

**PENGGUNAAN GAMES SMARTPHONE DAN PENGARUHNYA PADA ANAK USIA
SEKOLAH (SD) DI PERUMAHAN BAKTI KARYA ASRI TARAI BANGUN
KECAMATAN TAMBANG KABUPATEN KAMPAR**

Oleh : Risman Efendi /1001132458

rismanefendi010@gmail.com

Pembimbing : Drs. Yoskar Kadarisman, M.Si

Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau, Pekanbaru

Kampus Bina Widya Jl. HR. Soebrantas Km. 12,5 Simpang Baru Pekanbaru

28293-Telp/Fax. 0761-63277

Abstraks

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat meraih gelar sarjana Sosiologi. Dengan judul "Penggunaan *Games Smartphone* dan Pengaruhnya Pada Anak Usia Sekolah (SD) Di Perumahan Bakti Karya Asri Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar." Penggunaan permainan game sangat menjamur dikalangan anak usia sekolah (SD), penggunaan tersebut tentu memiliki pengaruh tertentu yang terhadap perilaku sosial anak. Dalam permainan game terdapat aspek yang berupa jenis permainan game, waktu permainan game, dan biaya yang digunakan. Sedangkan perilaku sosial terdapat aspek yang berupa pembangkangan, agresi, berselisih/bertengkar, persaingan, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan Games Smartphone dan pengaruhnya terhadap perilaku sosial anak usia sekolah (SD) di Perumahan Bakti Karya Asri Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah perilaku sosial. Lokasi penelitian yakni Perumahan Bakti Karya Asri Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Populasi dari penelitian ini sebanyak 26 responden sedangkan sampel yang digunakan sebanyak 26 orang tua. Teknik penarikan sampel yang digunakan adalah metoda kebetulan (*accidental sumple*) dan pengumpulan data menggunakan wawancara, kuisioner dan dokumentasi. Hasil dari penelitian berupa pengaruh perilaku sosial anak menggunakan permainan game di antaranya perilaku anak banyak yang selalu ingin menang dalam permainan game, ternyata perilaku anak banyak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak lain, ternyata perilaku anak banyak yang melawan kepada orang tua, ternyata perilaku anak banyak yang setiap saat ingin memenuhi kepentingannya sendiri, ternyata perilaku anak tidak selalu menyerang balik baik secara fisik (nonverbal) maupun dengan kata-kata (verbal), ditinjau dari perilaku berkuasa ternyata perilaku anak tidak selalu mendominasi situasi sosial.

Kata kunci: *Games Smartphone*, Perilaku Sosial

EXISTENCE MALAY IN THE CITY PEKANBARU

By : Risman Efendi /1001132458

rismanefendi010@gmail.com

Supervisor : Drs. Yoskar Kadarisman, M.Si

Sociology Department, Faculty of Social and Political Sciences

Universitas Riau, Pekanbaru

Kampus Bina Widya Jl. HR. Soebrantas Km. 12,5 Simpang Baru Pekanbaru

28293-Telp/Fax. 0761-63277

Abstract

This thesis is proposed to qualify for a bachelor's degree in Sociology. With the title "The Use of Smartphone Games and Its Influence on School Children (SD) in Bakti Karya Asri Tarai Building Mine Sub-District Kampar District." The use of game games is very mushroom among school-age children (SD), the use certainly has a certain influence on the behavior social child. In the game game there are aspects of the type of game play, game time, and the cost used. While social behavior there are aspects in the form of rebellion, aggression, disputih / bertengkar, competition, behavior in power, selfish. This study aims to determine the use of Smartphone Games and its effect on the social behavior of school-age children (SD) in Bakti Karya Asri Housing Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Teori used in this study is social behavior. The research location is Bakti Karya Asri Tarai Bangun housing, Tambang Sub District, Kampar regency. While the method used in this research is descriptive quantitative. The population of this study as many as 26 respondents while the sample used as many as 26 parents. Sampling techniques used are accidental sumple and data collection using interviews, questionnaires and documentation. The results of research in the form of the influence of social behavior of children using game games include the behavior of many children who always want to win in game games, it turns out the behavior of many children feel offended or disturbed by the attitude and behavior of other children, it turns out that many children's behavior against the parents, the behavior of many children who at any time want to fulfill their own interests, it turns out the child's behavior is not always always behind the back both physically (nonverbal) and with the words (verbal), in terms of behavior in power is the behavior of children does not always dominate the social situation.

Keywords: Smartphone Games, Social Behavior

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, baik orang tua, sanak keluarga, orang dewasa lainnya atau teman sebayanya. Apabila lingkungan sosial tersebut memfasilitasi atau memberikan peluang terhadap perkembangan anak secara positif, maka anak akan dapat mencapai perkembangan sosialnya secara matang. Namun, apabila lingkungan sosial itu kurang kondusif, seperti perlakuan orangtua yang kasar, sering memarahi, acuh tak acuh, tidak memberikan bimbingan, teladan, pengajaran atau pembiasaan terhadap anak dalam menerapkan norma-norma, baik agama maupun tatakrama/budi pekerti; cenderung menampilkan perilaku maladjustment, seperti: (1) bersifat minder; (2) senang mendominasi orang lain; (3) bersifat egois/selfish; (4) senang mengisolasi diri/menyendiri; (5) kurang memiliki perasaan tenggang rasa; dan (6) kurang mementingkan norma dalam berperilaku.¹

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang kian pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman yang modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah *smartphone*.

