

**ANALISA TERHADAP KARAKTER REMAJA PEMAIN
GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI SMK AL MU'ALLIM
KESUGIHAN MENURUT AJARAN ISLAM**



SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Sosial (S.Sos.) pada Fakultas Keagamaan Islam
Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

Oleh:

MUHAMAD KHUDAIFAH
NIM 212561014

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS KEAGAMAAN ISLAM
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
TAHUN 2026**

**ANALISA TERHADAP KARAKTER REMAJA PEMAIN
GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI SMK AL MU'ALLIM
KESUGIHAN MENURUT AJARAN ISLAM**



SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Sosial (S.Sos.) pada Fakultas Keagamaan Islam
Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

Oleh:

MUHAMAD KHUDAIFAH
NIM 212561014

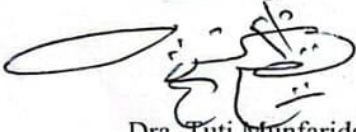
**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS KEAGAMAAN ISLAM
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
TAHUN 2026**

SKRIPSI
ANALISA TERHADAP KARAKTER REMAJA PEMAIN
GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI SMK AL MU'ALLIM
KESUGIHAN MENURUT AJARAN ISLAM

Oleh:
MUHAMAD KHUDAIFAH
NIM 212561014

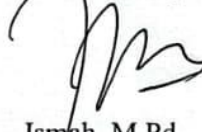
Disetujui untuk Ujian Munaqasyah
Pada tanggal: 29 Desember 2025

Pembimbing I



Dra. Tuti Munfaridah, M.S.I.
NIDN. 2127106901

Pembimbing II



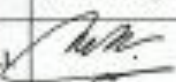
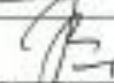
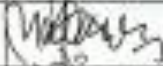
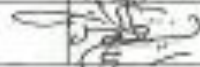
Ismah, M.Pd.
NIDN. 2113067402

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : MUHAMMAD KHUDAIFAH
 NIM : 212561014
 Fakultas / Prodi : Fakultas Keagamaan Islam / KPI
 Judul skripsi : Analisis Terhadap karakter Remaja Pemain Game Online Mobile Legend di SMK Al Ma'salim Keagihan Mesurat Ajaran Islam.

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keagamaan Islam (FKI) Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Selasa, tanggal Dua Puluh bulan Januari tahun Dua Ribu Dua Puluh Enam dengan hasil LULUS. Skripsi telah direvisi dan mendapat persetujuan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Sidang/ Penguji 1	Dr. Mishah Khusnur, S.H.I., M.S.I		6/3/2026
Penguji 2/ Asst. Pembimbing	Isnah, M.Pd.		4/3/26
Sekretaris Sidang	Umi Fadilah, S.Ag., M.Si.		5/3/26
Pembimbing	Dra. Tati Masfaridah, M.S.I.		4/3/2026

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keagamaan Islam (FKI) Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 05 Januari 2026

Mengesahkan
 Dekan,

 Dr. Mishah Khusnur, S.H.I., M.S.I.
 NIDN. 2105128101

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Muhamad Khudaifah

NIM : 212561014

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Fakultas Keagamaan Islam

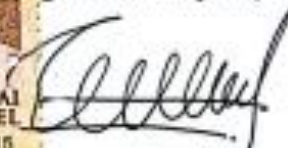
Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya; bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar akademik yang saya peroleh terkait dengan skripsi ini.

Cilacap, 07 Januari 2025

Yang membuat pernyataan




Muhamad Khudaifah
NIM 212561014

NOTA KONSULTAN

Hal : Naskah Skripsi Saudara Muhamad Khudaifah
Lamp : -

Kepada,
Yth. Kaprodi Komunikasi Penyiaran Islam
Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
di Cilacap

Assalamu'alaikum wa rahamatullah wa barakatuh

Setelah membaca, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya
maka konsultan berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama	: Muhamad Khudaifah
NIM	: 212561014
Fakultas/Prodi	: Fakultas Keagamaan Islam/KPI
Judul Skripsi	: Analisa Terhadap Karakter Remaja Pemain Game Online Mobile Legends Di SMK Al Mu'allim Kesugihan Menurut Ajaran Islam

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Keagamaan Islam Universitas
Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat
memperoleh gelar Strata Satu (S-1).

