

DAMPAK GAME ONLINE DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS (DITINJAU DARI PERSEPSI SISWA)

¹Dhony Setiawan, ²Ahmad Munawaruzaman

^{1,2}Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

E-mail: dhonysetiawan802@gmail.com

ABSTRACT

This research is based on the needs of English for people, and there are more and more online games which are widely and easily obtained through smartphone widely used. Most of the smartphones are android smartphones. Online games in android smartphones often uses vocabulary in English. In other words, the games can be used to enrich someone's vocabulary in English. Therefore, this research is meant to seek about "the impacts which are caused by online games in learning English vocabulary, in this case, on the students of eleventh grades in SMK Negeri 2 Tangerang Selatan". The research was qualitative research with the strategy of qualitative descriptive research. To analyse the data, this research used interactive model. Then, for the data collection method, this research used interview, observation, and documentation. Besides that, the research also used references, such as science articles, books, and websites, which are related to the issues in this research. After combining and analyzing the data and the references, the result was used to answer the issues in this research. Then, from the result of the data collection obtained, it can be seen that online games do not always cause negative impact. In fact, there are still positive impacts which are felt by the students. One of the positive impacts is that the students can learn new vocabulary from online game. It is because online game indirectly builds pleasing, motivating, and interacting situation for the students who play it. It rises the feeling of responsibility within the students to learn new vocabulary, and this situation or context is needed to acquire vocabulary. However, still, there are also negative impacts for the players, such as addiction to the online games.

Keywords : English vocabulary, online games

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kebutuhan masyarakat akan Bahasa Inggris dan makin banyak beredarnya game online yang dapat mudah sekali didapatkan melalui smartphone yang sudah beredar luas. Kebanyakan smartphone yang beredar di masyarakat adalah smartphone dengan model android. Game online dalam android tersebut sering kali menggunakan kosakata-kosakata dalam Bahasa Inggris. Dengan kata lain, game tersebut dapat digunakan untuk memperkaya kosakata-kosakata seseorang dalam Bahasa Inggris. Maka dari itu, penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui tentang "dampak apakah yang ditimbulkan game online dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di SMK Negeri 2 Tangerang Selatan". Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK Negeri 2 Tangerang Selatan dengan populasi kelas XI. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan strategi penelitian deskriptif kualitatif. Untuk menganalisis data, penelitian ini menggunakan model interaktif. Kemudian, untuk metode pengumpulan data, penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Selain data-data dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, penelitian ini juga akan menggunakan literatur-literatur, seperti artikel ilmiah, buku-buku, dan website, yang berkaitan dengan penelitian ini. Setelah mengkombinasikan data-data lapangan dan data-data literatur yang sudah dikumpulkan, hasil dari analisis tersebut akan digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini. Dari hasil pengumpulan data yang telah diperoleh, dapat terlihat bahwa game online tidak selalu berdampak negatif. Ternyata masih ada dampak positif yang didapatkan oleh siswa, salah satu dampak positifnya adalah mereka dapat mempelajari kosakata dari game online. Game online secara tidak langsung membangun suasana yang menyenangkan, memotivasi dan interaktif bagi para siswa yang memainkannya. Hal tersebut menimbulkan rasa kewajiban di dalam diri para siswa untuk mempelajari kosakata, dan suasana atau konteks seperti inilah yang dibutuhkan dalam pemerolehan kosakata. Akan tetapi, di sisi yang lain game online juga menimbulkan dampak negatif bagi para pemainnya. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh, game online dapat menyebabkan kecanduan.

