

Penerapan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Minat Siswa pada Pembelajaran PJOK Kelas IV SDI. Al Mutmainnah Bringin Dasuk Sumenep

Moh. Yanto[✉], Mas'odi¹, Noer Wachid Riqzal Firdaus¹

¹Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Sumenep, Jawa Timur, Indonesia

Corresponding author*

Email: 22852011a002607.student@stkipgrisumenep.ac.id

Info Artikel

Diajukan: 2026-05-14
Direvisi: 2026-05-26
Diterima: 2026-05-30
Diterbitkan: 2026-05-04

Keywords:
traditional games; students' learning interest; PJOK learning; elementary school; fourth grade students; physical education

Abstract

This study was conducted with the aim of examining the extent to which the implementation of traditional games can foster students' interest in learning Physical Education, Sports, and Health (PJOK) at SDI Al Mutmainnah Bringin Dasuk Sumenep. The approach chosen was a quasi-experimental design. One Group Pretest-Posttest, namely a research model that compares the condition of a sample group before and after receiving intervention, through initial measurements (pretest) and final measurements (posttest). For analysis purposes, the data were processed using a paired mean difference test (paired sample t-test) to see whether there is a significant difference between the scores before and after the treatment is given. The statistical calculation results show a calculated t value of 4.29. This figure is then compared with the t table value at a 95% confidence level ($\alpha = 0.05$) with 14 degrees of freedom (obtained from $N - 1 = 15 - 1 = 14$). Based on the two-way hypothesis test, the obtained t table value is 2.064. Because the calculated t (4.29) exceeds the t table (2.064), the alternative hypothesis (H_a) is accepted and the null hypothesis (H_0) is rejected. Thus, it can be concluded that there is a significant influence.

Kata Kunci:
permainan tradisional; minat belajar siswa; pembelajaran PJOK; sekolah dasar; siswa kelas IV; pendidikan jasmani

Studi ini dilaksanakan dengan tujuan mengkaji sejauh mana implementasi permainan tradisional mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SDI Al Mutmainnah Bringin Dasuk Sumenep. Pendekatan yang dipilih adalah kuasi eksperimen dengan rancangan One Group Pretest-Posttest, yakni suatu model penelitian yang membandingkan kondisi satu kelompok sampel sebelum dan sesudah mendapatkan intervensi, melalui pengukuran awal (pretest) dan pengukuran akhir (posttest). Untuk keperluan analisis, data diolah menggunakan uji beda rata-rata berpasangan (paired sample t-test) guna melihat ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Hasil perhitungan statistik menunjukkan nilai t hitung sebesar 4,29. Angka ini kemudian dibandingkan dengan nilai t tabel pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) dengan derajat kebebasan 14 (diperoleh dari $N - 1 = 15 - 1 = 14$). Berdasarkan pengujian hipotesis dua arah, nilai t tabel yang diperoleh adalah 2,064. Karena t hitung (4,29) melampaui t tabel (2,064), maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan.

**Alamat korespondensi:**

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas PGRI Sumenep, Jawa Timur, Indonesia

How to cite:

Yanto, M., Mas'odi, & Firdaus, N. W. R. (2026). Penerapan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Minat Siswa pada Pembelajaran PJOK Kelas IV SDI. Al Mutmainnah Bringin Dasuk Sumenep. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 7(2), 632-635. <https://doi.org/10.46838/spr.v7i2.1152>

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran yang bertujuan mengembangkan kemampuan fisik, motorik, dan karakter peserta didik melalui aktivitas gerak yang terstruktur. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan diarahkan untuk membentuk generasi yang sehat, kompeten, dan berkarakter. Dalam konteks tersebut, PJOK memegang peran strategis, khususnya di jenjang sekolah dasar sebagai fondasi pembentukan pola gerak dan kebiasaan aktif sejak dini.

Namun, pelaksanaan PJOK di lapangan masih menghadapi tantangan nyata. Hasil observasi awal pada siswa kelas IV SDI Al Mutmainnah Bringin menunjukkan bahwa sebagian besar siswa bersikap pasif, kurang antusias, dan rendah keterlibatannya dalam aktivitas fisik selama pembelajaran. Kondisi ini mengindikasikan rendahnya minat belajar siswa, yang salah satunya disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif dan tidak merangsang keterlibatan aktif peserta didik.

Berbagai kajian menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK yang berpusat pada teknik fisik semata belum mampu mendorong perkembangan sosial dan minat siswa secara menyeluruh (Mas'odi, 2024; Riqzal et al., 2023). *Research gap* yang teridentifikasi adalah minimnya implementasi pendekatan berbasis budaya local khususnya permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran PJOK yang sistematis dan terukur di sekolah dasar. Sebagian besar penelitian terdahulu hanya mendeskripsikan manfaat permainan tradisional secara umum tanpa mengkaji dampaknya secara spesifik terhadap minat belajar pada konteks lokal tertentu (Hadi et al., 2025; Hariani et al., 2025).