Smartphone didefinisikan sebagai perangkat ponsel yang memiliki fitur-fitur yang melebihi ponsel pada umumnya. Hal ini ditandai dengan keberadaan fitur tambahan selain komunikasi, dukungan penambahan aplikasi, serta memiliki sistem operasi yang mendukung berbagai fitur multimedia dan kebutuhan bisnis.²

Salah satu manfaat dari *smartphone* itu adalah kemudahan akses internet. Ketertarikan seseorang terhadap *smartphone* tersebut di picu oleh kecepatan dan kenyamanan dalam beberapa kepentingan, minat, dan kepribadian setiap individu seperti ketertarikan pada *games* yang disediakan oleh *smartphone*. Maraknya *games smartphone* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut.

Disadari atau tidak maraknya *games smartphone* tersebut akan memberikan minat kepada anak usia sekolah (SD). Secara tidak sengaja kebiasaan lingkungan terhadap anak usia sekolah (SD) akan membentuk perkembangan anak. Pada saat ini seiring berkembangnya teknologi, *games* pada *smartphone* tersebut banyak sekali yang berfenomena pada anak. *Games smartphone* sangat mudah sekali menarik perhatian dan minat anak.

Kemajuan teknologi yang membawa banyak kemudahan, generasi mendatang berpotensi untuk menjadi generasi yang tidak tahan dengan kesulitan. Dengan kata lain, anak akan berpikir atau merasa bahwa hidup ini seharusnya mudah dan pada akhirnya anak berusaha untuk menyederhanakan masalah dan berupaya menghindari kesukaran.

Penelitian oleh M. Albir Damara, hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan *games* semakin cepat seiring perkembangan zaman dan tuntutan pemain yang menginginkan *games* agar lebih atraktif, seru, menantang dan *compatible* (mampu untuk dimainkan) dengan *konsol* atau komputer yang mereka miliki. Dari perkembangan *games* tersebut, muncul pula pengaruh negatif dan positif dari adanya *games* tersebut. Sebagai orang

¹ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Cetakan Ketigabelas, Bandung, Remaja Rosda Karya, 2011, hlm. 125.

² Ridi Ferdiana, *Membangun Aplikasi*

SmartClient pada Platform Windows Mobile, Jakarta, Elex Media Komputindo, 2008, hlm.5

tua tidak boleh melihat *games* hanya dari pengaruh negatifnya saja, tapi juga melihat dari sisi positifnya juga. *Games* dapat meningkatkan sifat kreatif pada anak dalam memecahkan sebuah masalah dan dalam berkreasi. Jadi sebagai orang tua, sebaiknya mengerti *games* apa saja yang cocok dimainkan oleh anak mereka yang tentunya sesuai dengan usia perkembangannya bukan malah melarang anaknya bermain *games*.³

Dari penjelasan di atas maka saya tertarik untuk memilih judul "Penggunaan Games Smartphone Dan Pengaruhnya Pada Anak Usia Sekolah (SD) Di Perumahan Bakti Karya Asri Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar." yang diharapkan agar masyarakat siap terutama para orang tua untuk menghadapi era modern ini, serta dapat membimbing anaknya untuk maju dan tidak terfenomena buruk oleh perkembangan teknologi sekarang ini.

2. Rumusan Masalah

Dari Latar Belakang diatas maka peneliti membuat sebuah perumusan masalah yang ingin di teliti antara lain :

1. Bagaimana penggunaan games smartphone pada anak usia sekolah (SD) di Perumahan Bakti Karya Asri Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan Games Smartphone pada anak usia sekolah (SD) di Perumahan Bakti Karya Asri Tarai Bangun terhadap perilaku sosial anak ?

3. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui penggunaan games smartphone pada anak usia

sekolah (SD) di Perumahan Bakti Karya Asri Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Games Smartphone pada anak usia sekolah (SD) di Perumahan Bakti Karya Asri Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.

4. Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian adalah :

1. Sebagai sumbangan pemikiran dan pengembangan ilmu, yakni Ilmu sosiologi, khususnya ilmu dibidang pembinaan anak usia sekolah (SD) oleh UPTD Pendidikan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.
2. Sebagai bahan masukan serta informasi bagi peneliti lain yang ingin membahas dan melakukan penelitian lebih lanjut tentang permasalahan dan kajian yang sama dimasa yang akan datang.
3. Bagi pihak terkait seperti: UPTD Pendidikan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar dan masyarakat setempat bermanfaat dan berguna sebagai bahan informasi dan bahan pertimbangan dalam kebijakan orang tua dalam mengatasi pengaruh penggunaan *games smartphone* pada kalangan anak usia sekolah (SD) di masa yang akan datang.

LANDASAN TEORI

2.1. Smartphone

Smartphone adalah telepon pintar yang memiliki kemampuan seperti komputer. *Smartphone* diklasifikasikan sebagai *high end mobile phone* yang dilengkapi dengan kemampuan *mobile computing*. Dengan kemampuan *mobile computing* tersebut, *Smartphone* memiliki kemampuan yang tak bisa dibandingkan dengan ponsel biasa. *Smartphone* yang pertama kali muncul merupakan kombinasi dari fungsi suatu *personal digital assistant* (PDA) dengan telepon genggam ataupun telepon dengan kamera. Seiring dengan

³ M. Albir Damara, Dampak *Games* Terhadap Perkembangan Anak, *Jurnal Ilmiah*. 2013, Minggu, 29 Desember 2013

perkembangannya, kini *Smartphone* juga mempunyai fungsi sebagai media *player portabel, low end digital compact camera, pocket video camera* dan *GPS*. *Smartphone* modern juga dilengkapi dengan layar touchscreen resolusi tinggi, *browser* yang mampu menampilkan *full web* seperti pada PC, serta akses data WiFi dan *internet broadband*.