Kata Kunci: kosakata Bahasa Inggris, game online

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, Bahasa Inggris memiliki peran penting di berbagai aspek kehidupan. Hal ini dapat terlihat dari penggunaannya dalam sains, teknologi, politik, budaya, seni, dan juga bahkan hubungan antar negara. Dalam kehidupan sehari-hari, banyak orang-orang membutuhkan Bahasa Inggris saat mereka menonton televisi, mendengarkan musik, bermain game online atau offline, mencari sumber-sumber referensi untuk pengetahuan dan informasi, dan bahkan berkomunikasi dengan orang asing. Terlebih lagi, tuntutan kemajuan zaman yang semakin tinggi, seperti adanya program Masyarakat Ekonomi Asean (MEA), yang menuntut para peserta didik untuk dapat menguasai bahasa asing, dalam hal ini Bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan peran Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional atau *Lingua Franca*. *Lingua Franca* memiliki arti sebuah bahasa yang digunakan oleh negara-negara untuk menciptakan hubungan dan komunikasi dengan negara lain yang memiliki bahasa yang berbeda.

Karena hal itu, peran Bahasa Inggris diakui di banyak negara di Barat ataupun Asia. Contohnya, di Indonesia, walaupun Bahasa Inggris dikenal sebagai bahasa asing (*foreign language*) bukan bahasa kedua (*second language*), Bahasa Inggris tetap dijadikan mata pelajaran wajib yang diajarkan di lembaga pendidikan formal ataupun non-formal. Dalam lembaga pendidikan formal, seperti sekolah, Bahasa Inggris sudah dikembangkan dalam sebuah kurikulum pendidikan agar dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam Kurikulum 2013, khususnya untuk jenjang SMK, Bahasa Inggris sudah diatur sedemikian rupa untuk dapat mengejar kebutuhan pasar pekerja atau karyawan yang memiliki kemampuan berbahasa Inggris. Dalam Kurikulum 2013, Bahasa Inggris ditetapkan dalam Kurikulum 2013 untuk Muatan Nasional yang mengandung Kompetensi Inti untuk Pengetahuan (KI 3) dan Kompetensi Inti untuk Keterampilan (KI 4).

Berdasarkan KI 3 dan KI 4 yang disebutkan diatas, dapat terlihat bahwa pembelajaran Bahasa Inggris diharapkan dapat memenuhi pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan masyarakat untuk bersaing di dunia usaha dan dunia industri. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah, dalam hal ini jenjang SMK, harus dilaksanakan sedemikian rupa untuk mencapai tujuan yang sudah tertuang dalam kurikulum tersebut, dan untuk memenuhi kebutuhan berbahasa masyarakat dalam era globalisasi ini.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, kosakata (*vocabulary*) memainkan peran penting untuk membangun kemampuan Bahasa Inggris seseorang karena kemampuan berbahasa (*language skills*), seperti mendengarkan (*listening*), membaca (*reading*), berbicara (*speaking*), dan menulis (*writing*), memerlukan pengetahuan kosakata (*vocabulary*) yang baik, dan tanpa kosakata (*vocabulary*) yang baik maka kemampuan berbahasa (*language skills*) tidak akan terbangun dengan baik pula. Oleh karena itu, dalam pembelajaran Bahasa Inggris, guru sangat perlu untuk membangun kosakata (*vocabulary*) yang baik untuk peserta didik. Dalam pengajaran kosakata, guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Media pembelajaran memiliki banyak manfaat untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran.

Idealnya, guru dapat memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil pra observasi yang telah dilaksanakan di

SMKN 2 Tangerang Selatan, khususnya di jenjang kelas 11, dapat terlihat bahwa guru-guru Bahasa Inggris sudah menggunakan fasilitas alat bantu pembelajaran Bahasa Inggris yang mumpuni, seperti proyektor, tape, bahkan laboratorium bahasa. Hanya saja masih diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk mendukung alat-alat bantu pembelajaran tersebut untuk mengoptimalkan pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya di pembelajaran kosakata. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk merealisasikan pembelajaran kosakata tersebut adalah dengan menggunakan game. Game dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan materi pembelajaran dan kesenangan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dalam satu waktu yang sama. Selain itu, game juga menyediakan banyak kosakata yang dapat memperkaya pengetahuan peserta didik akan kosakata dalam berbahasa Inggris. Dengan kata lain, secara tidak langsung game dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran dan di waktu yang sama game dapat membantu peserta didik untuk memperkaya kosakata dalam berbahasa Inggris. Selanjutnya, game pada zaman sekarang ini sudah mudah sekali untuk didapatkan, dan sudah dapat dilakukan secara online. Salah satu caranya adalah menggunakan handphone. Game dapat diunduh dengan mudah melalui handphone, dan handphone yang sudah beredar luas adalah handphone android. Oleh karena itu, game yang akan peneliti fokuskan adalah game online. Game online dapat dimainkan kapanpun oleh siapapun. Tidak dipungkiri bahwa banyak pendapat bahwa game online memiliki dampak negatif bagi pemainnya. Hanya saja, tidak sedikit juga yang berpendapat bahwa game online memiliki dampak positif, khususnya dalam penggunaan Bahasa Inggris.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian yang berjudul “Dampak Game Online dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Tangerang Selatan” Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai adalah untuk mengetahui “dampak apakah yang ditimbulkan game online dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di SMK Negeri 2 Tangerang Selatan.”