Wassalamu'alaikum wa rahamatullah wa barakatuh

Cilacap, 28 Januari 2026

Konsultan,



Ismah, M.Pd.

NIDN. 2113067402

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulisan skripsi yang berjudul “ Analisa Terhadap Karakter Remaja Pemain Game Online Mobile Legends Di SMK Al-Mu’alim Kesugihan Menurut Ajaran Islam” dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan skripsi ini mendapat bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, Dr. H. A. Lutfi Hamidi, M.Ag., beserta civitas akademika.
2. Dekan Fakultas Keagamaan Islam, Dr. Misbah Khusurur, S.H.I., M.S.I., yang telah memberikan arahan, kebijakan, serta fasilitas sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
3. Ketua Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Ismah, M.Pd., yang telah memberikan dukungan, informasi akademik, serta kemudahan administrasi selama penulis menempuh studi hingga penyusunan skripsi ini.
4. Pembimbing I sekaligus Pembimbing Akaemik, Dra. Tuti Munfaridah, M.S.I., dan Pembimbing II, Ismah, M.Pd., yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta memberikan bimbingan, masukan dan koreksi yang sangat berharga dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Para dosen Fakultas Keagamaan Islam Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah memberikan ilmu, wawasan, pengalaman, serta keteladanan selama penulis menempuh pendidikan.
6. Seluruh pihak yang telah membantu, mendukung dan mendoakan penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Akhirnya penulis menyampaikan permohonan maaf yang sebesar-besarnya kepada pembaca seandainya terdapat kesalahan-

kesalahan di dalam skripsi ini dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Cilacap, 28 Desember 2025

Muhamad Khudaifah

MOTO

﴿يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ
لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾﴾

Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Teliti.

(Al-Hujurat/49:13)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Menuntun setiap pencarian, karya ini kupersembahkan dengan sepenuh hati kepada:

1. Ayah dan Ibuku tercinta, Junaedi Tarso dan Khamidah, yang dari peluh dan do'a kalian aku belajar arti keteguhan. Kepada kalian, yang mencintai tanpa meminta balasan, yang berdiri di belakang setiap kegagalan dan keberhasilanku, aku persembahkan setiap halaman dari karya ini. Dari kalian aku mengerti bahwa ilmu tidak hanya dicari untuk diri sendiri, tetapi untuk menjadi cahaya kecil bagi sekitar.
2. Keluargaku yang selalu menjadi rumah, tempat aku kembali ketika dunia terasa sempit, tempat aku belajar bahwa perjalanan panjang manusia selalu butuh pelukan dan pemahaman. Terima kasih atas ruang aman untuk tumbuh, goyah, lalu bangkit kembali.
3. Para guru dan dosenku, yang telah membuka pintu pengetahuan sekaligus jendela kritis agar aku belajar melihat dunia tidak hanya dari jawaban, tetapi dari pertanyaan-pertanyaan yang menuntut keberanian. Terima kasih telah menunjukkan bahwa intelektualitas bukan sekadar kumpulan teori, melainkan sikap hidup yang menuntut kejujuran, integritas, dan keberpihakan terhadap kebenaran.
4. Sahabat-sahabat seperjuangan, yang kehadirannya meneguhkan bahwa perjalanan akademik tidak harus ditempuh sendirian. Kepada kalian yang merayakan setiap keberhasilan kecil dan

menguatkanku saat hampir menyerah, kebersamaan ini telah mengajarkan bahwa ilmu tidak tumbuh di ruang yang hening, tetapi melalui dialog, tawa, perdebatan, dan saling dorong untuk menjadi lebih baik.

