

**PENGARUH GADGET TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA
ANGKATAN 2015/2016 PROGRAM STUDI PG-PAUD UMS**



**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Studi Strata 1 pada
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Oleh:

WINDA KUSUMASTUTI

A520140028

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH *GADGET* TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA
ANGKATAN 2015/2016 PROGRAM STUDI PG-PAUD UMS**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

WINDA KUSUMASTUTI

A520140028

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh :

Dosen Pembimbing



Sri Slamet, S.Pd., M.Hum.

NIK/NIDN. 775/0610086902

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH *GADGET* TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA
ANGKATAN 2015/2016 PROGRAM STUDI PG-PAUD UMS**

Oleh:

WINDA KUSUMASTUTI

A520140028

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Sabtu, 11 Agustus 2018
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji:

- 1. Sri Slamet, M.Pd., M.Hum**
(Ketua Dewan Penguji)
- 2. Drs Haryono Yuwono, M.Pd**
(Anggota I Dewan Penguji)
- 3. Drs Ilham Sunaryo, M.Pd**
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)

(.....)

(.....)

Surakarta, 11 Agustus 2018
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Prayitno, M.Hum.
18199303001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat pernah ditulis oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 02 Agustus 2018

Penulis,



Winda Kusumastuti

A520140028

PENGARUH GADGET TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA ANGKATAN 2015/2016 PROGRAM STUDI PG-PAUD UMS

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Angkatan 2015/2016/2016 Program Studi PG-PAUD UMS. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi PG-PAUD FKIP UMS Angkatan 2015/2016/2016 yang berjumlah 74 mahasiswa dengan sampel 20 mahasiswa angkatan 2015/2016/2016 program studi PG-PAUD FKIP UMS dengan perwakilan sampel masing-masing kelas diambil 10 mahasiswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian menggunakan angket dan dokumentasi dengan teknik analisis data menggunakan regresi linear sederhana. Berdasarkan perhitungan data uji keberartian koefisien regresi linear sederhana (uji signifikan) diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $6,703 > 4,414$, dan nilai signifikansi $< 0,05$, yaitu $0,019 < 0,05$. $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,589 > 2,101$ dan nilai signifikan $< 0,05$ yaitu $0,019 < 0,05$. Hal ini berarti ada pengaruh yang nyata (signifikan) antara variabel *gadget* (X) terhadap variabel prestasi belajar (Y). Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Angkatan 2015/2016/2016 Program Studi PG-PAUD UMS.

Kata kunci: gadget, prestasi belajar

Abstract

The purpose of this research was to know the influence of gadgets on the student achievement class of 2015/2016/2016 PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Surakarta. This research used quantitative experimental method. Population in this research was student of PG-PAUD departement in the academic year of 2015/2016/2016 in Universitas Muhammadiyah Surakarta. It consisted of 74 students. A sample of the research used 20 students of PG-PAUD department. Each class representated taken 10 studens. The data were collected by questionnaire and documentation with the data analysis technique used simple linier regression. In this research, the data analysis technique of significance test of simple linier regression coefficient (significant test) obtained $F_{value} > F_{table}$ that was $6,703 > 4,414$, and significant value $< 0,05$ that is $0,019 < 0,05$. $t_{value} > t_{table}$ that was $2,589 > 2,101$ and significant value $< 0,05$ that is $0,019 < 0,05$. This meant there was significant influence between gadget variable (X) to academic achievement (Y). The conclusion of this research was that there was the influence of gadget to academic achievement at the student of PG – PAUD department of the academic year of 2015/2016/2016 at Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Keyword: *gadget, academic achievement*

1. PENDAHULUAN

Menurut Syaiful (2016:19) prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan suatu kegiatan. Banyak kegiatan yang bias dijadikan sebagai sarana untuk mendapatkan prestasi. Semuanya tergantung dari profesi dan kesenangan masing-masing individu, kegiatan mana yang akan digeluti untuk mendapatkan prestasi tersebut.

Menurut Syaiful (2016:21) belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Hasil dari aktivitas belajar terjadilah perubahan dalam diri individu. Dengan demikian, belajar dikatakan berhasil bila telah terjadi perubahan dalam diri individu. Sebaliknya, bila tidak terjadi perubahan dalam diri individu, maka belajar dikatakan tidak berhasil.

Dalam dunia pendidikan, belajar dapat dimaknai sebagai suatu proses yang menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan, dan pengetahuan baru yang didapat dari akumulasi pengalaman dan pembelajaran. Hasil dari proses belajar tersebut diindikasikan dengan prestasi dan hasil belajar.

