

Pengaruh Globalisasi terhadap Penurunan Aktivitas Bermain di Luar pada Anak: Analisis Film *Keluarga Cemara* Berdasarkan Teori Rekapitulasi Stanley Hall

Nafi' Nabila¹

¹Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia
23104030011@student.uin-suka.ac.id

Abstract

Berkurangnya aktivitas bermain di luar pada anak yang diakibatkan oleh Globalisasi adalah fenomena yang terjadi akhir-akhir ini. Hal ini dapat mempengaruhi perkembangan aspek-aspek penting dalam pertumbuhan anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh globalisasi terhadap berkurangnya aktivitas bermain di luar pada anak dan dampaknya terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Penelitian menggunakan metode analisis konten terhadap film "Keluarga Cemara" yang disutradarai oleh Yandi Laurens (2018). Film ini menggambarkan dinamika kehidupan keluarga yang pindah dari kota ke desa akibat kebangkrutan, serta tantangan yang dihadapi oleh setiap anggota keluarga dalam beradaptasi dengan lingkungan baru. Data dianalisis dengan menyoroti interaksi antar tokoh, perbedaan pola asuh, dan kebiasaan anak dalam konteks urban dan rural. Hasil penelitian menunjukkan bahwa globalisasi memengaruhi berkurangnya aktivitas bermain di luar pada anak, yang berdampak pada perkembangan sosial emosional mereka. Teori rekapitulasi Stanley Hall digunakan sebagai landasan teoritis, yang menyatakan bahwa aktivitas bermain merepresentasikan kebiasaan leluhur dan berfungsi untuk mengeliminasi insting primitif. Penelitian ini juga mencatat bahwa perubahan lingkungan memengaruhi pola asuh dan kegiatan anak, sebagaimana tergambar dalam adaptasi tokoh Elis dan Ara di desa. Melalui temuan ini, diharapkan orang tua dan pendidik dapat memperoleh wawasan untuk mendukung perkembangan anak dalam era globalisasi.

Kata Kunci: Globalisasi Anak, Bermain Luar, Perkembangan Anak, Teori Rekapitulasi

Pendahuluan

Anak-anak zaman sekarang lebih tertarik bermain dengan gadget. Itu bisa terjadi karena anak-anak zaman sekarang cenderung lebih jarang bermain di luar, terutama karena dampak dari globalisasi. Anak-anak lebih nyaman berada di dalam rumah untuk menonton televisi dan gadget. Berdasarkan data BPS tahun 2022, jumlah pengguna gadget di Indonesia sebanyak 33,44%, dimana 25,5% pengguna adalah anak berusia 0-4 tahun, serta 52,76% anak berusia 5-6 tahun. Anak lebih menyukai layar hp itu karena penggunaannya lebih mudah, dan "mematikan" perangkat ini tidak serta merta akan membuat anak enggan memainkannya lagi. Karena itu, minat untuk aktif bermain di luar rumah menjadi menurun. Dan dampak negatif ini mempengaruhi perkembangan sosial anak-anak tersebut, serta perkembangan fisik.

Dari perspektif Stanley hall dalam teori rekapitulasi, bermain asumsinya menjadi penting untuk perkembangan anak sebagai bentuk rekapitulasi evolusi. Oleh karena itu, anak bermain ketika dia berevolusi kembali menjadi anak. Teori ini mengemukakan bahwa seorang anak ketika bermain tengah melewati waktu dan menyamar menjadi nenek moyangnya. Seorang anak ketika bermain di luar ruangan, dia mengembangkan keterampilan fisik. Kebanyakan anak tidak lagi terlibat dalam permainan demikian, yang berarti kehilangan peluang untuk menjalani serangkaian aktivitas perilaku dan pertumbuhan yang seharusnya mendukung peningkatan.

Mengapa anak-anak lebih tertarik untuk bermain gadget dan bukan mainan di luar ruangan adalah karena gadget lebih mudah digunakan oleh anak-anak dan seru dibandingkan mainan di luar ruangan. Mereka juga bisa bermain kurang lebih selama yang mereka mau jika tidak ada

dukungan atau orang tua yang menuntut mereka. (Vivi S.S 2018). Pengaruh dari perbedaan lingkungan yang signifikan dan mengharuskan anak untuk beradaptasi dengan cepat dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional pada anak.