5. Almamater tercinta, ruang yang mempertemukan idealisme dan realita. Di tempat ini aku belajar bahwa belajar bukan sekadar memenuhi tuntutan akademik, melainkan proses membangun kesadaran tentang diri, tentang masyarakat, tentang tanggung jawab moral seorang insan terdidik. Kepada institusi ini, aku berutang pengalaman yang membentuk pijakanku hari ini.
6. Diriku sendiri, yang bertahan melewati malam-malam penuh keraguan, yang belajar berdamai dengan kesalahan, yang terus melangkah meski kadang hanya dengan sisa-sisa keyakinan. Untuk setiap air mata yang jatuh diam-diam dan setiap kegembiraan kecil yang tersimpan rapi, halaman ini menjadi pengingat bahwa perjalanan panjang ini tidak sia-sia.
7. Diriku sendiri, Muhamad Khudaifah yang bertahan melewati malam-malam penuh keraguan, yang belajar berdamai dengan kesalahan, yang terus melangkah meski kadang hanya dengan sisa-sisa keyakinan. Untuk setiap air mata yang jatuh diam-diam dan setiap kegembiraan kecil yang tersimpan rapi, halaman ini menjadi pengingat bahwa perjalanan panjang ini tidak sia-sia.
8. Semua pihak yang namanya tidak tertulis, tetapi kebbaikannya menjelma energi dalam perjalanan ini. Doa, senyum, nasihat,

interaksi singkat, bahkan kritik kecil semuanya menjadi bahan bakar yang mengantarkanku hingga titik ini. Kepada mereka yang hadir sekilas maupun lama, terima kasih telah menjadi bagian dari proses yang membentukku.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Transliterasi kata Arab-Latin yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 0543b/U/1987 tertanggal 22 Januari 1988.

1. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Bā'	<i>b</i>	-
ت	Tā	<i>t</i>	-
ث	Sā	<i>ṣ</i>	s (dengan titik di atas)
ج	Jīm	<i>j</i>	-
ح	Hā'	<i>ḥ</i>	h (dengan titik di bawah)
خ	Khā'	<i>kh</i>	-
د	Dāl	<i>d</i>	-
ذ	Zāl	<i>ẓ</i>	z (dengan titik di atas)
ر	Rā'	<i>r</i>	-
ز	Zā'	<i>z</i>	-
س	Sīn	<i>s</i>	-

ش	Syīn	<i>sy</i>	-
ص	Sād	<i>ṣ</i>	s (dengan titik dibawah)
ض	Dād	<i>ḍ</i>	d (dengan titik dibawah)
ط	Tā'	<i>ṭ</i>	t (dengan titik dibawah)
ظ	Zā'	<i>ẓ</i>	z (dengan titik dibawah)
ع	Aīn	'	Koma terbalik ke atas
غ	Gāīn	<i>g</i>	-
ف	Fā'	<i>f</i>	-
ق	Qāf	<i>q</i>	-
ك	Kāf	<i>k</i>	-
ل	Lām	<i>l</i>	-
م	Mīm	<i>m</i>	-
ن	Nūn	<i>n</i>	-
و	Wāwu	<i>w</i>	-
ه	Hā'	<i>h</i>	-
ء	Hamzah	'	Apostrof

ي	Yā'	y	-
---	-----	---	---

2. Konsonan Rangkap karena *Syaddah* ditulis rangkap

متعددة	Ditulis	<i>Muta'addidah</i>
عدة	Ditulis	<i>'iddah</i>

3. *Ta' Marbūṭah* di akhir kata

a. Bila dimatikan tulis *h*

حكمة	ditulis	<i>ḥikmah</i>
جزية	ditulis	<i>Jiyah</i>

(Ketentuan ini tidak diperlukan, bila kata-kata arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti zakat, salat dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya)

b. Bila *ta' Marbūṭah* diikuti dengan kata sandang “*al*” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*

كرامة الأولياء	ditulis	<i>Karāmah al-auliya'</i>
----------------	---------	---------------------------

c. Bila *ta' Marbūṭah* hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah dan dammah ditulis *t*

زكاة الفطر	ditulis	<i>Zakāt al-fītr</i>
------------	---------	----------------------

