



# Efektivitas Permainan Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab Kelas V di Sekolah Menengah Chariyattham Wittaya Narathiwat Thailand Selatan

## Kokami Game Effectivity within 5th Grader Students' Aptitude Improvement of Arabic Writing at Chariyattham Wittaya Narathiwat Secondary School Southern Thailand

Mafajah Salsabila Alfarisi\*, Khizanatul Hikmah

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

### OPEN ACCESS

#### \*Correspondence:

Mafajah Salsabila Alfarisi  
mafajahsalsabila013@umsida.ac.id

#### Citation:

Alfarisi MS and Hikmah K (2020)  
Efektivitas Permainan Kotak Kartu  
Misterius (KOKAMI) untuk  
Meningkatkan Keterampilan Menulis  
Bahasa Arab Kelas V di Sekolah  
Menengah Chariyattham Wittaya  
Narathiwat Thailand Selatan.  
Efektivitas Permainan Kotak Kartu  
Misterius (KOKAMI) untuk  
Meningkatkan Keterampilan Menulis  
Bahasa Arab Kelas V di Sekolah  
Menengah Chariyattham Wittaya  
Narathiwat Thailand Selatan. .:  
doi:

This study based on the condition of Muslim students in Southern Thailand that was difficult to understand Arabic language. Researchers are triggered to know how to implement and how effective Mysterious Box and Card Game (known as KOKAMI) in improving Arabic writing skill towards 5<sup>th</sup> grade students at the Chariyattham Wittaya Narathiwat School in Southern Thailand. This study is designed to be quantitative with pre-experimental design in the form of one group pre-test and post-test. Data are collected through observation, interview, documentation and test. Further, data are analysed using t-test formula. The results showed that KOKAMI game has effectively enhanced Arabic writing skill of the 5<sup>th</sup> grade students at the Chariyattham Wittaya Narathiwat School in Southern Thailand with a ratio of  $t_{count} 8,881 > t_{table} 2,201$ . This means  $H_1$  is accepted.

**Keywords:** KOKAMI, Arabic Writing Skill, Games

Penelitian ini berdasarkan kondisi pelajar muslim di Thailand Selatan yang kesulitan mempelajari bahasa Arab. Peneliti tertarik untuk mengaplikasikan salah satu media belajar berupa Permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI), dan mengetahui efektivitas penggunaan permainan tersebut sebagai upaya meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab pada siswa kelas V di Sekolah Menengah Chariyattham Wittaya Narathiwat, Thailand Selatan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis metode eksperimen, Pre-Experimental Design dalam bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Permainan KOKAMI diimplementasikan dengan strategi belajar berkelompok. Kartu misterius didesain untuk meningkatkan keterampilan menulis dengan instruksi menyusun,

membuat, dan menerjemahkan kalimat. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan KOKAMI dengan dua kali putaran mampu membantu siswa memahami susunan kalimat bahasa Arab dan meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas V tersebut. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis t-tes yang mana  $t_{hitung} 8,881 > t_{tabel} 2,201$ , artinya  $H_1$  diterima.

**Kata Kunci:** KOKAMI, Keterampilan Menulis Bahasa Arab, Permainan

## PENDAHULUAN

Sejak Al-Qur'an diturunkan dan pemeluk agama Islam semakin bertambah, bahasa Arab menjadi salah satu bahasa yang penting untuk dipelajari. Pada mulanya, bahasa Arab hanya menjadi bahasa komunikasi warga berkebangsaan Arab [Andriani \(2015\)](#). Namun saat ini, bahasa Arab telah menjadi bahasa resmi dari kurang lebih 25 negara, termasuk Asia Tenggara [Pane \(2018\)](#). Sejarah telah membawa literasi Arab ke bumi Melayu yang kemudian melahirkan tulisan Jawi (Arab-Melayu atau Arab Pegon). Pengaruh bahasa Arab terhadap bahasa Melayu berlangsung secara bertahap. Hingga akhirnya, bahasa Arab berkembang seiring menguatnya agama Islam di kawasan negara ini. Di Thailand Selatan, mayoritas penduduknya adalah Muslim. Di sana, proses Islamisasi erat kaitannya dari peranan pendidikan. Pada tahap awal pendidikan Islam diwujudkan dengan pelaksanaan pendidikan Al-Qur'an [Susanto \(2015\)](#). Al-Qur'an dipercaya sebagai pedoman hidup umat Muslim, yang tertulis dalam bahasa Arab. Namun, minimnya penutur bahasa Arab di Thailand Selatan, khususnya Narathiwat membuat perkembangan bahasa Arab cenderung pasif atau stagnan.