Perkembangan emosional pada anak adalah penentu masa depan anak. Perkembangan ini harus ditangani secara khusus agar kedepannya anak tidak mendapatkan kesulitan dengan

hal yang berkaitan dengan emosional pada saat dia sudah dewasa. Perkembangan emosional yaitu kemampuan untuk mengendalikan, mengelola maupun mengontrol emosi agar mampu merespon secara positif pada situasi ketika emosi tersebut muncul (Riana M, 2011). John Santrock pada bukunya menyatakan bahwa perkembangan emosional seorang anak dapat dipengaruhi oleh orang tua. Orang tua yang memiliki regulasi emosi yang baik, cenderung akan ditiru oleh sang anak. Pengaruh keluarga dalam pembentukan karakter sangatlah penting.

Perkembangan sosial emosional anak dapat tercermin melalui pola pengasuhan pada anaknya. Pola asuh memiliki peranan yang lebih dominan dalam mempengaruhi perkembangan emosional pada anak. Menurut Baumrind (dalam Mahmud,dkk 2013:150-151) menyatakan bahwa secara garis besar, pola asuh terbagi menjadi tiga, yaitu pola asuh otoriter, demokratis, dan permisif. Masing-masing pola asuh memiliki keunggulan serta kelebihan.

Dalam pengasuhan anak, kelekatan atau sering disebut dengan attachment adalah sebuah istilah yang digagas oleh psikolog asal Inggris bernama John Bowlby pada tahun 1958 (Desmita, 2010). Kelekatan adalah kebutuhan terpenting bagi anak usia dini, seperti yang dikemukakan oleh Maslow dalam teori hierarki kebutuhan, Maslow mengatakan bahwa kelekatan dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan rasa aman akan dirinya. Dengan terpenuhi kebutuhan ini maka anak akan dapat memenuhi kebutuhan yang lain.

Amstrong H 2022 dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Globalisasi Terhadap Perilaku Sosial Siswa” menyatakan bahwa kontribusi globalisasi dengan perilaku sosial pada anak SMK 3 Alasa tahun pelajaran 2020/2021 diatas rata-rata dilihat dari angket tentang globalisasi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, sehingga untuk pengumpulan data menggunakan angket.

Tujuan penelitian ini untuk menganalisa dampak dari globalisasi terhadap bermain luar ruang pada anak usia dini. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan sosial emosional anak ketika anak dihadapkan dengan lingkungan baru. Studi ini jarang dibuat, maka masih jarang penelitian yang membahas topik mengenai permainan luar ruang dan pengaruhnya pada perkembangan sosial emosional pada anak. Masih jarang yang membahas teori rekapitulasi Stanley hall menggunakan metode analisis konten. Penelitian terdahulu mengemukakan topik ini dengan metode yang berbeda, sehingga terdapat perbedaan hasil pada penelitian terdahulu dengan yang sekarang. Temuan dari penelitian ini adalah, adanya keterkaitan antara pengaruh globalisasi dengan berkurangnya aktivitas bermain di luar pada anak. Serta adanya pengaruh adaptasi lingkungan baru pada anak dengan perkembangan sosial emosional pada anak.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode analisis konten. Analisis konten adalah penelitian yang membahas isi dengan lebih mendalam pada isi suatu informasi tertulis maupun cetak. Menurut Holsti, metode ini merupakan analisis untuk mengambil kesimpulan serta mengidentifikasi karakteristik suatu pesan secara objektif, sistematis, dan generalis. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti mendapatkan informasi yang kaya dan detail tentang kebiasaan anak melalui film yang berjudul *Keluarga Cemara*. Hasil dari penemuan data mengenai penelitian ini terdapat pada interaksi para tokoh dengan lingkungan baru serta mencatat perbedaan kebiasaan serta aktivitas ketika berpindah dari lingkungan yang jauh berbeda. Teknik analisis data dari penelitian ini adalah mengambil kesimpulan secara objektif dari film. Analisis ini untuk mengungkap pandangan penulis terkait dengan perbedaan pola asuh dan kegiatan anak antara di Kota serta di Desa. Selain itu, penelitian ini juga membahas tentang dampak perkembangan sosial emosional pada anak. Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan gambaran sesuai dengan variabel penelitian.