4. **Vokal Pendek**

--َ'----	<i>faṭḥah</i>	Ditulis	A
--ِ,----	<i>Kasrah</i>	Ditulis	I
---ُ----	<i>dammah</i>	Ditulis	U

5. **Vokal Panjang**

1	<i>faṭḥah + Alif</i> جا هلية	Ditulis	<i>ā</i> <i>jāhiliyah</i>
2	<i>faṭḥah + ya' mati</i> تتسي	Ditulis	<i>ā</i> <i>tansā</i>
3	<i>kasrah + ya' mati</i> كريم	Ditulis	<i>ī</i> <i>karīm</i>
4	<i>ḍammah + wawu mati</i> فروض	Ditulis	<i>ū</i> <i>furūd</i>

6. Vokal Rangkap

1	<i>faṭḥah + ya' mati</i> بينكم	Ditulis	<i>ai</i> <i>bainakum</i>
2	<i>faṭḥah + wawu mati</i> قول	Ditulis	<i>Au</i> <i>Qaul</i>

7. Vokal Pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أَنْتُمْ	Ditulis	<i>a'antum</i>
أَعِدْتُ	Ditulis	<i>u'iddat</i>
لَنْ شَكَرْتُمْ	Ditulis	<i>la'in syakartum</i>

8. **Kata Sandang *Alif + Lam***

a. Bila diikuti huruf *Qamariyah*

القرآن	ditulis	<i>al –Qur’ān</i>
القياس	ditulis	<i>al-Qiyās</i>

b. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el)-nya

السماء	ditulis	<i>as –Samā’</i>
الشمس	ditulis	<i>asy- Syams</i>

9. **Penulisan kata dalam Rangkaian Kalimat**

Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya.

ذوى الفروض	ditulis	<i>zawi al-furūd</i>
أهل السنة	ditulis	<i>ahl as-sunnah</i>

ABSTRAK

Muhamad Khudaifah. 212561014. ANALISA TERHADAP KARAKTER REMAJA PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DI SMK AL MU'ALLIM KESUGIHAN MENURUT AJARAN ISLAM. Cilacap: Fakultas Keagamaan Islam, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, Desember 2025.

Perkembangan teknologi digital telah mendorong meningkatnya popularitas game online Mobile Legends di kalangan remaja, yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan tetapi juga membentuk pola komunikasi dan karakter pemainnya. Fenomena ini kerap diiringi perilaku negatif seperti penggunaan bahasa kasar, emosi tidak terkendali, dan kecenderungan individualisme yang berpotensi bertentangan dengan nilai-nilai akhlak Islam. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola komunikasi remaja dalam permainan Mobile Legends, mengidentifikasi karakter remaja pemain dalam interaksi sosial, serta menganalisis karakter tersebut menurut ajaran Islam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan strategi fenomenologi. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi terhadap remaja pemain Mobile Legends di SMK Al-Mu'allim Kesugihan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi di ruang digital berlangsung cepat, spontan, dan cenderung impulsif akibat tekanan kompetisi. Karakter remaja terbentuk secara situasional, di satu sisi mampu menumbuhkan kerja sama tim, namun di sisi lain berpotensi melemahkan pengendalian emosi dan manajemen waktu. Ditinjau dari ajaran Islam, ditemukan adanya kesenjangan antara nilai ideal seperti menjaga lisan dan pengendalian diri dengan praktik komunikasi dan perilaku remaja dalam permainan.

Kata Kunci: *game online, Mobile Legends, karakter remaja, pola komunikasi*

ABSTRACT

Muhamad Khudaifah. 212561014. AN ANALYSIS OF THE CHARACTER OF ADOLESCENT MOBILE LEGENDS PLAYERS AT SMK AL-MU'ALIM KESUGIHAN FROM AN ISLAMIC PERSPECTIVE. Cilacap: *Faculty of Islamic Religion, University of Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap*, December 2025.

