

PERILAKU SOSIAL PENGGIAT GAME HIGGS DOMINO DI KOTAMAKASSAR (Dalam Tinjauan Post Modern)

Sulvahrul Amin¹, Fatimah Azis², Febryani Umakamea³

Program Studi Pendidikan Sosiologi^{1,2,3}

Universitas Muhammadiyah Makassar

Universitas Lambung Mangkurat

Email : sulvahrul@unismuh.ac.id

Abstrak, Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Di Kota Makassar terhadap Game Domino, terbilang masih marak dan masih dilakukan oleh masyarakat di Kota Makassar sebagian besar penggiat game kecanduan. Penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi yang bertujuan untuk mengungkap bagaimana perilaku sosial penggiat game higgs domino di kota Makassar dan bagaimana dampak penggiat game higgs domino. Teknik pengumpulan datanya menggunakan tiga cara yaitu, Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Hasil Penelitian menunjukkan Memainkan game online dengan cara berlebihan akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Motivasi belajar mereka menjadi rendah, waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Bermain game telah menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia, jauh mengungguli bentuk-bentuk permainan dan hiburan anak lainnya. Hal ini terjadi karena game menawarkan banyak pilihan, dimana para pemain game diajak untuk menghadapi dilema moral, interaksi sosial, dan memecahkan berbagai masalah yang sering kali terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga mereka selalu tertarik pada hal-hal baru. Dalam hal ini, anak-anak akan selalu ingin bermain game, dan akhirnya menjadi kecanduan game. Jika seorang remaja menjadi kecanduan bermain game online, sudah dapat dipastikan waktu mereka akan banyak dihabiskan untuk bermain game sehingga waktu untuk melakukan hal-hal lain tidak ada. Hal ini lama kelamaan dapat mempengaruhi kepribadian penggiat.

Kata kunci: *Perilaku Sosial, penggiat Game, Masyarakat*

I. PENDAHULUAN

Sosiologi sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari masyarakat, tentu memiliki berbagai kajian tentang dinamika-dinamika kehidupan bermasyarakat.

Beberapa kajian itu di antaranya menjelaskan tentang norma-norma sosial, kelompok sosial, lapisan masyarakat, lembaga-lembaga kemasyarakatan, proses sosial, perubahan sosial, dan kebudayaan. Salah satu kajian

yang dipelajari dalam disiplin ilmu sosiologi juga berkaitan dengan gejala-gejala yang berlangsung secara abnormal atau patologis. Hal itu disebabkan karena adanya unsur-unsur masyarakat yang tidak dapat berfungsi dengan baik, sehingga menyebabkan timbulnya kekecewaan-kekecewaan. (Soekanto, 2002: 355)

Game online merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet, game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan. Game online menjadi partisipasi dalam sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umum. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) di Kota maupun di Pedesaan. Game online adalah suatu media bermain atau bentuk permainan berbasis internet yang terdapat pada komputer dan smartphone (android), yang saat sekarang ini tengah banyak diminati oleh masyarakat dunia, terutama pada kalangan masyarakat. Game online merupakan suatu bentuk aplikasi permainan berbasis internet yang membutuhkan biaya pengaksesan dimana individu perlu membayar sejumlah biaya, diantaranya biaya akses internet dan biaya untuk membeli uang virtual, atau yang lebih dikenal

dengan istilah Cash (bagi beberapa permainan yang menyediakan fitur Real Time). Cash merupakan bentuk mata uang virtual di dalam industri game online yang berguna untuk membeli beberapa perlengkapan maupun aksesoris-aksesoris lain, yang dibutuhkan individu selama bermain. Cash tersebut juga dapat dibeli di warnet- warnet (warung internet), tempat di mana seseorang biasa bermain game online tersebut.