Penelitian ini mengusulkan penerapan dua permainan tradisional, yakni engklek dan bentengan, sebagai media pembelajaran PJOK di kelas IV SDI Al Mutmainnah Bringin. Novelty penelitian ini terletak pada kombinasi

kedua permainan tersebut dalam satu siklus pembelajaran tematik, yang belum pernah dikaji secara spesifik pada jenjang dan konteks sekolah yang sama. Engklek melatih keseimbangan dan koordinasi gerak individu, sementara bentengan mengembangkan kerja sama tim, kecepatan, dan strategi kolektif keduanya relevan dengan capaian pembelajaran PJOK kelas IV. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan permainan tradisional engklek dan bentengan terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK.

METODE

Metode penelitian merupakan suatu pendekatan yang menggambarkan tata cara pelaksanaan sebuah penelitian. Rancangan tersebut digunakan sebagai acuan untuk memperoleh jawaban atas rumusan masalah yang telah ditetapkan. Dalam suatu metode penelitian, pada umumnya diuraikan prosedur pengumpulan data atau informasi, mekanisme pengendalian proses penelitian, serta langkah-langkah yang ditempuh untuk memperkuat keabsahan hasil penelitian.

Metode Dan Desain

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dengan rancangan menurut Sugiyono dalam Harahap et al., (2025) *One Group Pretest-Posttest Design*.

$$T1 \times T2$$

Keterangan :

T1 : Pretest (tes awal)
X : Treatment (pemberian perlakuan)
T2 : Posttest (tes akhir)

Partisipan

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik kelas IV SDI AL MUTMAINNAH yang mengikuti mata pelajaran PJOK pada tahun ajaran 2025/2026, dengan jumlah sebanyak 15 siswa. Teknik pengambilan sampel yang

digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mengikutsertakan seluruh anggota populasi, yang dikenal dengan istilah Sampling Jenuh (Saturated Sampling) atau Total Sampling, hal ini dikarenakan jumlah populasi dalam penelitian ini tergolong kecil yakni kurang dari 100 siswa.

Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket minat belajar PJOK dengan rentang skala 1-5. Angket tersebut terdiri atas 10 butir pernyataan dengan indikator utama meliputi (1) perasaan senang, (2) perhatian, dan (3) keterlibatan aktif. Angket yang digunakan diadaptasi dari skripsi Yusuf (2024) yang berjudul Pengaruh permainan tradisional Bentengan terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK di SMP NEGERI 1 Sleman.

Prosedur

Perolehan data pada kajian ini dilaksanakan secara sistematis melalui tiga tahapan pokok, yaitu pretest, perlakuan, dan posttest. Sebelum pelaksanaan, peneliti terlebih dahulu mengurus perizinan kepada pihak sekolah serta berkoordinasi dengan guru PJOK untuk menetapkan jadwal pelaksanaan penelitian. Tahap pretest dilaksanakan dengan cara membagikan angket minat belajar PJOK kepada seluruh peserta didik kelas IV SDI AL MUTMAINNAH guna mengukur tingkat minat belajar awal sebelum diberikan perlakuan. Berikutnya, peneliti memberikan perlakuan berupa penerapan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran PJOK yang berlangsung selama tiga kali pertemuan. Setelah seluruh tahap perlakuan selesai dilaksanakan, dilakukan posttest menggunakan angket yang serupa untuk mengukur perubahan tingkat minat belajar peserta didik. Data hasil angket pretest dan posttest selanjutnya dikumpulkan, diperiksa kelengkapannya, dan dianalisis secara statistik guna mengetahui pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap minat belajar PJOK.

Analisis Data

Sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat untuk

memastikan data layak dianalisis sehingga hasil penelitian lebih akurat. Uji tahapan prasyarat yang terdiri atas pengujian normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics*. Data dikatakan berdistribusi normal bilamana taraf signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, pembuktian homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok sampel menggunakan uji F melalui bantuan *IBM SPSS Statistics* (Fatih et al., 2026; Setiawan et al., 2025).