Telepon cerdas (*Smartphone*) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti telepon cerdas. Bagi beberapa orang, telepon pintar merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, telepon cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*) atau terdapat papan ketik (baik berbentuk *keyboard* yang menyatu dengan *Smartphone* maupun dihubung keluar berbentuk *autopad*) dan penyambung VGA. Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan lebih dari sebuah telepon seluler.⁴

2.2. Games Smartphone

Bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Dengan menggunakan strategi, metode, materi atau bahan, dan media yang menarik, permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan. Melalui bermain, anak diajak untuk bereksplorasi (penjajakan), menemukan, dan memanfaatkan benda-benda di sekitarnya.⁵

⁴ <http://wikipedia.com>, 2017.

⁵ Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, Cetakan Pertama, Bandung, Remaja Rosda Karya, 2013, hlm. 34

Montessori memandang permainan sebagai kebutuhan batiniah setiap anak karena bermain mampu menyenangkan hati, meningkatkan keterampilan, dan meningkatkan perkembangan anak. Konsep bermain inilah yang kemudian disebutnya sebagai belajar sambil bermain. Lebih lanjut, sebagaimana dikutip Britton, Montessori mengatakan bagi anak, permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, suka rela, penuh arti, dan aktivitas spontan. Permainan sering juga dianggap kreatif, yang menyertakan pemecahan masalah, belajar keterampilan sosial baru, bahasa baru dan keterampilan fisik yang baru.⁶

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial adalah segala tingkah laku atau aktivitas yang ditampakkan oleh individu pada saat berinteraksi dengan lingkungan, dalam interaksi tersebut terdapat proses saling merespon, saling mempengaruhi serta saling menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

2.3. Bentuk-Bentuk Perilaku Sosial

Melalui pergaulan atau hubungan sosial, baik dengan orangtua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya maupun teman bermainnya, anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial. Pada usia anak, bentuk-bentuk tingkah laku sosial itu adalah sebagai berikut:

1. Pembangkangan (*Negativisme*), yaitu suatu bentuk tingkah laku melawan. Tingkah laku ini terjadi sebagai reaksi terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orangtua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak. Tingkah laku ini mulai muncul pada kira-kira usia 18 bulan dan mencapai puncaknya pada usia tiga tahun. Berkembangnya tingkah laku negativisme pada usia ini dipandang sebagai hal yang wajar. Setelah usia empat tahun, biasanya tingkah laku ini

⁶ *Ibid.* hlm.35

mulai menurun. Antara usia empat dan enam tahun, sikap membangkang/melawan secara fisik beralih menjadi sikap melawan secara verbal (menggunakan kata-kata). Sikap orangtua terhadap tingkah laku melawan pada usia ini, seyogianya tidak memandangnya sebagai pertanda bahwa anak itu nakal, keras kepala, tolol atau sebutan lainnya yang negatif. Dalam hal ini, sebaiknya orangtua mau memahami tentang proses perkembangan anak, yaitu bahwa secara naluriah anak itu mempunyai dorongan untuk berkembang dari posisi *dependent* (ketergantungan) ke posisi *independent* (bersikap mandiri). Tingkah laku melawan merupakan salah satu bentuk dari proses perkembangan tersebut.⁷

2. Agresi (*agression*), yaitu perilaku menyerang balik secara fisik (nonverbal) maupun kata-kata (verbal). Agresi ini merupakan salah satu bentuk reaksi terhadap frustrasi (rasa kecewa karena tidak terpenuhi kebutuhan/keinginannya) yang dialaminya. Agresi ini mewujud dalam perilaku menyerang, seperti: memukul, mencubit, menendang, menggigit, marah-maraha, dan mencaci maki. Berselisih/bertengkar (*quarreling*), terjadi apabila seorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak lain, seperti diganggu pada saat mengerjakan sesuatu atau direbut barang atau mainannya.⁸
3. Persaingan (*rivalry*), yaitu keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong (distimulasi) oleh orang lain. Sikap persaingan ini mulai terlihat pada usia empat tahun, yaitu persaingan untuk prestise dan pada usia enam tahun, semangat bersaing ini berkembang dengan lebih baik.

4. Tingkah laku berkuasa (*ascendant behavior*), yaitu sejenis tingkah laku untuk menguasai situasi sosial, mendominasi atau bersikap "bossiness". Wujud dari tingkah laku ini, seperti: meminta, menyuruh, dan mengancam atau memaksa orang lain untuk memenuhi kebutuhan dirinya.⁹
5. Mementingkan diri sendiri (*selfishness*), yaitu sikap egosentris dalam memenuhi interest atau keinginannya. Anak ingin selalu dipenuhi keinginannya dan apabila ditolak, maka dia protes dengan menangis, menjerit atau marah-maraha.¹⁰

2.4. Kerangka Pemikiran

Masa anak usia sekolah (SD) sering disebut dengan istilah "golden age" atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.