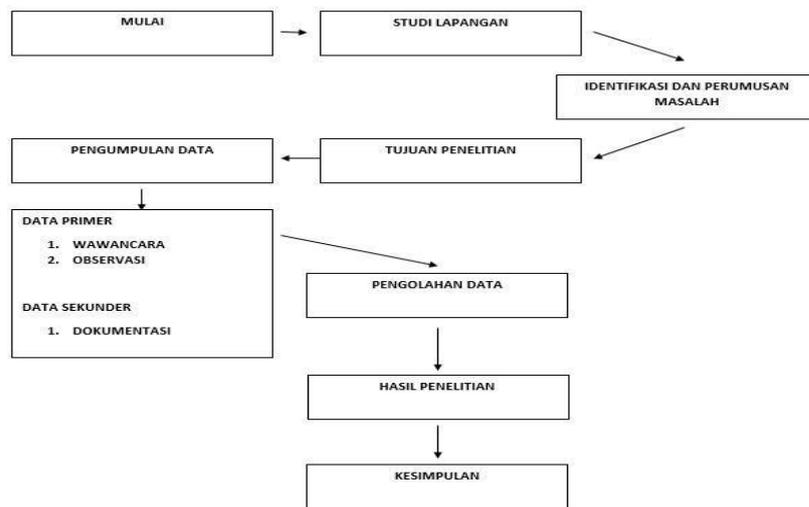
METODE

Penelitian dalam Bahasa Inggris disebut dengan istilah "research" yang memiliki arti menemukan atau mencari kembali. Oleh karena itu, pada hakikatnya penelitian bermaksud untuk menemukan jawaban dari sebuah permasalahan secara teoritis dan praktis. Selain itu, penelitian merupakan suatu cara yang memiliki tahapan sistematis untuk meningkatkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan sehingga hasil dari penelitian tersebut dapat disampaikan dan diuji oleh peneliti lain. Maka dari itu, sebuah penelitian memerlukan metode dalam melaksanakan penelitian tersebut, dan dalam penelitian ini Peneliti menggunakan salah satu metode penelitian, metode Kualitatif.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Lexy J. Moleong, 2000). Dengan metode kualitatif ini, penulis melakukan kajian pustaka dan pengamatan terhadap objek yang diteliti. Menurut Creswell dalam Syafnidawaty (2020), penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan atau penelusuran yang bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral. Lalu, untuk mengerti gejala sentral tersebut, peneliti melakukan wawancara pada partisipan penelitian dengan memberikan

pertanyaan yang umum dan agak luas. Informasi tersebut, kemudian, dipadukan dalam kata maupun teks dan dianalisis. Setelah itu, peneliti menjelaskan hasil analisis tersebut dengan penelitian-penelitian dari peneliti lain yang telah dibuat sebelumnya.