Uji Hipotesis Setelah data terkumpul, analisis dilanjutkan menggunakan uji-t (t-test) untuk membandingkan rata-rata nilai pengukuran awal dan pengukuran akhir. Apabila nilai t hitung lebih besar dibandingkan t tabel maka H_0 diterima, sedangkan jika t hitung < t tabel maka H_0 ditolak. Pengujian dilakukan menggunakan *IBM SPSS Statistics* (Sugiyono, 2019). Perhitungan Persentase Peningkatan ini digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan motivasi dan minat peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan (Arikunto, 2013). Rumus yang digunakan yaitu:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Mean Different}}{\text{Mean Pretest}}$$

Keterangan:

- Mean : selisih rata-rata pretest dan posttest
- Different : rata-rata tes awal
- Mean Pretest : rata-rata tes awal
- Mean Posttest : rata-rata tes akhir

HASIL

Data penelitian yang diperoleh dari siswa kelas IV di SDI Al Mutmainah Bringin Dasuk Sumenep kemudian diolah dan dianalisis secara statistik untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Analisis data meliputi uji prasyarat pre-test dan post-test, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis.

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional efektif dalam meningkatkan minat siswa pada pembelajaran PJOK kelas IV di SDI Al Mutmainah Bringin Dasuk Sumenep.

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif Nilai Sebelum dan Sesudah Perlakuan

NO	Parameter Statistik	Nilai Pre-test	Nilai Post-test	Peningkatan
1	Nilai minimal	4	5	1
2	Nilai maksimal	9	11	2
3	Rata-rata (mean)	6.56	8.32	1.76
4	Standar deviasi (SD)	6.27	7.17	0.90
5	Varian	39.31	51.44	12.13
6	Jumlah siswa (N)	15	15	-

Berdasarkan tabel tersebut, hasil pre-test pada 15 siswa menunjukkan nilai minimum 4 dan maksimum 9, dengan rata-rata (*mean*) sebesar 6,56. Selain itu, diperoleh standar deviasi sebesar 6,27 dan varian sebesar 39,31. Sementara itu, hasil post-test dari 15 siswa menunjukkan nilai minimum 5 dan maksimum 11, dengan rata-rata (*mean*) senilai 8,32. Adapun simpangan baku yang didapatkan yakni 7,17 dan varian sebesar 51,44.

Setelah penulis melakukan konsultasi mengenai taraf interpretasi, maka dampak penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap Pembelajaran PJOK ini dinyatakan dalam hasil analisis thitung sebesar 4,29% sedangkan nilai ttabel sebesar 2,064%. Dengan demikian thitung (4,29%) > ttabel (2,064%) atau dinyatakan thitung lebih besar dibandingkan tabel, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang menggunakan penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan minat siswa ini menunjukkan adanya pengaruh dan pantas untuk dilanjutkan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data, penerapan permainan tradisional terbukti memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar antara nilai pre-test dan post-test setelah perlakuan diberikan. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan permainan tradisional mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan partisipatif sehingga siswa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik yang menekankan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas langsung akan membantu siswa membangun pemahaman dan keterlibatan belajar secara lebih optimal.

Selain meningkatkan keterlibatan siswa, permainan tradisional juga memberikan pengalaman belajar yang kontekstual karena berkaitan dengan budaya yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Keterlibatan unsur budaya lokal dalam pembelajaran membuat siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga belajar melalui interaksi sosial, kerja sama, dan aktivitas gerak. Dalam konteks pembelajaran PJOK, pendekatan tersebut relevan karena proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, melainkan juga pengembangan afektif dan psikomotorik peserta didik.

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian Hariani et al. (2025) yang

menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK mampu meningkatkan minat belajar siswa di SDN 12 Koto Baru. Persentase minat belajar siswa mengalami peningkatan dari 71,4% pada siklus I menjadi 85,7% pada siklus II setelah dilakukan evaluasi pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena pembelajaran berlangsung lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, permainan tradisional juga berkontribusi terhadap perkembangan keterampilan fisik, kemampuan berpikir, serta nilai sosial dan budaya siswa.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Lardika et al., (2025) yang menjelaskan bahwa permainan tradisional efektif dalam mengurangi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian pada siswa kelas X Sekolah Olahraga Khusus Riau menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar dari 228,41 menjadi 251,30 serta peningkatan ketuntasan klasikal dari 92,59% menjadi 100%. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa suasana belajar yang variatif dan berbasis aktivitas mampu meningkatkan fokus dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Lebih lanjut, penelitian Wardani et al., (2024) menemukan bahwa penggunaan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran membuat siswa lebih fokus, antusias, dan aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Sementara itu, penelitian Fauzitama et al., (2025) menegaskan bahwa aktivitas bermain berbasis kearifan lokal seperti engklek dan bentengan mampu menciptakan pembelajaran yang dinamis dan melibatkan aktivitas fisik secara nyata sehingga meningkatkan gairah belajar siswa sekolah dasar. Kesamaan hasil dari beberapa penelitian tersebut memperkuat asumsi bahwa permainan tradisional memiliki nilai pedagogis yang mampu mendukung pembelajaran aktif (*active learning*).