Prinsip-prinsip anak usia sekolah (SD) adalah anak merupakan pembelajar aktif. Perkembangan dan belajar anak merupakan interaksi anak dengan lingkungan antara lain melalui bermain. Bermain itu sendiri merupakan sarana bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Melalui bermain anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan yang baru diperoleh sehingga perkembangan anak akan mengalami percepatan.

⁷ Syamsu Yusuf. *Op.cit.* hlm. 124.

⁸ *Ibid.*

⁹ *Ibid.* hlm.125.

¹⁰ *Ibid.* hlm.125.

2.5. Konsep Operasional

1. *Games* adalah suatu program yang dirancang sedemikian rupa untuk memenuhi salah satu kebutuhan manusia, yaitu kebutuhan manusia pada hiburan. Hiburan dianggap penting bagi seseorang dikarenakan dengan adanya hiburan akan mampu menyegarkan kembali pikiran mereka setelah disibukkan dengan berbagai aktivitas yang menguras tenaga dan otak
2. *Smartphone* adalah ponsel yang meliputi fungsi canggih di luar kemampuan panggilan telepon dan mengirim pesan teks yang digunakan anak untuk bermain games.
3. Anak usia sekolah (SD) adalah anak yang sedang bersekolah pada jenjang pendidikan dan berada pada rentang usia 7-13 tahun.
4. Dampak adalah akibat yang ditimbulkan pada anak usia sekolah dengan adanya permainan games smartphone. Dampak terjadi terhadap perubahan tingkah laku sosial anak.
5. Tingkah laku sosial dapat dijelaskan sebagai:
 - a. Pembangkang adalah suatu bentuk tingkah laku melawan.
 - Pembangkang apabila melawan kepada orang tua
 - Kurang membangkang apabila sekali-sekali melawan tua
 - Tidak membangkang apabila tidak pernah melawan orang tua.
 - b. Agresi adalah perilaku menyerang balik baik secara fisik (nonverbal) maupun dengan kata-kata (verbal).
 - Agresi apabila setiap selalu menyerang balik
 - Kurang agresi apabila kadang-kadang menyerang
 - Tidak pernah pernah melakukan penyerangan
 - c. Berselisih/bertengkar adalah apabila seorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak lain,
 - Berselisih apabila setiap saat merasa tersinggung
 - Kurang berselisih apa bila kadang-kadang merasa tersinggung
 - Tidak berselisih apa bila tidak pernah merasa tersinggung
 - d. Persaingan adalah keinginan untuk selalu menang dalam permainan games melebihi orang .
 - Bersaing apa bila selalu ingin menang
 - Kurang bersaing apa bila kadang-kadang ingin menang
 - Tidak bersaing apa bila bisa menerima kekalahan
 - e. Tingkah laku berkuasa adalah tingkah laku untuk menguasai situasi sosial, mendominasi atau bersikap "bossiness". Dalam permainan games
 - Berkuasa apa bila selalu mendominasi situasi sosial
 - Kurang berkuasa apa bila kadang-kadang mendominasi situasi sosial
 - Tidak berkuasa apa bila tidak pernah mendominasi situasi sosial
 - f. Mementingkan diri sendiri adalah sikap egosentris dalam memenuhi interest atau keinginannya dalam bermain games
 - Mementingkan diri sendiri apa bila setiap saat ingin memenuhi kepentingannya sendiri
 - Kurang mementingkan diri sendiri apa bila kadang-kadang ingin memenuhi kepentingannya sendiri
 - Tidak mementingkan diri sendiri apa bila tidak mempunyai keinginan untuk memenuhi kepentingannya sendiri

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan yang digunakan adalah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

3.2. Populasi dan Sampel

Populasi adalah seluruh kumpulan elemen yang dapat kita gunakan untuk membuat beberapa kesimpulan. Sedangkan elemen adalah subjek dimana pengukuran itu dilakukan. Menurut Sekaran populasi mengacu pada keseluruhan kelompok orang, kejadian atau sesuatu yang menarik untuk diteliti yang peneliti berniat untuk menyelidikinya.¹¹ maka dalam hal ini yang menjadi populasi penelitian adalah orang tua dari anak usia sekolah (SD) di Perumahan Bakti Karya Asri tarai Bangun Kecamatan Tambang yang bermain smartphone.

Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diteliti secara detail.¹² Metoda penarikan sampel dalam penelitian ini adalah metoda kebetulan (*accidental sample*). Jumlah sampel yang terpilih dari anak yang bermain smartphone sebanyak 26 orang.

3.3. Jenis Data

1. Data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari informan pada obyek penelitian ini. Data primer tersebut meliputi

pengumpulan informasi tentang problematika penggunaan *games smartphone* pada kalangan anak usia sekolah (SD) di Perumahan Kecamatan Tampan Pekanbaru.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui buku-buku, catatan arsip, dokumen-dokumen segala bentuk informasi yang bersifat menunjang penelitian.