Permainan Higgs Domino adalah semacam permainan kartu generik. Di Indonesia biasanya berbentuk kartu kecil berukuran 3x4 cm, berwarna dasar kuning terdapat endol-endol yang berfungsi sebagai pengganti angka. Domino dimainkan menggunakan urbin persegi panjang kecil yang digunakan sebagai kartu domino, yang merupakan titik terbagi menjadi dua bagian atas dan bawah dibatasi oleh garis ditengah kartu. (Rahayu : 2020)

Teori *postmodern* atau *postmodernism* (Felluga, 2007) merupakan sebuah gerakan intelektual yang lahir sebagai respon terhadap beberapa tema yang dikemukakan oleh kaum modern atau modernis yang diartikulasikan pertama kali selama masa Pencerahan. Era postmodernisme sendiri hanya dibatasi pada akhir abad 20. Beberapa ahli terkadang menyebutkan

bahwa era postmodernisme dimulai setelah Perang Dunia II berakhir karena adanya kekecewaan eksistensial akibat terjadinya Holocaust

Menurut pandangan peneliti, memainkan game online dengan cara berlebihan akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Motivasi belajar mereka menjadi rendah, waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka juga 4 Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Bandung : Aqwan Jembatan Ilmu, 2011), hal.12 5 Sanjaya Rahmat, *Perilaku Pecandu Game*, (Jakarta : Intan Persada Pers, 2013). Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, di perkirakan penggiat atau pemain akan kurang tertarik pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Bermain game telah menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia, jauh mengungguli bentuk-bentuk permainan dan hiburan anak lainnya.

Hal ini terjadi karena game menawarkan banyak pilihan, dimana para pemain game diajak untuk menghadapi dilema moral, interaksi sosial, dan memecahkan berbagai

masalah yang sering kali terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga mereka selalu tertarik pada hal-hal baru. Dalam hal ini, anakanak akan selalu ingin bermain game, dan akhirnya menjadi kecanduan game. Jika seorang remaja menjadi kecanduan bermain game online, sudah dapat dipastikan waktu mereka akan banyak dihabiskan untuk bermain game sehingga waktu untuk melakukan hal-hal lain tidak ada. Hal ini lama kelamaan dapat mempengaruhi kepribadian penggiat. Seorang remaja yang kecanduaan dapat melakukan apa saja untuk dapat bermain game, diantaranya mereka dapat mencuri, bolos sekolah, malas untuk mengerjakan tugas, untuk memenuhi keinginan bermain setiap saat. Semua itu membuat orang tua khawatir kepada anak-anaknya, karena sikap acuh mereka terhadap pendidikan, kesehatan, maupun kehidupan sosial. Remaja yang sudah kecanduan tidak akan memperdulikan lingkungan sekitarnya, baik itu diri sendiri, keluarga, ataupun orang lain. Karena mereka asyik dengan dunia game.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan menggunakan penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan

untuk meneliti keadaan objek yang alamiah, (berlawanan dengan eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan dengan teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif /kualitatif, dan Hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan fenomenologis. Oleh karena itu, data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa informasi berupa informasi dan bukan berupa angka-angka. Namun, data tersebut digunakan dan dianalisis untuk mendapatkan makna yang terkandung dalam data itu sendiri. Analisis kualitatif dianggap lebih tepat dalam penelitian ini agar dapat memahami dan memberikan gambaran yang jelas tentang permasalahan yang terkait dengan pembahasan.

Untuk memperoleh data, penulis memperoleh dari pengamatan, wawancara, dokumen-dokumen dan bacaan yang terkait dengan penelitian ini. Sedangkan sumber data dalam penelitian ada dua, Data yang akan dipergunakan dalam penulisan penelitian ini adalah data primer dan sekunder.

Data primer adalah data yang

diperoleh langsung dari lapangan yang meliputi wawancara terhadap narasumber. Cara pengumpulan data primer adalah dengan mengamati dokumentasi dan hasil wawancara oleh informan yang telah ditetapkan oleh penulis.

Data sekunder yaitu data yang dikumpulkan untuk melengkapi data primer yang diperoleh dari dokumentasi atau studi kepustakaan yang terkait dalam permasalahan yang diteliti.

Teknik pengumpulan data merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian, sebab tanpa data dari masalah yang diteliti, seorang peneliti tidak akan memiliki pengetahuan yang mendalam tentang masalah yang diteliti tersebut. Teknik yang digunakan dalam melakukan pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis interaktif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Bagaimana perilaku sosial penggiat game higgs domino di kota Makassar

- a. Perilaku sosial penggiat game domino Higgs dalam lingkungan keluarga

Hurlock (2003:261) berpendapat bahwa perilaku sosial menunjukkan kemampuan untuk menjadi orang yang bermasyarakat. Lebih lanjut lagi, perilaku sosial adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku umum yang ditunjukkan oleh individu dalam masyarakat, yang pada dasarnya sebagai respons terhadap apa yang dianggap dapat diterima atau tidak dapat diterima oleh kelompok sebaya seseorang. Perilaku tersebut ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap, keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. (Hurlock, 2003 :262).