Setelah menelusuri uraian diatas, maka dapat difahami mengenai makna “prestasi” dan “belajar”. Prestasi pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh dari suatu aktivitas. Sedangkan belajar pada dasarnya adalah suatu proses yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu, yakni perubahan tingkahlaku. Dengan demikian, prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Surakarta berusaha mendapatkan prestasi belajar yang maksimal. Setiap mahasiswa berharap mendapatkan prestasi yang maksimal pada masing-masing mata kuliah, begitu juga dengan dosen dalam proses belajar mengajar dosen menginginkan mahasiswanya dapat memahami materi apa yang telah disampaikan didalam kelas, sehingga mahasiswa mendapatkan prestasi yang bagus. Untuk

mencapai prestasi belajar yang maksimal mahasiswa harus menerapkan belajar yang efektif.

Mata kuliah dalam kurikulum Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) membahas tentang bagaimana mendidik anak yang baik dan benar. Setelah proses perkuliahan berlangsung banyak mahasiswa yang mendapatkan prestasi yang rendah dan banyak pula mahasiswa yang merevisi kembali mata kuliah, hal ini dapat di lihat pada nilai-nilai perkuliahan mahasiswa yang ada Kartu Hasil Studi (KHS) masing-masing mahasiswa. Hal tersebut menjadi sebuah indikator bahwa para mahasiswa mengalami kesulitan dalam belajar.

Kondisi yang sangat berkembang ini, mahasiswa kurang memiliki kemauan untuk belajar dan kemauan untuk meraih prestasi belajar. Mahasiswa umumnya hanya akan belajar saat menghadapi ujian saja hal ini dikarenakan kurangnya mahasiswa memahami apa yang diajarkan dosen saat proses belajar mengajar di kelas. Kurangnya waktu belajar selain di dalam kelas, hal tersebut dapat mengakibatkan rendahnya prestasi belajar. Tolak ukur yang dilakukan dosen tentang prestasi belajar mahasiswa tidak diukur dari bagaimana materi yang disampaikan didalam kelas maupun cara pemahaman mahasiswa, tetapi tolak ukur dapat dilihat dari nilai indeks prestasi mahasiswa yang dapat dilihat melalui kartu hasil studi. Fenomena yang menarik dewasa ini adalah pengaruh teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar.

Banyak manfaat positif yang diperoleh dari penggunaan *gadget*, salah satu manfaat tersebut, dikemukakan oleh psikolog Hadiwidjodjo, Psi (2014) yaitu Mempermudah Komunikasi. *Gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi, tetapi seseorang akan lebih mudah dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan olehnya, terutama dalam hal belajar. Tetapi *gadget* juga dapat berpengaruh buruk bagi penggunaannya dan bahkan hal ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, *game*, dan juga konten-konten yang berisi pornografi.

Teknologi diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia. Perkembangan teknologi ini ditandai dengan munculnya berbagai benda canggih

seperti halnya *gadget*, tablet, dan lain-lain. Masyarakat harus bias mengikuti arus perubahan karena tuntutan hidup. Sebagai contoh, saat ini hampir semua orang mempunyai *gadget*. Media komunikasi tersebut banyak digunakan oleh masyarakat dari berbagai kalangan karena dengan menggunakan *gadget*, orang dapat dengan mudah berkomunikasi tanpa batas wilayah, memperoleh pengetahuan dan informasi yang berada di sekitar kita, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti kepada mahasiswa PG-PAUD angkatan 2015/2016 yaitu mahasiswa PG-PAUD angkatan 2015/2016 semua sudah mempunyai *handphone/gadget* yang berjenis android karena *gadget* memiliki banyak fitur yang memfasilitasi para penggunanya untuk terhubung dengan internet dengan lebih mudah kapan saja dan di mana saja. Hal ini dapat dibuktikan pada angket yang diisi oleh masing-masing mahasiswa. Angket tersebut dapat dilihat pada lampiran. Dan ada dari mereka yang menggunakan *gadget* untuk menambah nilai mata kuliah, juga ada yang justru membuat mahasiswa malas dan sering membuang waktu di depan *gadget*. Ada beberapa mahasiswa yang lebih memilih memainkan *gadget* dibandingkan mengikuti proses belajar. Mahasiswa tidak fokus dan tidak konsentrasi dalam proses belajar. Terkadang mahasiswa lebih memilih memainkan *gadget* yang mereka miliki ketika dosen sedang menjelaskan materi kuliah. Karena asyik dengan *gadget* mahasiswa lupa akan kewajibannya sebagai seorang mahasiswa yaitu belajar.