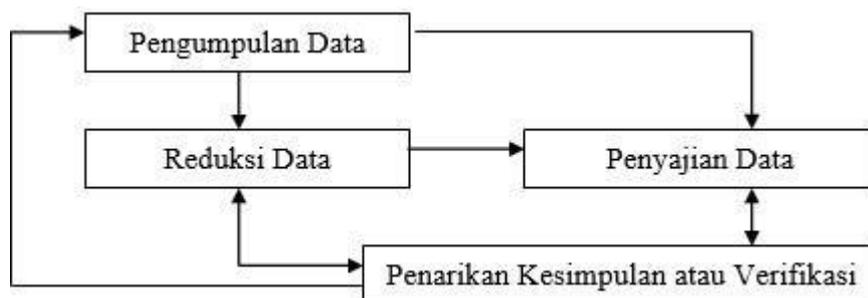
Oleh karena itu, metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan penelitian berupa kualitatif deskriptif. Pendekatan ini biasa digunakan dalam penelitian kualitatif yang cenderung menggunakan analisis dengan Proses dan makna (perspektif informan). Adapun Teori yang dimanfaatkan akan dijadikan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta yang terjadi di lapangan. Adapun bagan alir tahapan penelitian adalah sebagai berikut:



Gambar 1: Bagan Alir Tahapan Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan pengumpulan data dengan metode wawancara dan metode observasi sebagai data primer. Selain data-data primer tersebut, penelitian ini juga akan menggunakan data sekunder. Adapun data sekunder yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi.

Analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam sebuah penelitian ilmiah. Hal ini disebabkan karena dengan menganalisis data, sebuah penelitian dapat memecahkan sebuah masalah dengan bermakna. Oleh karena itu, untuk penelitian ini, dalam menganalisis data-data yang diperoleh, peneliti akan menggunakan teknik sebagaimana yang dikemukakan oleh Miles, Huberman dan Saldana (2014:12-13). Tekniknya yaitu reduksi data (pemilahan, pemusatan dan perhatian), penyajian data (*data display*) dan penarikan kesimpulan. Berikut ini merupakan gambar tahapan analisis data.



Gambar 2: Tahapan Analisis Data

Penelitian ini akan dilaksanakan kurang lebih selama enam bulan, sedangkan untuk tempat penelitiannya akan dilaksanakan di SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan yang berlokasi di Jalan Pondok Aren Raya Nomor 52, Pondok Aren, Tangerang Selatan. Adapun responden penelitian untuk penelitian ini adalah siswa-siswi SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan, khususnya kelas XI (sebelas). Untuk sumber data dalam penelitian ini, seperti yang telah disampaikan akan menggunakan dua jenis data; data-data tersebut adalah pertama, sumber data primer yang berasal dari 10 siswa kelas XI (sebelas) yang dipilih secara acak, dan yang kedua adalah sumber data sekunder yang diperoleh dari sumber pustaka tertulis dan dokumen-dokumen yang berkaitan dan mendukung penelitian ini. Sumber pustaka tertulis ini akan digunakan untuk melengkapi dan mendukung sumber data informasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data pada penelitian ini berasal dari hasil wawancara dan observasi dengan beberapa siswa yang memiliki intensitas bermain game online sehari-hari. Berdasarkan data yang dikumpulkan dari hasil wawancara dari orang siswa, hasil dari wawancara tersebut dapat diketahui bahwa (1) dari 10 siswa tersebut terdapat mulai bermain game online dari kisaran umur 7 – 16 tahun. (2) Dari 10 siswa tersebut game online yang sering dimainkan adalah game online dengan judul Point Blank (1 siswa), Free Fire (1 siswa), Clash of Clan (1 siswa) dan Mobile Legend (7 siswa). (3) Dari 10 siswa tersebut, dapat diketahui bahwa intensitas bermain game online per hari mencapai kisaran 2 – 5 Jam. (4) Kemudian, dari 10 siswa tersebut, mereka semua mengakui bahwa terdapat dampak yang positif untuk perkembangan kosakata Bahasa Inggris mereka. (5) Namun, dari 10 siswa tersebut, mereka juga mengakui terdapat dampak negative yang mereka rasakan karena game online, mulai dari merasa pusing, mata sakit, dan mengalami kecanduan. (6) Dan yang terakhir adalah dari sepuluh siswa tersebut, mengakui bahwa game online dapat menjadi cara alternatif untuk mengenal kosakata Bahasa Inggris.