Semenjak suka main Game Higgs Domino kalau ada disuruhkan malas sekali, apalagi suka juga menunda pekerjaan itu biasa bikin pusing kurasa” (wawancara, ibu anak ,H,11/12/2021)

Perilaku anak pengguna Game Higgs Domino dalam lingkungan keluarga menunjukkan perilaku yang tidak ingin berbaur dengan orang-orang sekitarnya dan cenderung bersifat malas dan suka menunda-nunda pekerjaan hal ini terjadi karena si

anak lebih mementingkan bermain game dari pada membantu orang tuanya

Biasa kalau saya ajak bicara harus diulang-ulang karena selalu focus sama hpnya, kurang aktivitas juga dikamar terus” (wawancara, ibu anak, E,13/12/2021)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut maka terlihat bahwa anak kurang fokus terhadap aktivitas lain selain game yang dilakukannya sehingga terkadang komunikasi yang terjalin tidak berjalan lancar apatah lagi kurang aktivitas yang dilakukan. Karena lebih sering untuk berdiam diri dikamar

Kalau masalah main game enda diragukan mi itu anak apalagi kalau hari libur, biasa dari pagi sampainya malam, sering sekali begadang suka ku tegur jangan begadang terus pasti bilang ia tersuji, baru besoknya na ulangi kembali” (wawancara,ibu anak,D,13/12/2021)

- b. Perilaku sosial penggiat game domino Higgs dalam lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah adalah unit ruang dalam lembaga pendidikan formal yang memberikan efek membentuk sikap dan mengembangkan potensi siswa. Kegiatan pendidikan, pembelajaran dan pelatihan berlangsung di sekolah, pengajaran dan pelatihan bertujuan untuk membantu siswa dalam

mengembangkan potens mereka baik dari segi moral, spiritual, intelektual, emosional dan sosial. Anak penggiat game higgs domino memperlihatkan perubahan perilaku berbeda dengan teman-teman sebayanya ketika berada dilingkungan sekolah. Adapun hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru anak pengguna game higgs domino mengenai perilaku yang ditunjukkan dalam lingkungan sekolah

Kalua disekolah ini anak saya liat kurang focus kalua ada didalam kelas jarang sekali perhatian pelajaran (wawancara gur,A,14/12/2021)

Keterangan yang disampaikan oleh informan mengenai perilaku anak ketika berada dilingkungan sekolah, anak kurang fokus saat mengikuti pelajaran dan tidak memperhatikan guru ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

Jadi yang biasa saya liat ini anak suka melamun dan tertidur dikelas, biasa juga ketika ada tugas dia jarang kerjakan jadi berujung saya hukum saja” (wawancara,guru,F,14/12/2021)

Keterangan yang disampaikan oleh guru mengenai perilaku anak di sekolah terlihat anak ketika berada didalam kelas suka melamun bahkan sampai tertidur ketika pembelajaran berlangsung selain itu anak juga malas mengerjakan tugas alhasil ia

harus menerima hukuman dari pelanggarannya tersebut.

Saya dapati sering terlambat masuk kelas, biasanya saya sudah mengajar di dalam kelas dia baru datang. (wawancara,guru,Y,14/12/2021)

Keterangan yang disampaikan terkait perilaku sosial yang ditunjukkan si anak, yaitu anak berperilaku kurang disiplin dan sering datang terlambat dari waktu yang ditetapkan, berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial anak ketika berada dilingkungan sekolah menunjukkan perilaku yang kurang focus dalam menerima materi didalam kelas selain itu perilaku kurang disiplin dan sering tertidru dikelas pun tak dapat terhindarkan.

c. Perilaku sosial penggiat game domino Higgs dalam lingkungan Teman sepermainan

Dalam lingkunagans epermainan anak akan mempelajari norma nilai, kultural, peran, dan semua persyaratan lain yang dibutuhkan anak untuk memungkinkan partisipasinya yang efektif didalam kelompok pertemanan kelompok bermain ikut menentukan pembentukan sikap untuk berperilaku sesuai dengan perilaku kelompoknya. Jika didalam pola sosialisasi

dalam keluarga yang umumnya bersifat otoriter karena melibatkan hubungan yang tidak sederajat sedangkan didalam kelompokn bermain pola sosialisasi yang dibangun bersifat ekualitas karena kedudukan para pelakunya relatif sederajat.