Permasalahan tersebut dapat mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa. Jadi, sebagai orangtua dan dosen sebaiknya mengarahkan penggunaan *gadget* kedalam hal yang lebih positif yaitu dengan cara memberikan tugas rumah kepada mahasiswa dan dosen harus memeriksa tugas tersebut dikerjakan oleh mahasiswa secara mandiri atau tidak.

2. METODE

2.1 Jenis dan Desain Penelitian

Menurut jenis data yang diambil maka jenis data penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang pengumpulan datanya menggunakan

instrumen, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

2.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Angkatan 2015/2016 Program Studi PG-PAUD UMS ini dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah Surakarta, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi PG-PAUD. Sedangkan waktu untuk penelitian yaitu pada tanggal 2 April 2018 sampai selesai.

2.3 Populasi, Sampel, dan Sampling

Menurut Darmawan (2013: 137) populasi adalah sumber data dalam penelitian tertentu yang memiliki jumlah banyak dan luas. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh mahasiswa program studi PG-PAUD FKIP UMS Angkatan 2015/2016 dengan jumlah keseluruhan 74 mahasiswa. Menurut Sugiyono (2017: 81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representative* (mewakili). Pada penelitian ini sampel yang digunakan 20 mahasiswa program studi PG-PAUD FKIP UMS Angkatan 2015/2016 dengan masing-masing kelas diambil 10 mahasiswa. Menurut Sugiyono (2017: 81-84) teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *Random Sampling* yaitu pengambilan anggota sampel diambil secara acak.

2.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2017: 224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

2.4.1 Kuesioner (Angket)

Menurut Ridwan (2015:52) angket dibedakan menjadi dua jenis yaitu sebagai berikut.

- 1) Angket terbuka adalah angket yang disajikan dalam bentuk sederhana sehingga response dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaannya.
- 2) Angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda silang (x) atau tanda ceklist (√).

Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang pengaruh *gadget* terhadap prestasi mahasiswa PG-PAUD. Dalam penelitian ini bentuk angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan memberikan tanda *checklist*(√). Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan skala Likert.

2.4.2 Dokumen

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen dilakukan dengan cara mencatat data mengenai nilai mata kuliah mahasiswa PG-PAUD FKIP UMS Angkatan 2015/2016 yang sudah ditempuh dalam bentuk Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) dan foto kegiatan penelitian.

Menurut Sugiyono (2017: 102), instrumen penelitian juga disebut dengan alat ukur. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Penelitian ini menggunakan angket yang bertujuan untuk mengetahui data tentang pengaruh *gadget* terhadap prestasi belajar mahasiswa program studi PG-PAUD FKIP UMS angkatan 2015/2016.

Uji instrumen penelitian ini yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Menurut Widiyanto (2016: 33-34) Uji validitas adalah proses pengujian item-item pertanyaan yang ada dalam sebuah angket. Tujuan uji coba ini adalah untuk memperoleh soal-soal yang valid dan apabila terdapat soal yang tidak valid maka harus dihilangkan (tidak dipakai lagi). Cara perhitungan uji coba validitas item yaitu dengan cara

mengorelasikan skor tiap item dengan skor total item. Adapun rumus validitas yaitu dengan menggunakan rumus *product moment*. Sedangkan Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Rumus yang digunakan reliabilitas dengan metode *Alpha Cronbach's*.

Setelah mengolah data ke validan dan reliabilitas peneliti melakukan uji prasyarat analisis yang berupa uji normalitas dan linearitas. Menurut Widiyanto (2016:46) uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*.. Sedangkan Menurut Sudjana (2002: 330) “uji linieritas dimaksudkan untuk menguji linear tidaknya data yang dianalisis”.

2.5 Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini teknik analisis data yang akan digunakan adalah teknik analisis regresi linear sederhana. Analisis regresi digunakan untuk memprediksi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Bila skor variabel bebas diketahui maka skor variabel terikatnya dapat diprediksi besarnya. Analisis regresi juga dapat dilakukan untuk mengetahui linearitas variabel terikat dengan variabel bebasnya. Analisis linear sederhana terdiri dari satu variabel bebas (*predictor*) dan satu variabel terikat (*respon*).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan pada mahasiswa Angkatan 2015/2016 Progd PG-PAUD FKIP UMS dilakukan dengan metode angket. Melalui angket mahasiswa diminta untuk mengisi sesuai dengan kenyataan yang dirasakan/dialami terkait tentang penggunaan *gadget* dan mahasiswa diminta untuk mengisi IPK masing-masing mahasiswa yang menjadi responden penelitian. Metode penelitian selain menggunakan angket juga menggunakan dokumentasi.