3.4. Teknik Pengumpulan Sampel

Data yang akan dikumpul dengan berbagai cara cara perolehanb data dapat dilakukan:

- a. Wawancara yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menitiapkan sejumlah pertanyaan dalam bentuk daftar pertanyaan yang kemudian dalam pengisian daftar pertanyaan responden dibimbing dan daftar pertanyaan diisi oleh peneliti. Pertanyaan yang diajukan disesuaikan dengan tujuan dari penelitian untuk menjawab dari permasalahan penelitian.
- b. Kuisisioner yaitu dilakukan untuk pengumpulan data primer, peneliti menyebarkan angket kepada sampel penelitian di rumah masing-masing bersamaan dengan proses wawancara. Penyebaran angket ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan permainan game dan pengaruhnya terhadap perilaku sosial anak informan penelitian.
- c. Dokumentasi, teknik ini dilakukan dengan memanfaatkan dokumen-dokumen tertulis, gambar, foto atau benda-benda lainnya yang berkaitan dengan aspek-aspek yang diteliti. Dokumentasi dalam penelitian sebagai sumber data karena banyak hal dokumen sebagai sumber data dimanfaatkan untuk menguji,

¹¹ Uma Sekaran, 2010, *Metode Penelitian*, Alfabeta, Bandung, hal. 66

¹² *Ibid.*, hal. 67

menafsirkan, bahkan untuk meramalkan.

3.5. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dengan membuat tabulasi data yang kemudian diuraikan secara deskriptif.

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

4.1. Lokasi Perumahan Tarai Bangun Asri

Perumahan Bakti Karya Asri merupakan salah satu perumahan yang terdapat di Jala Suka Karya Ujung Jalan Karya Masa Dusun I RT 12 RW 02 Desa Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Secara administratif Perumahan Bakti Karya Asri Tarai Bangun berbatasan dengan:

- Sebelah Utara berbatasan dengan Perumahan Bintangun Desa Tarai Bangun.
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Perumahan Griya Tarai Asri Desa Tarai Bangun.
- Sebelah Barat berbatasan dengan RT 01 RW 02 Desa Tarai Bangun.
- Sebelah Timur berbatasan dengan Perumahan Cipta Graha Bangun Desa Tarai Bangun.

Luas wilayah Perumahan Bakti Karya Asri Tarai Bangun $\pm 16.400 \text{ m}^2$.

4.2. Keadaan Penduduk Perumahan Tarai Bangun Asri

Jumlah penduduk di Perumahan Bakti Karya Asri Tarai Bangun pada tahun 2017 sebanyak 643 jiwa, terdiri dari penduduk laki-laki sebanyak 301 jiwa dan penduduk perempuan sebanyak 339 jiwa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Identitas Responden

5.1.1. Umur Responden

Umur adalah lamanya seseorang hidup, dengan umur orang akan mempunyai pengalaman yang lebih artinya semakin lama orang hidup maka pengalaman yang diperoleh juga akan semakin banyak.

Tabel 5.1
Distribusi Responden Berdasarkan Kelompok Umur

No	Umur	Frekuensi	Persentase
1.	20 – 30	4	15,4
2.	31 – 40	15	57,7
3.	41 - 50	5	19,2
4.	> 50	2	7,7
	Jumlah	26	100,0

Sumber : Data lapangan, 2017

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa responden terbanyak berusia 31 – 40 tahun yakni sebanyak 15 orang atau (57,7%), sedangkan yang berusia 41 – 50 tahun sebanyak 5 orang (19,2%) dan yang berusia 20 – 30 tahun sebanyak 4 orang atau (15,4%), sementara yang berumur lebih dari 50 tahun berjumlah 2 orang atau (7,7%). Hal ini menandakan bahwa responden banyak berusia pada usia yang produktif.

5.1.2. Pekerjaan

Hasil penelitian menggambarkan terdapat empat jenis pekerjaan responden sebagai Pegawai Negeri Sipil (PNS), Karyawan BUMN, Karyawan Swasta, dan wirwaswasta. Untuk lebih jelasnya distribusi

responden berdasarkan profesi pekerjaan yang ditekuni dapat dilihat pada tabel 5.2, yakni:

Tabel 5.2
Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan

No	Jenis Pekerjaan	Frekuensi	Persentase
1.	Pegawai Negeri Sipil (PNS)	2	7,7
2.	Karyawan BUMN	3	11,5
3.	TNI/POLRI	0	0,0
4.	Karyawan Swasta*	12	46,2
5.	Wiraswasta	9	34,6
	Jumlah	26	100,0

Sumber : Data lapangan, 2017

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa responden terbanyak memiliki pekerjaan sebagai karyawan swasta yakni sebanyak 12 orang atau (46,2%), sedangkan yang berusia berprofesi sebagai wiraswasta sebanyak 9 orang (34,6%) dan yang bekerja sebagai karyawan BUMN sebanyak 3 orang atau (11,5%), sementara yang memiliki perkaan Pegawai Negeri Sipil berjumlah 2 orang atau (7,7%). Hal ini menandakan bahwa responden banyak berprofesi sebagai karyawan swasta.

5.1.3. Penghasilan Keluarga

Keadaan ekonomi yang memadai dapat diukur dengan tingkat pendapatan responden, jumlah keluarga, dan besarnya beban tanggung jawab biaya yang dikeluarkan untuk masa waktu tertentu. Kemampuan responden secara positif dapat mendukung kemampuan menyediakan perangkat game smartphone sebagai alat sarana dalam permainan game.