Walaupun sedang kumpul sama-sama tapi kalau mulai mi main game higgs domino kaya diam mi tidak adami komunikasi karena sibuk mi sama dunia sendiri”(wawancara,teman,Z,15/12/2021)

Dari keterangan tersebut terlihat bahwa perilaku anak ketika berada didalam lingkungan pertemanan bersifat individualisme dan cenderung suka menyendiri saat bermain game higgs domino.

Biasanya kalau main mi diposisinya terusmi sampai berjam-jam tidak bergerak padahal kalau begitu terus biasanya akan timbul berbagai macam penyakit karna kurang gerak, apalagi kalau sedang main pasti suka nyemil makanan siap saji dan sembarangan”(wawancara,teman, L,15/12/2021)

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak yang gemar bermain higgs domino ketika berada dilingkungan teman sepermainan menunjukkan perubahan perilaku yang temperamental, berperilaku individualisme dan memiliki pola hidup yang kurang

sehat ditandai dengan mengkonsumsi makanan siap saji dan kurang gerak hingga berjam-jam lamanya.

2. Dampak penggiat games Higgs Domino di Kota Makassar

a. Dampak Positif

Dampak positif dalam bermain game higgs domino ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunaannya dapat dilihat bahwa game online memiliki dampak positif bagi pemainnya.

Jadi dari dulu saya memang senang bermain game apalagi semenjak higgs domino ini ada saya tambah suka karena dapat mengisi waktu luang saya juga sayajadikan sebagai hiburan”(wawancara,H,16/12/2021)

Keterangan yang di sampaikan oleh salah satu pemain higgs domino ini yaitu dari awal pengguna higgs domino memang sudah gemar bermain game online maka dari itu disaat game higgs domino ini ada pemain ini menjadi semangat karena dapat mengisi waktu luangnya dan dijadikan sebagai hiburan.

Sebenarnya dalam bermain game online ini saya tidak terlalu suka cuman disaat saya jenuh baru saya memainkannya istilahnya seperti mengisi kekosongansayasajadikalaudibilan gterlalusukatidakterlaluji”(wawancara,A,16/12/2021)

Keterangan yang disampaikan oleh

salah satu pemain game higgs domino ini yaitu pemain tersebut tidak terlalu menyukai game higgs domino ini akan tetapi dia menjadikan game ini sebagai pengisi kejenuhan atau pengisi waktu kekosongan saja.

Game ini sebenarnya bagus dapat melatih otak saya untuk selalu berfikir misalnya jika saya bermain game saya selalu berfikir bagaimana caranya agar level saya naik terus”(wawancara,R,16/12/2021)

Dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa permainan higgs domino memiliki dampak positif misalnya menjadi media hiburan ataupun untuk mengisi waktu luang dari segudang aktivitas selain itu dan mengobati rasa kejenuhan dan juga dapat melatih otak bagi para pemainnya

b. Dampak Negatif

Kecanduan game higgs domino merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang di sebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder (kecanduan internet). Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan salah satunya adalah computer game addiction (berlebihan bermain game). Dari sini terlihat bahwa game higgs domino merupakan bagian dari internet yang

sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Jadi semenjak saya bermain game online ini saya menjadi kecanduan dan sangat susah di kontrol saya juga menjadi malas belajar dan biasa disekolah saya tidak memperhatikan guru tapi saya bermain game dibelakang”(wawancara,H,16/12/2021)

Keterangan yang disampaikan oleh salah satu pemain higgs domino yaitu semenjak bermain game pemain ini menjadi kecanduan dalam bermain game menjadi susah mengontrol apa yang akan dilakukannya dan menjadi malas belajar jika berada disekolah.

Dampak negatifnya itu saya menjadi boros karena dalam permainan ini saya harus membeli chip supaya level saya naik terus”(wawancara,A,16/12/2021)

Keterangan yang disampaikan oleh salah satu pemain higgs domino yaitu pemain ini menjadi lebih boros dibanding sebelum-sebelumnya karena dalam permainan ini mereka harus membeli yang bernama chip untuk menaikkan levelnya tersebut.