Secara umum, permasalahan bahasa terbagi dalam dua hal, yaitu masalah linguistik dan non-linguistik. Linguistik fokus pada penggunaan bahasa, sedangkan non-linguistik jika direduksi ke dalam permasalahan motivasi belajar maka ditemukan fenomena demotivasi. Demotivasi dapat diartikan hilangnya semangat belajar. Dalam kasus ini, urgensi pendidikan bahasa Arab agar kelak para pelajar mampu memahami makna yang terkandung dalam ayat Al-Qur'an, hadis, serta menikmati karya-karya dari sastrawan Muslim yang hampir seluruhnya tertulis dalam bahasa Arab. Demotivasi bisa disebabkan oleh beberapa faktor internal berikut ini: 1) Kemampuan pelajar yang rendah; 2) Buku ajar atau buku teks yang tidak relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari; 3) Kualifikasi guru bahasa Arab yang kurang memenuhi standar guru bahasa Arab profesional; 4) Pembelajaran yang menekankan aspek belajar (*ta'allum*) daripada aspek pemerolehan (*iktisab*); 5) Metode pembelajaran yang kurang variatif; 6) Pengabaian terhadap media pembelajaran, dan 7) Model penilaian yang hanya berbasis pada hasil daripada proses dan bersifat parsial [Ainin \(2017\)](#).

Pada dasarnya, pembelajaran bahasa Arab diarahkan untuk menumbuhkan kemampuan reseptif dan produktif. Kemampuan reseptif berarti kemampuan seseorang dalam berinteraksi menggunakan bahasa Arab. Sedangkan, kemampuan produktif adalah keterampilan berbicara (*Maharah Kalam*) dan keterampilan menulis (*Maharah Kitabah*) [tentang SKL & SI PAI \(2008\)](#). Puncak dari semua keterampilan berbahasa adalah keterampilan menulis. Menurut Effendy, keterampilan menulis memiliki dua aspek, yaitu 1) Kemahiran membentuk huruf dan menguasai ejaan dan 2) Kemahiran mendeskripsikan isi pikiran dengan tulisan [Effendy \(2017\)](#). Untuk memiliki kemampuan tersebut, metode dan sistem pembelajaran yang digunakan oleh guru bahasa Arab di sekolah harus lebih menarik perhatian, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Menurut McCallum dalam Asrori, beberapa alasan yang mendukung urgensi permainan dalam pembelajaran bahasa, diantaranya 1) Permainan dapat memusatkan perhatian siswa; 2) Permainan berfungsi sebagai penguat, pengulang, dan pemantapan; 3) Permainan dapat disesuaikan dengan keadaan individu siswa; 4) Permainan menciptakan iklim persaingan yang sehat; 5) Permainan dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran dan dalam berbagai kemahiran berbahasa; 6) Permainan efektif dalam memberikan umpan balik, dan 7) Permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa secara aktif dan maksimal [Asrori \(2013\)](#). Oleh karena itu, sebagai upaya membangkitkan motivasi belajar bahasa Arab di sekolah, peneliti tertarik dengan implementasi Permainan Kotak dan Kartu Misterius (selanjutnya disebut KOKAMI) sebagai media belajar.

Peralatan yang dibutuhkan dalam permainan KOKAMI berupa : 1) Kotak yang berfungsi sebagai tempat menyimpan amplop-amplop yang berisi pertanyaan mengenai materi yang akan diajarkan. Kotak ini dapat dibuat dengan sederhana saja; 2) Amplop yang berisi kartu pesan, dan 3) Kartu pesan yang memuat perintah, petunjuk, pertanyaan, gambar, bonus atau sanksi. Langkah-langkah bermain KOKAMI, sebagai berikut: Pertama, siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 6-8 orang. Kemudian, Guru membacakan prosedur permainan KOKAMI. Permainan dapat dilakukan sebanyak dua putaran dengan estimasi waktu kurang lebih 30 menit dalam satu putaran. Selanjutnya, masing-masing ketua kelompok mengambil amplop yang ada di dalam kotak. Adapun, isi masing-masing amplop tertulis tugas bagi kelompoknya. Ketua kelompok membacakan isi kartu pesan yang telah dipilih dengan keras di depan kelas agar di dengar oleh seluruh kelompok. Lalu, setiap kelompok mengerjakan isi pesan dengan berdiskusi dalam waktu yang sudah ditentukan pada masing-masing kartu. Setelah itu, setiap kelompok membacakan hasil pekerjaannya dan Guru bertugas untuk mengoreksi serta mencatat jumlah perolehan skor tiap kelompok di papan tulis. Putaran kedua dilakukan dengan cara yang sama. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi akan mendapat bonus, sedangkan yang memperoleh skor terendah mendapat sanksi. Penghargaan diberikan pada kelompok terbaik dan Guru memberi hak untuk mengambil amplop sanksi untuk kelompok yang mendapat skor terendah [Setiasie et al. \(2015\)](#) .