Sebagai gambaran tentang pekerjaan yang ditekuni responden, berikut digambarkan tentang tingkat pendapatan rata-rata responden setiap

bulannya. Tingkat pendapatan responden di bagi dalam tiga kategori, yakni responden yang berpendapatan kurang dari Rp 2,2 juta perbulan, responden yang berpendapatan berkisar antara 2,5 sampai 3,5 juta perbulan dan responden yang berpendapatan lebig dari 3,5 juta perbulan, sebagaimana terlihat pada tabel berikut :

Tabel 5.3
Distribusi Responden Berdasarkan Penghasilan Keluarga

No	Jumlah Penghasilan	Frekuensi	Persentase
1.	< Rp.2.200.000,00	2	7,7
2.	Rp.2.200.000,00 – Rp.3.500.000,00	17	65,4
3.	>Rp.3.500.000,00	7	26,9
	Jumlah	26	100,0

Sumber : Data lapangan, 2017

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa responden terbanyak memiliki penghasilan keluarga sebesar Rp.2.200.000,00 sampai Rp.3.500.000,00 yakni sebanyak 17 orang atau (65,4%), sedangkan yang berpenghasilan lebih dari Rp.3.500.00,00 sebanyak 7 orang (26,9%) dan yang memiliki penghasilan keluarga kurang dari Rp.2.200.000,00 sebanyak 2 orang atau (7,7%). Hal ini menandakan bahwa responden banyak berpenghasilan antara Rp.2.200.000,00 – Rp.3.500.000,00.

5.2. Aktivitas Bermain Games Smartphone

5.2.1. Jenis Permainan Games

Hasil penelitian menggambarkan terdapat empat jenis permainan game yang dimainkan oleh anak responden seperti hanya satu permainan game, 2 – 3 permainan, 4 – 5 permainan, dan lebih dari 6 permainan. Untuk lebih jelasnya distribusi responden berdasarkan jenis permainan games yang dimiliki anaknya dapat dilihat pada tabel 5.4, yakni:

Tabel 5.4
Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Permainan Game

No	Jenis Permainan Game	Frekuensi	Persentase
1.	Hanya satu permainan game	0	0,0
2.	2 – 3 permainan	2	7,7
3.	4 – 5 permainan	9	34,6
4.	Lebih dari 6 permainan	15	57,7
	Jumlah	26	100,0

Sumber : Data lapangan, 2017

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa jenis permainan game yang dimiliki anak responden, yaitu sebanyak 26 responden, dimana sebanyak 15 atau 57,7% menjawab lebih dari 6 permainan. Sementara itu, sebanyak 9 atau 34,6% dari jawaban responden berada pada kategori 4 – 5 jumlah permainan game yang dimiliki. Selanjutnya, sebanyak 2 atau 7,7% dari jawaban responden berada pada kategori 2 – 3 jumlah permainan game yang dimiliki. Hal ini menandakan bahwa anak responden banyak memiliki lebih dari 6 jenis permainan.

5.2.2. Waktu Permainan Games

Hasil penelitian menggambarkan terdapat tiga waktu permainan game yang dimainkan oleh anak responden yaitu 1 – 3 jam perhari, 4 – 6 jam perhari, dan lebih dari 7 jam perhari. Untuk lebih jelasnya distribusi responden berdasarkan waktu permainan games yang dimainkan oleh anak responden dapat dilihat pada tabel 5.5, yakni:

Tabel 5.5
Distribusi Responden Berdasarkan Waktu Permainan Game

No	Waktu Permainan Game	Frekuensi	Persentase
1.	1 – 3 jam	6	23,1

	perhari		
2.	4 – 6 jam perhari	17	65,4
3.	Lebih dari 7 jam perhari	3	11,5
	Jumlah	26	100,0

Sumber : Data lapangan, 2017

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa anak responden terbanyak menggunakan waktu permainan game antara 4 – 6 jam perhari yakni sebanyak 17 orang atau (65,4%), sedangkan yang menggunakan waktu permainan game antara 1 sampai 3 jam perhari sebanyak 6 orang (23,1%) dan yang menggunakan waktu permainan game lebih dari 7 jam perhari sebanyak 3 orang atau (11,5%). Hal ini menandakan bahwa anak responden banyak menggunakan waktu permainan game antara 4 – 6 jam perhari.

5.3. Pengaruh Permainan Games Smartphone Terhadap Perilaku Anak

5.3.1. Pembangkangan

Untuk lebih jelasnya distribusi responden berdasarkan tanggapannya terhadap perilaku anak yang membangkang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.6
Distribusi Responden Berdasarkan Tanggapannya Terhadap perilaku Anak yang Membangkang

No	Perilaku Membangkang	Frekuensi	Persentase
1.	Pembangkang	13	50,0
2.	Kurang Membangkang	9	34,6
3.	Tidak Membangkang	4	15,4
	Jumlah	26	100

Sumber : Data lapangan, 2017

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa responden berdasarkan tanggapannya terhadap perilaku anak yang pembangkang yakni sebanyak 13 orang atau (50,0%), sedangkan perilaku anak yang kurang membangkang sebanyak 9 orang (34,6%)

dan yang perilaku anak yang tidak membangkang sebanyak 4 orang atau (15,4%). Hal ini menandakan bahwa responden menanggapi terhadap perilaku anaknya banyak yang membangkang.