Setelah peneliti mendapatkan data-data dan dokumentasi yang diperlukan oleh peneliti melakukan analisis data dan melakukan perhitungan secara statistik untuk mengetahui seberapa besar atau berapa prosentase dari pengaruh *gadget* terhadap prestasi belajar mahasiswa angkatan 2015/2016 PG-PAUD FKIP UMS.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Uji Regrsi Linear Sederhana

Variabel	Koefisien Regresi	t_{hitung}	Signifikansi
Konstanta (a)	2,443	6,417	,000
<i>Gadget</i>	0,026	2,589	,019
$r = 0,271$ $F_{hitung} = 6,703$ dengan sig. 0,19			

Dari perhitungan regresi linear sederhana yaitu $Y' = 2,443 + 0,26 X$. Berdasarkan persamaan tersebut terlihat bahwa koefisien regresi linear bernilai positif yang artinya variabel *gadget* signifikan terhadap prestasi belajar.

Berdasarkan uji keberartian regresi linear sederhana atau uji F diketahui bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $6,703 > 4,414$, dan nilai signifikansi $< 0,05$, yaitu $0,019 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,589 > 2,101$, dan nilai signifikan $< 0,05$ yaitu $0,019 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa “Ada pengaruh yang nyata (signifikan) variabel *gadget* (X) terhadap variabel prestasi belajar (Y)” dapat dibuktikan kebenarannya.

Adanya *gadget* memberikan manfaat bagi lingkungan seperti mahasiswa dan dosen mereka dapat mengisi waktu yang luang untuk menyelesaikan tugas rumah melalui *gadgetnya*, sedangkan mahasiswa juga dapat menyelesaikan tugas melalui *gadget* yaitu dengan mencari informasi tentang materi perkuliahan melalui aplikasi yang ada di *gadgetnya*. Dengan adanya *gadget* mahasiswa juga bisa berkirim pesan melalui *messenger* untuk diskusi tanya jawab atau sekedar membagi informasi terbaru, *gadget* juga didukung dengan beberapa aplikasi *social media* membuat pihak prodi fakultas dan juga universitas lebih mudah membagikan informasi seluas-luasnya, bagi dosen sekarang tidak perlu berat-berat lagi membaga laptop cukup dengan membawa *gadget* dan kabel HDMI untuk presentasi mahasiswa, sehingga belajar akan lebih efektif dan prestasi belajar mahasiswa meningkat.

4. PENUTUP

Dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan dari hasil uji keberartian koefisien regresi linear sederhana (uji signifikan) diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $6,703 > 4,414$, dan nilai signifikansi $< 0,05$, yaitu $0,019 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,589 > 2,101$ dan nilai signifikan $< 0,05$ yaitu $0,019 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, terbukti kebenarannya secara signifikan (tidak meragukan). Persamaan tersebut menunjukkan apabila semakin banyak penggunaan *gadget* ke hal yang positif maka prestasi belajar juga meningkat. Dan apabila penggunaan *gadget* untuk hal yang negatif maka prestasi belajar mahasiswa menurun.

Berdasarkan hasil penelitian yang menyebutkan bahwa pengaruh *gadget* terhadap prestasi belajar mahasiswa angkatan 2015/2016 bersifat positif. Maka dapat diketahui implikasi dari hasil penelitian ini diharapkan dosen dan orangtua dapat memberi dorongan yang positif dalam menggunakan *gadget* untuk meningkatkan prestasi belajar dengan menghasilkan nilai IPK yang memuaskan. Karena untuk mencapai prestasi yang tinggi harus dengan usaha yang keras. Dengan adanya *gadget* mahasiswa mampu memperoleh berbagai informasi dari berbagai informasi dengan mudah, murah dan cepat untuk mendukung prestasi belajar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, Deni. 2013. *Metode Penelitian kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2016. *Prestasi belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Ridwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, 2002. *Metode Statistika*. Edisi Kelima. Bandung : Tarsito.
- Widiyanto, Joko. 2015. *SPPS For Window Untuk Analisis Data Statistik Dan Penelitian*. Surakarta: Laboratorium Komputer FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Wijanarko, Jarot, Setiawati, Ester. 2016. *Ayah Baik-Ibu Baik Parenting Era Digital Pengaruh Gadget dan Perilaku terhadap Kemampuan Anak*.