Setelah diketahui bahwa media permainan KOKAMI mampu membuat para pelajar berpartisipasi aktif dan antusias, sehingga minat dan motivasi pelajar meningkat [Awalia \(2008\)](#) . Ada beberapa penelitian yang membahas efektivitas maupun pengaruh kegunaan KOKAMI sebagai media belajar. Pertama, penelitian [Setiasie et al. \(2015\)](#) yang menunjukkan bahwa KOKAMI lebih efektif daripada media konvensional dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa Arab pada siswa kelas VII Mts. Salafiyah Cirebon [Setiasie et al. \(2015\)](#) . Kedua, penelitian [Wahidah](#) menunjukkan KOKAMI meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab di kelas VII SMP Islam Brawijaya Mojokerto [Wahidah \(2015\)](#) . Ketiga, penelitian [Muzdalifah](#) bahwa KOKAMI memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas X di MA Amanatul Ummah Siwalankerto, Wonocolo, Surabaya [Muzdalifah \(2013\)](#) . Dari ketiga penelitian tersebut, penggunaan permainan KOKAMI dapat membantu pelajar untuk mempermudah meningkatkan keterampilan Bahasa Arab siswa. Letak perbedaannya dengan studi ini adalah lingkup pembahasan yang fokus pada efektivitas KOKAMI dalam pengembangan keterampilan menulis bahasa Arab. Lokasi penelitian ini juga dilakukan di luar negara Indonesia, yaitu Thailand Selatan.

Penelitian ini bermaksud menjelaskan implementasi dan mengetahui efektivitas dari penggunaan permainan Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) sebagai upaya meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab pada pelajar kelas V di Sekolah Menengah Chariyattham Wittaya di Narathiwat Thailand Selatan. Hipotesis yang peneliti rumuskan adalah  $H_1$  = Permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) efektif untuk meningkatkan Keterampilan Menulis di Kelas V di Sekolah Menengah Chariyattham Wittaya Narathiwat Thailand Selatan, dan  $H_0$  = Permainan Kotak dan Kartu Misterius tidak efektif untuk meningkatkan Keterampilan Menulis di Kelas V di Sekolah Menengah Chariyattham Wittaya Narathiwat Thailand Selatan.

## METODE

Pendekatan kuantitatif lebih tepat digunakan untuk menguji efektivitas variabel X (KOKAMI) terhadap variabel Y (Keterampilan Menulis Bahasa Arab). Spesifiknya, metode pre-eksperimen yang dilakukan dengan desain percobaan pre-tes (sebelum diberi perlakuan) dan post-tes (setelah perlakuan) dalam satu kelompok (*One Group Pretest-Posttest Design*) [Sugiyono \(2017\)](#). Hasil dari penelitian ini akan dijabarkan secara deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di Thailand Selatan, tepatnya di wilayah Narathiwat. Lokasi ini dipilih berdasarkan kondisi pelajar Muslim di sana yang kurang mampu mempelajari bahasa Arab. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V di Sekolah Menengah Chariyattham Wittaya di Narathiwat Thailand Selatan. Namun yang dijadikan sampel adalah kelas V-1 karena lebih siap untuk diteliti dibandingkan kelas V-2.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan, diantaranya observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Data observasi diperoleh selama pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab. Wawancara dilakukan dengan guru bahasa Arab untuk mengetahui proses pembelajaran Bahasa Arab di sekolah. Dokumentasi didapatkan melalui pengumpulan data profil sekolah dan gambar kegiatan pembelajaran bahasa Arab di sekolah. Tes dilakukan sebanyak dua kali, pre-test (sebelum menerapkan KOKAMI) dan post-tes (setelah diterapkannya KOKAMI). Dari kedua hasil tes tersebut, peneliti akan menganalisa melalui aplikasi statistik bernama SPSS Versi 20, dengan melakukan 1) Uji Normalitas untuk mengetahui data sudah terdistribusi secara normal atau belum dengan rumus Kolgomorov-Smirnov; 2) Uji Homogenitas untuk mengetahui bahwa data yang akan diuji sudah homogen; dan 3) Uji Hipotesis untuk mengetahui efektivitas variabel X terhadap variabel Y menggunakan uji-t (*Paired sample t-test*). Peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:  $H_1$  = Permainan Kotak dan Kartu Misterius efektif untuk meningkatkan Keterampilan Menulis di Kelas V di Sekolah Menengah Chariyattham Wittaya Narathiwat Thailand Selatan, dan  $H_0$  = Permainan Kotak dan Kartu Misterius tidak efektif untuk meningkatkan Keterampilan Menulis di Kelas V di Sekolah Menengah Chariyattham Wittaya Narathiwat Thailand Selatan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) Mampu Membantu Siswa Memahami Susunan Kalimat Bahasa Arab