Sebenarnya semenjak saya bermain game ini saya menjadi lebih sering lupa waktu dalam hal apapun misalnya saja jika saya bermain

malam dan tidak sadar kalau sudah subuh” (wawancara,R,16/12/2021)

Keterangan yang disampaikan oleh salah satu pemain game higgs domino yaitu semenjak bermain game pemain game online ini menjadi lebih sering lupa waktu jika sudah bermain game, dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa selain dampak positif permainan higgs domino juga memiliki dampak negatif misalnya menurunnya semangat dalam belajar, bersifat boros, dan lupa waktu karena keasyikan bermain game tersebut

IV. SIMPULAN

Perilaku sosial penggiat game higgs domino di kota Makassar, dalam hal ini para penggiat game higgs domino memperlihatkan perubahan perilaku

semenjak bermain game tersebut baik perubahan perilaku di lingkungan keluarga, sekolah hingga lingkungan sepekerjaannya misalnya perilaku dalam lingkungan keluarga malas, kurang beraktivitas dan suka begadang, lingkungan sekolah terjadi penurunan prestasi belajar, sering tertidur di dalam kelas, dan tidak disiplin sedangkan dalam lingkungan pertemanan berperilaku temperamental, individual dan memiliki pola hidup tidak sehat dampak penggiat game higgs domino di kota Makassar, berdampak positif dan negatif, dampak positifnya menjadi media penghibur, mengisi waktu luang dan melatih otak sedangkan dampak negatifnya memberikan dampak kurang semangat dalam belajar, berperilaku boros dan sering melupakan waktu

REFERENSI

- Adhitya, P. D. (2010). Simulacra Laptop (Kajian Post-modern Komunitas Masyarakat Maya Di Kalangan Mahasiswa Fisip Uns Pengguna Laptop) Sukarta. skripsi, 1-136
- Alfyah, A. (2020). *Dampak Game Online "Mobile legends" Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Di Tinjau Dari Pendekatan Behavioral (Studi Kasus mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yang Berada Di Warung Kopi Blandongan)*. Yogyakarta.

- Ayu, R. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game Online*, 1-20.
- Creswell, J. W. (2019). *Research Design : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajaran
- Emria, F. (2018). *Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental*, 1-220.
- FKIP, T. P. (2019). *Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi*. Makassar: FKIP Unismuh Makassar.
- Gulo, W. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grasindo
- J. W., & M. W. (2011). Using YouTube in the EFL Classroom.

- Language Education in Asia, Volume 2, Issue 1, 2011* , 113-119
- Kaharuddin. (2021). Kualitatif : Ciri dan Karakter Sebagai Metodologi. *Jurnal Pendidikan*, Vol. IX Issu 1.
- Kapoh, G. F. (2015). Perilaku Sosial Individu Pemain Game Online “Perfect World” Di Desa Sea Satu. *Jurnal Holistik Tahun VIII No. 15 / Januari – Juni 2015*, 1-17.
- Na'ran, S., & Ahmad, M. S. (2019). Dampak Game Online Pada Peserta Didik Di Sma Negeri 4 Tana Toraja. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*, 102-107.
- Novriayaldy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 148-158.
- Nur, R., Hidayat, Y., & Azis, F. (2022). Eksistensi Modal Sosial Petani Sawit Di Desa Sidomulyo Kecamatan Wanaraya Kabupaten Barito Kuala. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(2).
- Nur, R., Suardi, S., Nursalam, N., & Kanji, H. (2021). The Integration Model of the Development of Student Religious Character Education Based on Integrative Morals in Higher Education. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*, 6(1), 149-162.
- Puspita, M. (2021). Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game Online Higss Domino. 1-62.
- Putra, A. P. (2020). Kecanduan Bermain Game Online Dikalangan Remaja Nagari Toko VIII Pelangai Kecamatan Ranah Pesisir Kabupaten Pesisir Selatan. *Skripsi*
- Rahayu, E. (2020). *Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino* .
- Widaty, C., Mattiro, S., & Nur, R. (2021). Penguatan Motivasi Pendidikan Anak Di Lingkungan Keluarga Pemulung Kawasan Handil Palung Tempat Pengelolaan Akhir (Tpa) Basirih Kota Banjarmasin. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 137-150.