Saat membicarakan tentang game online, dapat dipastikan bahwa pemikiran yang dimiliki oleh hampir seluruh orang tua dan guru tentang game tersebut adalah negatif. Hanya saja, hal tersebut perlu dikaji dari sudut pandang para siswa yang memainkan game online secara langsung. Dari hasil pengumpulan data yang telah diperoleh, dapat terlihat bahwa game online tidak selalu berdampak negatif. Ternyata masih ada dampak positif yang didapatkan oleh siswa, salah satu dampak positifnya adalah mereka dapat mempelajari kosakata dari game online. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Yulianto

(2010) dalam penelitiannya tentang game dan kosakata (vocabulary). Dia menemukan dalam penelitiannya bahwa game merupakan media yang efektif dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Hal ini disebabkan oleh game yang menyajikan cara yang menarik bagi siswa untuk secara tidak langsung mempelajari kosakata. Selain itu, Sorensen dan Meyer (2007) berpendapat bahwa para pemain dari sebuah game akan menggunakan bahasa (dalam hal ini kosakata) dari game tersebut sehingga mereka perlu mempelajari hal tersebut agar dapat berpartisipasi dalam game yang mereka mainkan. Dengan kata lain, para siswa yang memainkan game online secara tidak langsung perlu memahami kosakata dalam game online tersebut agar dapat memahami Bahasa yang digunakan, dan hal tersebut mereka lakukan agar dapat bergabung dalam game online tersebut.

Disamping itu, Ashraf, Mothlag, dan Salami (2014) menyatakan dalam penelitian mereka tentang game online dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris bahwa game online dapat efektif dalam pemerolehan kosakata. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan para siswa selama memainkan game online. Game online secara tidak langsung membangun suasana yang menyenangkan, memotivasi dan interaktif bagi para siswa yang memainkannya. Hal tersebut menimbulkan rasa kewajiban di dalam diri para siswa untuk mempelajari kosakata, dan suasana atau konteks seperti inilah yang dibutuhkan dalam pemerolehan kosakata. Apa yang disampaikan oleh Ashraf, Mothlag dan Salami tersebut, sejalan dengan temuan yang ditemukan dari hasil wawancara siswa-siswa yang telah dilakukan bahwa mereka menemukan kosakata baru, lebih mengenal kosakata Bahasa Inggris, dst.

Selanjutnya, menurut Yip dan Kwan (2006) dalam penelitian mereka, baik game online atau game secara umum merupakan alat bantu yang efektif untuk meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran kosakata. Sejalan dengan apa yang dinyatakan oleh Ashraf, Mothlag dan Salami, kebutuhan untuk dapat memainkan game secara umum atau game online merupakan awal dari sebuah penemuan, dalam hal ini penemuan kosakata (*vocabulary*).

Wu, Yen, dan Marek (2011) mengatakan bahwa kesenangan (*enjoyment*) merupakan kunci dalam meningkatkan kepercayaan diri, motivasi dan kemampuan. Game online menyediakan “*enjoyment*” tersebut sehingga para pemain sebuah game online dapat mempelajari apapun yang disajikan oleh game online tersebut, yang salah satunya adalah Bahasa, dan untuk memahami Bahasa tersebut, para pemain perlu mengetahui atau mengenal kosakata yang mereka butuhkan dalam sebuah permainan.

Akan tetapi, di sisi yang lain game online juga menumbulkan dampak negatif bagi para pemainnya. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh, game online dapat menyebabkan kecanduan. Hal ini didukung oleh Syahrani (2015) dalam penelitiannya. Menurut dia, game online menyebabkan kecanduan atau ketergantungan karena sekarang ini banyak faktor pendukung dalam bermain game online, seperti faktor kemudahan dalam mengakses game online, faktor social atau pertemanan, dan rasa keingintahuan yang besar. Selain itu, hasil wawancara tersebut menyebutkan bahwa terdapat partisipan yang mengalami pusing atau mata sakit karena bermain game online. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Ali (2018) dalam artikelnya. Dia berkata bahwa game online dapat mempengaruhi kesehatan, seperti pusing, kegemukan, sakit mata, kekakuan di pundak, leher dan sikut, dan lainnya.