Selama penelitian berlangsung, permainan KOKAMI diimplementasikan dengan strategi belajar kelompok. Inti dari permainan ini adalah kartu misterius yang berisi instruksi; menyusun, membuat, dan menerjemahkan kalimat. Permainan dimulai dengan membagi siswa menjadi tiga kelompok. Masing-masing ketua kelompok mengambil kartu misterius untuk dicari solusinya bersama anggota kelompok. Permainan ini dilakukan sebanyak tiga putaran. Ketika menerapkan permainan ini, peneliti menemukan semua siswa bekerja sama dengan seluruh anggota kelompok untuk memecahkan kartu misterius. Mereka bersemangat untuk memecahkan kartu misterius dan perlahan mulai memahami bagaimana kata-kata disusun dalam kalimat yang sesuai rumus bahasa Arab. Mereka mulai memahami bagaimana membuat sebuah kalimat dari satu kata kunci yang tertulis dalam kartu misterius dan bagaimana menerjemahkan sebuah kalimat. Meskipun, masih ada 2-3 siswa yang tampak kurang antusias karena tidak dapat memahami kosakata bahasa Arab. Permainan berlangsung selama 15-20 menit. Pada akhir permainan, siswa yang tampak kurang antusias di awal permainan mulai menunjukkan antusiasnya untuk mengerjakan instruksi kartu misterius di akhir permainan. Setiap kelompok memperoleh skor 20, karena dapat menjawab dua dari tiga pertanyaan dengan benar. Guru memberikan penghargaan pada seluruh siswa karena telah bekerja sama dengan baik.

### Permainan KOKAMI Efektif dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis bahasa Arab pada Siswa kelas V di Sekolah Menengah Chariyattham Wittaya Narathiwat

Penerapan KOKAMI dalam pembelajaran bahasa Arab berdampak positif pada siswa kelas V. Hasil pendistribusian tes sebelum penerapan permainan (pre-test) sebesar 47.6 yang berarti kemampuan awal keterampilan menulis tergolong dalam peringkat "Gagal", sedangkan hasil tes setelah penerapan permainan (post-tes) yaitu 74.6 berarti peringkat keterampilan menulis meningkat dan tergolong dalam peringkat "Cukup". Sebelum melakukan uji-t, data dianalisis dengan uji analisis berikut:

#### Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui hasil pre-tes dan post-tes pada sampel sudah terdistribusi normal atau belum. Terdapat dua kriteria pengujian, jika  $\text{sig.} > 0.05$  maka data berdistribusi normal, tetapi jika  $\text{sig.} < 0.05$  berarti data terdistribusi tidak normal. Setelah perhitun-

gan dengan rumus Kolgomorov-Smirnov, uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi pre-tes sebesar 0.247, sedangkan nilai signifikansi post-tes 0.818. Hasil tersebut menjelaskan bahwa nilai pre-tes dan post-tes telah terdistribusi secara normal, karena nilai signifikansi lebih besar dari 0.05.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui populasi varian sama atau berbeda. Ketetapan untuk mengetahui populasi varian ini dilihat dari; jika nilai sig. > 0.05 maka data tersebut bervariasi/homogen, namun jika nilai sig. < 0.05 berarti data tidak bervariasi/heterogen. Adapun nilai signifikansi yang diperoleh berdasarkan nilai rerata (*mean*) pre-tes dan post-tes sebesar 0.375 artinya data penelitian homogen, karena  $0.375 > 0.05$

### Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan hasil pre-tes dan post-tes dengan rumus uji-t (*Paired sample t-test*) dengan nilai  $df = 11$ . Hasil yang diperoleh yaitu nilai  $t_{tabel}$  dengan signifikansi 5% sebesar 2.201, dan  $t_{hitung}$  sebesar -8.881. Tanda negatif pada  $t_{hitung}$  menunjukkan adanya peningkatan pada hasil tes keterampilan menulis. Hasil pre-tes menunjukkan nilai yang lebih kecil dibandingkan hasil post-tes. Artinya terdapat peningkatan kemampuan menulis setelah menerapkan media permainan KOKAMI. erhitungan uji hipotesis menghasilkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $8.881 > 2.201$ . Berikut ini hasil uji hipotesis yang dapat dilihat pada Tabel 1.