5.3.2. Agresi

Untuk lebih jelasnya distribusi responden berdasarkan tanggapannya terhadap perilaku anak yang agresi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.7

Distribusi Responden Berdasarkan Tanggapannya Terhadap Perilaku Anak yang Agresi

No	Perilaku Agresi	Frekuensi	Persentase
1.	Agresi	11	42,3
2.	Kurang Agresi	12	46,2
3.	Tidak Agresi	3	11,5
	Jumlah	26	100

Sumber : Data lapangan, 2017

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa responden berdasarkan tanggapannya terhadap perilaku anak yang agresi yakni sebanyak 12 orang atau (46,2%), sedangkan perilaku anak yang kurang agresi sebanyak 11 orang (42,3%) dan yang perilaku anak yang tidak agresi sebanyak 3 orang atau (11,5%). Hal ini menandakan bahwa responden menanggapi terhadap perilaku anaknya banyak yang kurang agresi.

5.3.3. Berselisih/bertengkar

Untuk lebih jelasnya distribusi responden berdasarkan tanggapannya terhadap perilaku anak yang berselisih/bertengkar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.8

Distribusi Responden Berdasarkan Tanggapannya Terhadap Perilaku Anak yang Berselisih/Bertengkar

No	Perilaku Berselisih/bertengkar	Frekuensi	Persentase
1.	Berselisih/bertengkar	16	61,5
2.	Kurang Berselisih/bertengkar	7	26,9

3.	Tidak Berselisih/bertengkar	3	11,5
	Jumlah	26	100

Sumber : Data lapangan, 2017

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa responden berdasarkan tanggapannya terhadap perilaku anak yang berselisih/bertengkar yakni sebanyak 16 orang atau (61,5%), sedangkan perilaku anak yang kurang berselisih/bertengkar sebanyak 7 orang (26,9%) dan yang perilaku anak yang tidak berselisih/bertengkar sebanyak 3 orang atau (11,5%). Hal ini menandakan bahwa responden menanggapi terhadap perilaku anaknya banyak yang berselisih/bertengkar.

5.3.4. Persaingan

Untuk lebih jelasnya distribusi responden berdasarkan tanggapannya terhadap perilaku anak yang bersaing dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.9

Distribusi Responden Berdasarkan Tanggapannya Terhadap Perilaku Anak yang Bersaing

No	Perilaku Persaingan	Frekuensi	Persentase
1.	Persaingan	19	73,1
2.	Kurang Bersaing	5	19,2
3.	Tidak Bersaing	2	7,7
	Jumlah	26	100

Sumber : Data lapangan, 2017

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa responden berdasarkan tanggapannya terhadap perilaku anak yang bersaing yakni sebanyak 19 orang atau (73,1%), sedangkan perilaku anak yang kurang bersaing sebanyak 5 orang (19,2%) dan yang perilaku anak yang tidak bersaing sebanyak 2 orang atau (7,7%). Hal ini menandakan bahwa responden menanggapi terhadap perilaku anaknya banyak yang bersaing.

5.3.5. Tingkah Laku Berkuasa

Untuk lebih jelasnya distribusi responden berdasarkan tanggapannya

terhadap perilaku anak yang bertingkah laku berkuasa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.10
Distribusi Responden Berdasarkan Tanggapannya Terhadap Perilaku Anak yang Bertingkah Laku Berkuasa

No	Perilaku Bertingkah Laku Berkuasa	Frekuensi	Persentase
1.	Tingkah Laku Berkuasa	7	26,9
2.	Kurang Bertingkah Laku Berkuasa	11	42,3
3.	Tidak Bertingkah Laku Berkuasa	8	30,8
	Jumlah	26	100

Sumber : Data lapangan, 2017

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa responden berdasarkan tanggapannya terhadap perilaku anak yang kurang bertingkah laku berkuasa yakni sebanyak 11 orang atau (42,3%), sedangkan perilaku anak yang tidak bertingkah laku berkuasa sebanyak 8 orang (30,8%) dan yang perilaku anak yang bertingkah laku berkuasa sebanyak 7 orang atau (26,9%). Hal ini menandakan bahwa responden menanggapi terhadap perilaku anaknya banyak yang kurang bertingkah laku berkuasa.

5.3.6. Mementingkan Diri Sendiri

Untuk lebih jelasnya distribusi responden berdasarkan tanggapannya terhadap perilaku anak yang mementingkan diri sendiri dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.11
Distribusi Responden Berdasarkan Tanggapannya Terhadap Perilaku Anak yang Mementingkan Diri Sendiri

No	Perilaku Mementingkan Diri Sendiri	Frekuensi	Persentase
1.	Mementingkan	12	46,2

	Diri Sendiri		
2.	Kurang Mementingkan Diri Sendiri	9	34,6
3.	Tidak Mementingkan Diri Sendiri	5	19,2
	Jumlah	26	100

Sumber : Data lapangan, 2017

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa responden berdasarkan tanggapannya terhadap perilaku anak yang mementingkan diri sendiri yakni sebanyak 12 orang atau (46,2%), sedangkan perilaku anak yang kurang mementingkan diri sendiri sebanyak 9 orang (34,6%) dan yang perilaku anak yang tidak mementingkan diri sendiri sebanyak 5 orang atau (19,2%). Hal ini menandakan bahwa responden menanggapi terhadap perilaku anaknya banyak yang mementingkan diri sendiri.