Sejalan dengan apa yang sudah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa game online memiliki beberapa aspek yang dapat mempengaruhi para pemainnya, dalam hal ini siswa, dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Aspek yang pertama ialah game online dapat membangun sebuah suasana “necessity” yang dimana para siswa sebagai pemainnya secara tidak langsung membutuhkan bahasa untuk dipahami agar dapat berpartisipasi dalam game online tersebut. Hal ini membuat para siswa secara tidak sadar mengalami “vocabulary acquisition” atau pemerolehan kosakata. Dengan kata lain, para siswa mengalami proses pembelajaran kosakata selama bermain game online. Lalu, aspek berikutnya adalah game online menyajikan suasana yang menyenangkan yang dimana hal tersebut dapat membangun motivasi, kepercayaan diri dan kemampuan. Karena hal itulah, secara tidak langsung, para pemainnya, dalam hal ini siswa, dapat mengalami proses pembelajaran kosakata yang berjalan dengan lebih optimal. Namun, di sisi lain, game online juga dapat menimbulkan dampak negatif dalam hal psikologis berupa kecanduan dan dalam hal kesehatan.

KESIMPULAN

Game online secara umum memiliki dampak positif dan negatif. Banyak orang, khususnya orang tua dan guru, yang mendapati hal-hal negative yang berasal dari game online. Hanya saja, diperlukan sudut pandang yang berbeda dari para pemainnya, dalam hal ini siswa, agar dapat memanfaatkan kebiasaan yang dianggap “buruk” menjadi bermanfaat dalam pembelajaran, dalam hal ini pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Karena itu, dengan pendampingan yang tepat, kebiasaan bermain game online ini dapat dialihkan menjadi media untuk proses pembelajaran. Dalam pemanfaatan game online sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris ini, sangatlah penting untuk meningkatkan pendampingan orang tua dan guru dalam proses pembelajaran siswa, seperti dalam pengawasan jenis game online yang dimainkan sampai intensitas untuk memainkan game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamid Ashraf, Fateme Ghanei Motlagh, Maryam Salami. 2014. *The Impact of Online Games on Learning English Vocabulary*. Diakses dari www.sciencedirect.com pada tanggal 25 Mei 2021.
- Imtiaz, Ali. 2018. <https://www.techbead.com/positive-and-negative-effects-of-online-gaming/>. Diakses pada tanggal 28 Mei 2021.
- Kemdikbud*. <http://psmk.kemdikbud.go.id/kdp>. Diakses pada tanggal 2 September 2020.
- Matthew B. Miles, A. Michael Hubberman, Johny Saldana. 2014. *Qualitative Data Analysis: A Methods Source Book*. California: Sage Publication.
- Moleong, Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000).
- Sorensen, B.H. dan Meyer, B. 2007. *Serious Games in Language Learning and Teaching – a Theoretical Perspective*. Diakses di <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.23426.pdf> pada tanggal 28 Mei 2021.
- Syafnidawaty. 2020. *Penelitian Kualitatif*. <https://raharja.ac.id/2020/10/29/penelitian-kualitatif/>. Diakses pada 20 Desember 2021.
- Syahrani, Ridwan. 2015. *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling* Vol. 1 No. 1 Juni 2015.

- Sudaryono, 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana. Usman, Husaini., dan Purnomo Setyadi. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wu, W. V., Yen L. L., dan Marek M. 2011. *Using Online EFL Interaction to Increase Confidence, Motivation, and Ability*. *Elementary Educational Online*. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/220374352_Using_Online_EFL_Interaction_to_Increase_Confidence_Motivation_and_Ability pada tanggal 30 Mei 2021.
- Yip, F.W. M., dan Kwan, A.C.M. 2006. *Online Vocabulary Games as a Tool for Teaching and Learning English Vocabulary*. Diakses dari <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09523980600641445>. Pada tanggal 25 Mei 2021.