[Table 1 about here.]

Dari pemaparan hasil uji data tersebut menyimpulkan bahwa hipotesis kerja ( $H_1$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Artinya permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab siswa, spesifiknya dalam menyusun kalimat. Bahkan, KOKAMI dapat membantu meningkatkan partisipasi siswa saat pembelajaran bahasa Arab sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

## KESIMPULAN

Penerapan permainan KOKAMI mampu membantu siswa untuk memahami susunan kalimat bahasa Arab. Kartu misterius didesain untuk meningkatkan keterampilan menulis dengan variasi menyusun, membuat, dan menerjemahkan kalimat. Hasil nilai rerata pre-tes sebesar 47.6 meningkat setelah post-tes menjadi 74.6. Hasil uji-t menunjukkan  $t_{hitung}$  sebesar 8.881 juga lebih besar daripada  $t_{tabel}$  2.201. Dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis kerja ( $H_1$ ) diterima yang berarti permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab pada siswa kelas V di Sekolah Menengah Chariyattham Wittaya Narathiwat Thailand Selatan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik atas arahan dari Kaprodi Pendidikan Bahasa Arab UMSIDA dan dosen pembimbing, serta seluruh anggota keluarga Sekolah Menengah Chariyattham Wittaya Narathiwat di Thailand Selatan, yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama penelitian berlangsung.

## REFERENCES

- Ainin, M. (2017). Metodologi Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Arab (Teori dan Praktik (Malang: CV. Bintang Sejahtera).
- Andriani, A. (2015). Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam. *Ta'allum* 3, 39–56.
- Asrori, I. (2013). 1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab (Malang: CV. Bintang Sejahtera).
- Awalia (2008). Pelajaran dengan Permainan KOKAMI,"

- Software and Chemical Education. Pelajaran dengan Permainan KOKAMI,” Software and Chemical Education. <http://cephy-net.blogspot.com/2008/12/pelajaran-dengan-permainan-kokami.html>. (Accessed on 2019-07-03).
- Effendy, A. F. (2017). Metodologi Pengajaran Bahasa Arab (Malang: Misykat).
- Muzdalifah (2013). Ta’atsir Istakhdaam Wasilah ash-Shunduq wa al-Bithaqah al-Ghamidhah Litarqiyah Maharah Kitabah Litalaamidz al-Fashli al-Asyir Bimadrasah Amanatul Ummah ats-Tsanawiyah Siwalankerto Wonocolo Surabaya.
- Pane, A. (2018). Urgensi Bahasa Arab; Bahasa Arab sebagai Alat Komunikasi Agama Islam. *Komunikologi Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi dan Sosial* 2, 77–88.
- Setiasie, S., Suherman, A., and Masor (2015). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) Dalam Upaya Meningkatkan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab. *Antologi Arab* 3.
- Sugiyono (2017). Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta).
- Susanto, P. (2015). Perbandingan Pendidikan Islam di Asia Tenggara. *Jurnal Pendidikan Islam* IV, 71–93. doi: DOI: <https://doi.org/10.14421/jpi.2015.41.71-93>.
- tentang SKL & SI PAI, P. N. . T. . (2008). Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab. <https://jatim.kemenag.go.id/file/file/PMA/zpwn1395722871.pdf>.
- Wahidah, N. F. (2015). Fa’aliyah Tathbiq Li’bah “Sundhuq al-Kalimah as-Sirriyyah” (KOKAMI) Litarqiyah Maharah Kalam lithullab al-Fashli Tsamin bimadrasah al-mutawasithah Islamiyah Brawijaya Mojokerto. *Digital Library UIN Sunan Ampel*.

**Conflict of Interest Statement:** The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © 2020 Alfarisi and Hikmah. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

## LIST OF TABLES

1	Uji Hipotesis . . . . .	8
---	-------------------------	---

**TABLE 1** | Uji Hipotesis

Jumlah Sampel	thitung	ttabel	Keterangan
12	8,881	2,201	H1 diterima