Hasil

Stanley hall dalam teorinya berjudul teori rekapitulasi menyatakan bahwa Anak merupakan mata rantai evolusi, dimana anak akan mengulang kembali kebiasaan para leluhur mereka dalam kegiatan bermain. Hall mengatakan bahwa kegiatan tersebut sangat penting untuk menguatkan perkembangan psikologis mereka. Pada saat anak-anak bermain, mereka tidak serta-merta melakukan kegiatan baru. Namun mereka hanya merepresentasikan apa yang dilakukan oleh nenek moyang mereka pada zaman dulu. Kegiatan bermain ini bukan untuk menumbuhkan insting di masa depan namun untuk menghilangkan insting primitif yang tidak perlu diturunkan di keturunan yang akan datang. Contoh bermain sebagai penghilang adalah, ketika akar pohon pada masa nenek moyang dijadikan ritual adat dalam budaya tertentu. Namun, saat ini direkapitulasi untuk dijadikan alat bermain seperti alat untuk tarik tambang.

Film “*Keluarga Cemara*” yang disutradarai oleh Yandi Laurens, dirilis pada tahun 2018. Film ini menceritakan tentang perjuangan seorang ayah yang akrab dipanggil dengan sebutan “Abah” setelah usahanya mengalami kebangkrutan dan hartanya disita oleh debt collector yang disebabkan oleh kakak iparnya. Ia bertahan dengan pindah sementara ke rumah warisan ayahnya yang berada di pelosok kota Bogor. Namun, ia mengalami masalah dikarenakan kasusnya kalah di pengadilan dan terancam hidup selamanya di pelosok desa tersebut. Dalam film ini menunjukkan bahwa setiap anggota keluarga memiliki masalahnya masing-masing. Film ini memiliki empat karakter utama, yaitu Abah, Ibu, Elis sebagai kakak perempuan dan Ara sebagai adik perempuan. Dimana keempat karakter utama tersebut memiliki masalahnya masing-masing. Seperti Abah yang harus bangkrut dan terpaksa bangkit lagi demi keluarga. Ibu yang memiliki kekhawatiran akan bayi yang ia kandung, Elis yang harus beradaptasi dengan lingkungan baru, serta Ara yang melihat konflik batin keluarganya.

Dalam film “*Keluarga Cemara*” ini. Peneliti menemukan terdapat beberapa perbedaan kebiasaan anak ketika dihadapkan dengan lingkungan yang berbeda. Ketika anak yang dari awal tumbuh di Kota, anak lebih cenderung terpapar Globalisasi. Kemajuan teknologi seperti *gadget* dan jaringan internet yang cepat membuat anak lebih terpaku pada *gadget*. Sehingga anak mengurangi kegiatan bermain di luar, dan lebih fokus bermain dengan *gadget*. Interaksi dengan orang-orang sekitar seperti anggota keluarga serta teman menjadi lebih jarang. Begitu pula dengan orang tuanya, perbedaan lingkungan membuat perbedaan pola asuh pada anaknya. Di Kota, orang tua cenderung sibuk dengan pekerjaannya sehingga anak merasa tidak dipedulikan. Hal ini dapat mempengaruhi tahap perkembangan emosional anak dikarenakan pada masa ini anak membutuhkan perhatian dari orang tuanya. Sehingga hal ini dapat menimbulkan gejolak batin pada anak dan membuat keretakan hubungan antara orang tua dengan anak.