Secara teoritis, peningkatan minat belajar yang terjadi dapat dipahami melalui pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Dalam pendekatan ini, siswa memperoleh pengetahuan melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Permainan tradisional memberikan stimulus berupa aktivitas fisik, interaksi sosial, tantangan, dan unsur kompetitif yang dapat meningkatkan perhatian serta motivasi intrinsik siswa. Ketika siswa merasa senang dan terlibat dalam pembelajaran, maka kecenderungan untuk mengikuti pembelajaran dengan aktif

juga akan meningkat.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat dijadikan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Temuan ini memberikan kontribusi akademik bahwa integrasi permainan tradisional berbasis budaya lokal dalam pembelajaran PJOK dapat menjadi alternatif inovatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas IV di SDI Al Mutmainnah Bringin. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata pre-test ke post-test serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai t hitung (4,29) lebih besar dibandingkan t tabel (2,064). Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Permainan tradisional terbukti efektif sebagai metode pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan syukur dan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas PGRI Sumenep, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, serta Program Studi PJKR atas dukungan dan fasilitas akademik yang diberikan. Terima kasih juga kepada seluruh pihak di SDI Al Mutmainnah Bringin atas izin, bantuan, dan kerja sama selama proses pengambilan data penelitian. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu keolahragaan dan pendidikan jasmani.

REFERENSI

Fatih, F. Al, Lubis, N. P., Hsb, K. N., Zulpan, & Arianto. (2026). Konsep Homogenitas dan Normalitas dalam Statistik serta Teknik Pengujiannya. *Educational Journal*, 1(3), 805–817. <https://doi.org/doi.org/10.63822/b98bqe88>

Fauzitama, W., Utomo, A. C., & Zawawi, A. (2025). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK.

Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Keolahragaan, 03(04), 512–523. <https://doi.org/https://jurnal.nusantara-sporta.com/index.php/ns/>

- Hadi, F., Raibowo, S., Nopiyanto, Y. E., Ningrum, N. F. M., Afrilliyani, A., & Fathanah, N. (2025). Studi Literatur: Mendorong Minat Belajar Pjok Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Kegiatan Permainan Tradisional. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 6(3), 195–206. <https://doi.org/https://doi.org/10.53869/jpas.v6i3.360>
- Harahap, M. I., Bangun, S. Y., & Ritonga, D. (2025). Pengembangan model permainan aktivitas jasmani dalam meningkatkan kemampuan motorik anak usia 8 – 9 tahun di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 4(2), 90–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.54284/jopi.v4i2.355>
- Hariani, T., Kautsar, G. Al, & Kamil, M. (2025). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pjok Siswa Kelas 3 DI SDN 12 Koto Baru. *Jurnal Dharma PGSD*, 3(1), 183–190. <https://doi.org/http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha>
- Lardika, R. A., Nugroho, T., Rusma, D., Gunawan, J., Al, K., Nasution, R., Fadilla, R., Riau, U., Khusus, S., Riau, O., & Tradisional, P. (2025). Penerapan Permainan Tradisional Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar PJOK. 4, 11–20.
- Mas'odi. (2024). Kerangka Desain Pembelajaran Game untuk Peningkatan Keterampilan Sosial di Pendidikan Jasmani. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2(July), 77–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.61650/jptk.v2i1.248>
- Riqzal, N. W., Nuraisyah, W., Rasyid, A., Weldani, F., & Prasetyo, D. A. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Langsung, Kooperatif Tipe TGT Dan Media Audio Visual Terhadap Hasil Keterampilan Tendangan Lurus Pada Mata Kuliah Pencak Silat. *Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(2), 33–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.55933/pjga.v3i2.514>
- Rismayanti, R., Rayhan, M. A., Adzim, Q. K. El, & Fatihah, L. A. (2023). Pengaruh Motivasi Instrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan*,

- Sains Dan Teknologi*, 2(2), 251–261.
<https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.742>
- Setiawan, I., Rusdiana, A., Umaran, U., & Haryono, T. (2025). Hubungan Antara Kekuatan Maksimal dengan Tingginya Lompatan dan Ketepatan Smash Bola Voli. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(1), 253–259.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29407/jsp.v8i1.10527>
- Wardani, D. K., Kuryanto, M. S., Ardana, L., & Riswati. (2024). Minat Belajar Matematika Dalam Permainan Tradisional Engklek. *Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika Vol.*, 6(2), 422–432.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33503/prismatika.v6i2.4052>
- Yusuf, S. Q. (2024). *Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bentengan Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pjok Di Smp Negeri 1 Sleman* [Universitas Negeri Yogyakarta].
https://doi.org/https://eprints.uny.ac.id/82969/1/fulltext_sitti%20qhusaifa%20yusuf_20601241020.pdf