )	0,082	0,05	Normal
Perkembangan kognitif melalui gamifikasi ( <i>posttest</i> )	0,168	0,05	Normal

Tabel Hasil Uji Normalitas Kelompok Kontrol

Variabel	Nilai Signifikansi	Taraf	Keterangan
Perkembangan kognitif ( <i>pretest</i> )	0,161	0,05	Normal
Perkembangan kognitif ( <i>posttest</i> )	0,195	0,05	Normal

Berdasarkan tabel di atas, dinyatakan bahwa semua data penelitian di kelompok eksperimen maupun kontrol memiliki nilai lebih dari 0,05, sehingga dapat dinyatakan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Tabel Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Kelas	Nilai Signifikansi	Taraf	Keterangan
Perkembangan kognitif ( <i>pretest</i> )	Eksperimen	0,093	0,05	Homogen
	Kontrol			
Perkembangan kognitif ( <i>posttest</i> )	Eksperimen	0,569	0,05	Homogen
	Kontrol			

Tabel di atas merupakan data uji homogenitas dengan menggunakan taraf signifikansi 5% yaitu 0,05. Pengambilan kesimpulannya, jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka varian kelompok data tidak homogen, dan jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka varian kelompok data adalah homogen.

Hasil observasi perkembangan kognitif (*pretest*) di kelompok eksperimen dan kontrol diperoleh nilai signifikansi  $0,096 > 0,05$ , maka dapat dikatakan bahwa varian kelompok data tersebut homogen. Perkembangan kognitif (*posttest*) kelompok eksperimen dan kontrol diperoleh nilai signifikansi  $0,569 > 0,05$ , maka dapat dikatakan bahwa varian kelompok data tersebut homogen. Dari semua variabel yang telah dipaparkan disimpulkan bahwa data tersebut homogen atau telah memenuhi asumsi dasar homogenitas.

Tabel Hasil Pengujian Hipotesis Gamifikasi dalam Permainan Logika Matematika terhadap Perkembangan Kognitif

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Perkembangan Kognitif melalui Gamifikasi	5,000	,037	10,501	20	,000	6,117	,583	4,902	7,332
Equal variances assumed			10,019	13,938	,000	6,117	,610	4,807	7,427
Equal variances not assumed									

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis bahwa nilai tolerance variabel gamifikasi 0,992. Nilai tolerance variabel independent lebih dari 0,1, maka nilai tolerance bebas multikolinearitas dan nilai VIF dari variabel gamifikasi 1,008 ng dari 10. Maka nilai VIF bebas multikolinearitas. Berdasarkan nilai-nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa model regresi penelitian ini bebas dari masalah multikolinearitas. Dapat diketahui bahwa media gamifikasi dalam permainan logika matematika berpengaruh terhadap perkembangan kognitif pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak.

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 10,501 dan nilai sig. 2 tailed 0,000. Apabila dilakukan perbandingan maka nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $(10,501 > 2,086)$  dan hasil sig. 2 tailed senilai  $0,000 < 0,05$ , berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara gamifikasi dalam permainan logika matematika terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B Taman Kanak-kanak.

Maka penelitian ini mendukung teori bahwa anak usia dini akan sangat tertarik dengan pembelajaran yang dikemas dengan permainan. Pembelajaran dengan media ini memprioritaskan agar anak mendapat keahlian melalui permainan yang dijalankan (Akman & Guchan, 2015). Pemanfaatan gamifikasi dapat memberi pengalaman pembelajaran interaktif, menggembarakan, serta terjadi interaksi sosial sesuai kebutuhan. Anak memerlukan rangsangan dalam meningkatkan keterampilan kognitif. Darmawan (2012:192) menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan *game* dengan teknologi perangkat *handphone* atau komputer dapat memudahkan penyampaian materi. Namun, ada hal yang perlu diperhatikan yang mendasari identitas sebuah *game* sebagai

pembelajaran: orientasi, perwujudan intelektual, respon dalam bentuk permainan, evaluasi, pemberian *feedback*, perbaikan, segmen pengaturan pengajaran, dan penutup.

Gamifikasi dapat diberikan pada pembelajaran anak usia dini, namun pemberiannya harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan dan usia anak. Gamifikasi berbasis permainan logika matematika anak ini dirancang supaya anak bisa mengembangkan kemampuan kognitifnya secara baik. Selain itu hal ini dapat memberikan pengaruh yang baik untuk kognitif anak jika dilihat dari segi pengalaman. Pengalaman belajar yang baik dan istimewa dapat masuk dalam pikiran anak, melekat, dan mudah dipahami oleh anak.

#### SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan maka simpulan yang berkaitan dengan pengaruh gamifikasi dalam permainan logika matematika terhadap perkembangan kognitif anak, yakni adanya perbedaan perkembangan kognitif pada kelompok eksperimen yang mendapatkan *treatment* atau perlakuan dengan pemberian gamifikasi dalam permainan logika matematika pada kelompok eksperimen atau kelompok yang mendapat *treatment* dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan *treatment* tersebut. Hasil perkembangan kognitif kelompok eksperimen lebih baik dari kelompok kontrol yang tidak menggunakan gamifikasi dalam permainan logika matematika. Hasil pemaparan di atas disimpulkan bahwa gamifikasi dalam permainan logika matematika secara signifikan berpengaruh secara bersamaan terhadap perkembangan kognitif pada kelompok B di TKM NU 25 Nurul Hikmah Gresik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akman, B., & Guchan Ozgul, S. (2015). *Role of Play in Teaching Science in the Early Childhood Science Education*. 237-258. [http://doi.org/10.1007/978-94-017-9505-0\\_11](http://doi.org/10.1007/978-94-017-9505-0_11)
- Ariani, Diana. (2020). *Gamifikasi Untuk Pembelajaran*. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2). <http://jurnal.unj.ac.id/unj/index.php/jpi>
- Basuki, Ismet., & Hariyanto. 2015. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Darmawan, Deni. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- \_\_\_\_\_, Deni. 2015. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Jusuf, Heni. 2016. *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. *Jurnal TICOM*, (5)1. <https://neliti.publications/92772>
- Majid, Haritsa T. & Huda, Sheila Nurul. 2020. *Gamifikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Bahasa Arab: Studi Kasus PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta*. *Jurnal Automa*, 1(2), <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15583>
- Munawaroh, Hidayatu., Widiyani, A. Y. E., & Muntaqo, R. 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun*.

1664-1172. <http://10.31004/obsesi.v5i2.619>

Nasution, R. H., Hapidin, H., & Fridani, L., 2020. *Pengaruh Pembelajaran ICT dan Minat Belajar Terhadap Kesiapan Membaca Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.411>

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

146 Tahun 2014 tentang

Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini

Purnamawati, Nila & Widiyanto Setiono. 2014. *Temukan Bakat Anak Anda*. Jakarta:

Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana

Ubaidillah, U. 2020. *Efektivitas Permainan Detumbar (Dengarkan, Temukan Gambar) Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini*. JCE (Journal of Childhood Education), (3)1, <https://doi.org/10.30736/j>

Walujo, Djoko Adi & Anies Listyowati. 2017. *Kompendium PAUD*. Depok: Penamedia Group