Berbeda ketika mereka pindah ke Desa. Keterbatasan internet mendorong anak-anak bermain diluar serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu, ketika anak berpindah dari lingkungan lama ke lingkungan baru, anak dipaksa untuk harus segera beradaptasi dengan lingkungan yang baru. Hal ini mempengaruhi perkembangan sosial pada anak. Dimana anak harus berinteraksi dengan teman baru, orang baru, serta gaya hidup yang baru. Pada awalnya, elis terdapat kendala pada awal film. Ditunjukkan pada ia yang tidak nyaman ketika berkenalan dengan teman baru, rasa canggung ketika berinteraksi dengan orang lain.

Film ini juga menampilkan perbedaan pola asuh ketika mereka ada di Kota dan kebutuhan tercukupi, dan ketika mereka berada di Desa dan memiliki keterbatasan ekonomi. Tingkat sosial ekonomi dapat mempengaruhi pola asuh pada anak. Ketika seseorang berada di tingkat ekonomi menengah cenderung ke atas, perlakuan orang tua terhadap anak akan lebih hangat dan lembut, begitupun sebaliknya. (Poppypuspita, dkk, 2020) Hal ini ditunjukkan ketika Abah masih berada di Kota. Perilaku Abah lebih hangat dan cenderung membebaskan anak-anaknya. Namun ketika mereka pindah ke Desa dengan segala keterbatasannya, perilaku Abah cenderung tegas dan terlihat galak.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh globalisasi terhadap berkurangnya waktu bermain di luar pada anak-anak dan dampaknya terhadap perkembangan sosial-emosional mereka. Penurunan aktivitas bermain di luar sering dikaitkan dengan kemajuan teknologi dan urbanisasi, yang mendorong anak lebih banyak terlibat dalam aktivitas pasif, seperti penggunaan perangkat digital (Clements, 2004; Fjørtoft, 2001). Bermain di luar telah terbukti memiliki manfaat signifikan bagi perkembangan sosial, emosional, fisik, dan kognitif anak-anak, tetapi berbagai hambatan, seperti kekhawatiran orang tua terhadap keselamatan, keterbatasan ruang terbuka, dan akses teknologi, mengurangi kesempatan tersebut (Brussoni et al., 2015; Kalpogianni, 2019). Kondisi ini memengaruhi pola interaksi anak dengan lingkungan, terutama di wilayah perkotaan. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana globalisasi memengaruhi pengalaman bermain anak-anak dan dampaknya terhadap perkembangan mereka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa globalisasi memengaruhi pola bermain anak-anak secara signifikan, khususnya di perkotaan. Anak-anak di perkotaan lebih sering bermain dengan perangkat digital dibandingkan melakukan aktivitas di luar ruangan, yang mengurangi interaksi sosial dengan keluarga dan teman. Sebaliknya, di daerah pedesaan, keterbatasan akses teknologi mendorong anak untuk bermain di luar dan berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan memainkan peran penting dalam membentuk pola bermain anak, yang sejalan dengan teori rekapitulasi dari Hall yang menyoroti pentingnya bermain untuk menghilangkan insting primitif yang tidak diperlukan. Selain itu, ditemukan pula perbedaan pola asuh orang tua di kota dan desa, yang menunjukkan pengaruh faktor ekonomi dan budaya terhadap perkembangan sosial-emosional anak.

Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa urbanisasi dan teknologi telah mengurangi kesempatan bermain di luar pada anak-anak (Clements, 2004; Loebach et al., 2021). Namun, penelitian ini menambahkan perspektif baru dengan menunjukkan bahwa lingkungan pedesaan memberikan ruang bagi anak-anak untuk kembali pada bentuk permainan tradisional, yang mendukung perkembangan adaptasi sosial mereka (Ne'matullah et al., 2022; Santoso, 2023). Berbeda dengan beberapa penelitian yang menyatakan bahwa pola asuh pada keluarga dengan keterbatasan ekonomi cenderung lebih hangat (Poppypuspita et al., 2020), studi ini justru menemukan bahwa pola asuh di pedesaan lebih tegas karena tekanan ekonomi. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh globalisasi terhadap perkembangan anak dapat bervariasi tergantung pada konteks sosial dan budaya.