The development of digital technology has driven the increasing popularity of the online game Mobile Legends among teenagers, which not only serves as a means of entertainment but also shapes the communication patterns and character of its players. This phenomenon is often accompanied by negative behaviors such as the use of foul language, uncontrolled emotions, and a tendency toward individualism that has the potential to conflict with Islamic moral values. This study aims to analyze the communication patterns of teenagers in Mobile Legends, identify the characters of teenage players in social interactions, and analyze these characters according to Islamic teachings. This study uses a qualitative approach with a phenomenological strategy. Data collection was conducted through in-depth interviews, observations, and documentation of Mobile Legends players at SMK Al-Mu'allim Kesugihan. The results show that communication patterns in the digital space are fast, spontaneous, and tend to be impulsive due to competitive pressure. The character of adolescents is formed situationally; on the one hand, it can foster teamwork, but on the other hand, it has the potential to weaken emotional control and time management. From the perspective of Islamic teachings, there is a gap between ideal values, such as guarding one's speech and self-control, and the communication practices and behavior of adolescents in the game.

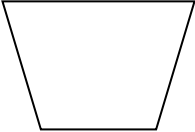
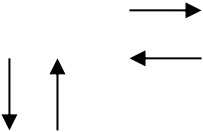
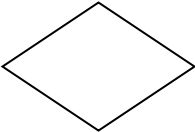
Keyword: online games, Mobile Legends, teenage characters, communication patterns

DAFTAR ISI

<u>HALAMAN COVER</u>	i
<u>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</u>	ii
<u>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</u>	iv
<u>NOTA KONSULTAN</u>	v
<u>KATA PENGANTAR</u>	vi
<u>MOTO</u>	viii
<u>HALAMAN PERSEMBAHAN</u>	ix
<u>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN</u>	xii
<u>ABSTRAK</u>	xvii
<u>ABSTRACT</u>	xviii
<u>DAFTAR ISI</u>	xix
<u>DAFTAR SIMBOL</u>	xxi
<u>DAFTAR LAMPIRAN</u>	xxii
<u>BAB I PENDAHULUAN</u>	1
<u>A. Latar Belakang Masalah</u>	1
<u>B. Rumusan/Fokus Masalah</u>	6
<u>C. Tujuan Penelitian</u>	7
<u>D. Manfaat Penelitian</u>	7
<u>E. Keaslian Penelitian</u>	9
<u>F. Tinjauan Pustaka</u>	14
<u>G. Metode Penelitian</u>	18
<u>H. Sistematika Penulisan Skripsi</u>	31
<u>BAB II KAJIAN PUSTAKA</u>	34

<u>A. Remaja dan Perkembangannya</u>	34
<u>B. Game Online dan Mobile Legends</u>	41
<u>C. Karakter Remaja Pemain Game Online</u>	46
<u>D. Pola Komunikasi Remaja Pemain Game Online</u>	53
<u>BAB III HASIL PENELITIAN</u>	56
<u>A. Orientasi Rancak</u>	56
<u>B. Pelaksanaan Penelitian</u>	61
<u>C. Temuan Penelitian</u>	62
<u>BAB IV PEMBAHASAN</u>	74
<u>A. Pola Komunikasi Remaja dalam game Mobile Legends</u>	74
<u>B. Karakter Remaja Pemain Mobile Legends dalam Interaksi Sosial</u>	76
<u>C. Karakter Remaja Pemain Mobile Legends Menurut Ajaran Islam</u>	78
<u>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</u>	85
<u>A. Kesimpulan</u>	85
<u>B. Saran</u>	86
<u>C. Keterbatasan Penelitian</u>	87
<u>DAFTAR PUSTAKA</u>	89
<u>LAMPIRAN</u>	96

DAFTAR SIMBOL

SIMBOL	PENGERTIAN	KETERANGAN
	Dokumen (<i>Document</i>)	Menunjukkan dokumen sebagai yang digunakan untuk merekam data terjadinya suatu transaksi
	Operasional Manual	Menunjukkan proses yang dikerjakan secara manual
	Garis aliran (<i>flow line</i>)	Menunjukkan arus data antar simbol/proses
	<i>Decision</i>	Menunjukkan pilihan yang akan dikerjakan atau keputusan yang harus dibuat dalam proses pengolahan data

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Wawancara	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Hasil Wawancara	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.