Perbedaan pola bermain dan pola asuh antara anak di perkotaan dan pedesaan dapat dijelaskan melalui perbedaan akses terhadap teknologi dan sumber daya. Anak-anak di perkotaan cenderung lebih terpaku pada perangkat digital, yang mengurangi kebutuhan mereka untuk bermain di luar, seperti yang telah diungkapkan oleh Clements (2004) dan Kalpogianni (2019). Sebaliknya, anak-anak di pedesaan, yang memiliki keterbatasan akses internet, lebih banyak terlibat dalam aktivitas fisik dan sosial, yang sejalan dengan temuan Fjørtoft (2001) tentang manfaat bermain di alam. Selain itu, pola asuh yang lebih tegas di pedesaan dapat mencerminkan respon terhadap keterbatasan ekonomi dan kebutuhan untuk beradaptasi dengan lingkungan yang lebih menantang. Perbedaan ini menunjukkan pentingnya mempertimbangkan konteks lingkungan dan sosial dalam memahami perkembangan anak.

Implikasi dari temuan ini menekankan pentingnya kebijakan yang mendukung keseimbangan antara kemajuan teknologi dan kesempatan bermain di luar bagi anak-anak. Perencanaan kota perlu memasukkan akses ruang hijau yang ramah anak untuk memitigasi dampak negatif globalisasi terhadap perkembangan anak (Ne'matullah et al., 2022; Brussoni et al., 2015). Selain itu, program edukasi bagi orang tua dapat membantu meningkatkan kesadaran tentang pentingnya mengatur penggunaan media digital dan mendorong anak-anak untuk bermain di luar (Loebach et al., 2021). Di sisi lain, di pedesaan, perlu ada dukungan untuk memastikan bahwa keterbatasan ekonomi tidak menghalangi perkembangan anak melalui pola asuh yang hangat dan mendukung. Dengan pendekatan yang menyeluruh, dampak globalisasi terhadap anak-anak dapat diminimalkan, sekaligus mendukung perkembangan sosial-emosional mereka secara optimal.

Conclusion

Dalam analisis ini, dapat dilihat bahwa kesimpulannya adalah bahwa teori rekapitulasi Stanley Hall menekankan pentingnya permainan anak sebagai cara meniru kebiasaan leluhur sehingga anak-anak dapat membuang insting primitif yang tidak diperlukan untuk generasi berikutnya guna mendukung perkembangan psikologis anak-anak tersebut. Hal ini dapat dilihat dalam contoh adaptasi budaya sebagaimana berikut adat bermain tarik tambang. Sementara itu, dalam konteks film *Keluarga Cemara* (2018) yang disutradarai oleh Yandi Laurens, perbedaan pola asuh dan kebiasaan anak yang relevan saat keluarga tersebut beralih dari kehidupan di kota ke desa. Anak-anak yang tinggal di kota ketinggalan dalam upaya mereka karena pengaruh globalisasi dan perkembangan teknologi menyebabkan mereka cenderung bermain gadget dan berinteraksi dengan lingkungan mereka secara langsung. Sebaliknya, ketika anak-anak tersebut berpindah ke desa yang tidak dapat mendapatkan sinyal internet, maka mereka menggunakan hak mereka bermain di luar dan bermain dengan natural sebagian. Karena motivasi anak untuk berinteraksi satu sama lain, kemudian, mereka dapat menitikberatkan dan memperdalam pengalaman sosial mereka. Film ini juga menunjukkan kondisi ekonomi yang mempengaruhi pola asuh. Saat Abah berpikir dan bekerja sehari-hari, ia akan terlalu lembut dan menyenangkan, dalam banyak keadaan karena situasi ekonomi mereka yang lebih baik. Ketika mereka pindah dan memiliki uang yang relatif sedikit, maka Abah akan berbicara dengan anak-anak mereka sebagai balasan. Meski demikian, ini memperlihatkan bahwa situasi ekonomi mempengaruhi bagaimana cara bermain orang tua dengan anak dalam setiap interaksi mereka.

Referens

- Aarts, M., Wendel-Vos, W., van Oers, H. V., van de Goor, I. V. D., & Schuit, A. (2010). Environmental determinants of outdoor play in children: A large-scale cross-sectional study. *American Journal of Preventive Medicine*, 39(3), 212–219. <https://doi.org/10.1016/j.amepre.2010.05.008>
- Amstrong, H. (2022). Pengaruh globalisasi terhadap perilaku sosial siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 1(1), Mei, 1–10. P-ISSN (2829-8004) & E-ISSN (2829-6222).

- Brussoni, M., Gibbons, R., Gray, C., Ishikawa, T., Sandseter, E. B. H., Bienenstock, A., ... & Tremblay, M. (2015). What is the relationship between risky outdoor play and health in children? A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 12(6), 6423–6454. <https://doi.org/10.3390/ijerph120606423>
- Clements, R. L. (2004). An investigation of the status of outdoor play. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 5(1), 68–80. <https://doi.org/10.2304/ciec.2004.5.1.10>
- Devi, R. (2022). Bermain sebagai metode dalam bimbingan dan konseling (Kajian filsafiah dan ilmiah). *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(1), 1–10. p-ISSN: 2460-9722, e-ISSN: 2622-8297.
- Fjørtoft, I. (2001). The natural environment as a playground for children: The impact of outdoor play activities in pre-primary school children. *Early Childhood Education Journal*, 29(2), 111–117. <https://doi.org/10.1023/A:1012576913074>
- Jusuf, B., & Wasak, M. R. P. (2017). *Permainan kecil: Teori dan aplikasi*. Kupang: Jusuf Aryani Learning.
- Kalpogianni, D. E. (2019). Why are the children not outdoors? Factors supporting and hindering outdoor play in Greek public day-care centres. *International Journal of Play*, 8(3), 155–173. <https://doi.org/10.1080/21594937.2019.1643979>
- Kanal.psikologi. (2024, Juni 9). Anak kecanduan gadget, mengapa dan bagaimana mengatasinya? Retrieved from <https://kanal.psikologi.uqm.ac.id>.
- Khairul Firdaus, N., Abd Talib, N., Wong Mee Mee, R., Lim Seong Pek, S., Amiruddin, S., & Rosli Ismail, M. (2022). The impact of outdoor play on children's well-being: A scoping review. *Masyarakat, Kebudayaan dan Politik*, 35(3), 282–296. <https://doi.org/10.20473/mkp.v35i32022.282-296>
- Loebach, J., Sanches, M., Jaffe, J., & Elton-Marshall, T. (2021). Paving the way for outdoor play: Examining socio-environmental barriers to community-based outdoor play. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(7), 3617. <https://doi.org/10.3390/ijerph18073617>
- Lynn, U. (2019). *Keluarga Cemara*. [Video]. Bstation. <https://bili.im/V4WTuyg>
- Olanda, P. (2021/2022). Bermain anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Popy, P. S., et al. (2020). Pola asuh orang tua terhadap perkembangan emosional anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 157–170.
- Santoso, Tb. (2023). The benefit of outdoor activity for child development. *Annals of Physiotherapy & Occupational Therapy*, 6(1). <https://doi.org/10.23880/aphot-16000241>
- Syofia, V. S. (2018). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia. *Jurnal Ilmiah LPPM UMSB*, 12(2), 80–85. ISSN: 1693-2617.
- Taufan, A. I. (2020). Analisis naratif, analisis konten, dan analisis semiotik (Penelitian kualitatif). *Penelitian Kualitatif*, 14(A17007).
- Valentine, G., & McKendrick, J. (1997). Children's outdoor play: Exploring parental concerns about children's safety and the changing nature of childhood. *Geoforum*, 28(2), 219–235. [https://doi.org/10.1016/S0016-7185\(97\)00010-9](https://doi.org/10.1016/S0016-7185(97)00010-9)
- Yhesa, R. L. (2021). Dampak globalisasi terhadap karakter peserta didik dan kualitas pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Global*, 5(1), 1544–1550. ISSN: 2614-6754 (print), ISSN: 2614-3097 (online)