5.3.7. Rekapitulasi Permainan Games Smartphone Terhadap Perilaku Anak

Dari hasil analisis penggunaan games smartphone pada anak usia sekolah (SD) di Perumahan Bakti Karya Asri Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, yang diukur berdasarkan indikator pembangkangan, agresi, berselisih/bertengkar, persaingan, tingkah laku berkuasa, dan mementingkan diri sendiri, kegiatan, maka dapat dilihat rekap tanggapan responden pada tabel 5.12 berikut ini:

Tabel 5.12
Rekapitulasi Distribusi Responden Berdasarkan Tanggapannya Terhadap Perilaku Pembangkangan, Agresi, Berselisih/Bertengkar, Persaingan, Tingkah Laku Berkuasa, Dan Mementingkan Diri Sendiri

No	Perilaku	Tinggi	Sedang	Rendah
1.	Pembangkang	13 (50,0%)	9 (34,6%)	4 (15,4%)
2.	Agresi	11 (42,2%)	12 (46,2%)	3 (11,5%)

3.	Bertengkar	16 (61,5%)	7 (26,9%)	3 (11,5%)
4.	Persaingan	19 (73,1%)	5 (19,2%)	2 (7,7%)
5.	Berkuasa	7 (26,9%)	11 (42,3%)	8 (30,8%)
6.	Mementingkan diri sendiri	12 (46,2%)	9 (34,6%)	5 (19,2%)
	Jumlah	12	9	5

Sumber : Data lapangan, 2017

Berdasarkan tabel 5.12 di atas, dapat disimpulkan bahwa rekapitulasi tanggapan responden tentang penggunaan games smartphone pada anak usia sekolah (SD) di Perumahan Bakti Karya Asri Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, yang ditinjau dari aspek persaingan ternyata perilaku anak banyak yang selalu ingin menang dalam permainan game, ditinjau dari aspek bertengkar ternyata perilaku anak banyak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak lain, ditinjau dari aspek pembangkang ternyata perilaku anak banyak yang melawan kepada orang tua, ditinjau dari mementingkan diri sendiri ternyata perilaku anak banyak yang setiap saat ingin memenuhi kepentingannya sendiri, ditinjau dari perilaku agresi ternyata perilaku anak tidak selalu menyerang balik baik secara fisik (nonverbal) maupun dengan kata-kata (verbal), ditinjau dari perilaku berkuasa ternyata perilaku anak tidak selalu mendominasi situasi sosial.

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

1. Penggunaan games smartphone pada anak usia sekolah (SD) di Perumahan Bakti Karya Asri Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, ditinjau dari aspek jenis permainan games ternyata anak responden banyak memiliki lebih dari 6 jenis permainan, ditinjau dari waktu permainan games ternyata anak responden banyak menggunakan

waktu permainan game antara 4 – 6 jam perhari.

2. Pengaruh penggunaan Games Smartphone pada anak usia sekolah (SD) di Perumahan Bakti Karya Asri Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, ditinjau dari aspek persaingan ternyata perilaku anak banyak yang selalu ingin menang dalam permainan game, ditinjau dari aspek bertengkar ternyata perilaku anak banyak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak lain, ditinjau dari aspek pembangkang ternyata perilaku anak banyak yang melawan kepada orang tua, ditinjau dari mementingkan diri sendiri ternyata perilaku anak banyak yang setiap saat ingin memenuhi kepentingannya sendiri, ditinjau dari perilaku agresi ternyata perilaku anak tidak selalu menyerang balik baik secara fisik (nonverbal) maupun dengan kata-kata (verbal), ditinjau dari perilaku berkuasa ternyata perilaku anak tidak selalu mendominasi situasi sosial.

6.2. Saran

1. Kepada orang tua sebaiknya memberi perhatian terhadap anak-anaknya, terutama kepada anak-anak yang sedang hobi permainan game usia sekolah (SD) seperti anak responden didalam penelitian ini. Selain itu, orang tua juga perlu memberikan perhatian dan pengawasan waktu anak menggunakan permainan game di dalam lingkungan keluarga.
2. Orang tua berkewajiban menegur perilaku dari anak-anaknya agar mereka tidak berperilaku persaingan, tidak berperilaku bertengkar, tidak berperilaku pembangkang, tidak

berperilaku mementingkan diri sendiri, tidak. Dengan perhatian dan pengawasan dari orang tua diharapkan anak usia sekolah tidak menjadi maniak (*addicted*) pada permainan game.

DAFTAR PUSTAKA

- Elly M. Setiadi, 2007, *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*, Jakarta, Kencana
- M. Albir Damara, Dampak *Games* Terhadap Perkembangan Anak, *Jurnal Ilmiah*. 2013, Minggu, 29 Desember 2013
- Mahmud, 2010, *Psikologi Pendidikan*, Cetakan Pertama, Bandung, Pustaka Setia.
- Muhammad Fadlilah dan Lilif Muallifatu Khorid, 2013, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, Jogjakarta, Ar-Ruzz Media.
- Murdiyatomoko Janu. 2007, *Sosiologi: Memahami dan Mengkaji Masyarakat*, Jakarta, Grafindo, Media Pratama.
- Najah As-Sabatin, 2013, *Dasar-Dasar Mendidik Anak Usia 1 – 10 Tahun*, Cetakan Pertama, Bogor, Al-Azhar Freshzone Publishing
- Nusa Putra dan Ninin Dwilestari, 2012, *Penelitian Kualitatif PAUD*, Cetakan Kedua, Jakarta, Raja Grafindo Persada.
- Patiwi Sekarageng, *Perilaku Sosial*. <http://sekaragengpratiwi.wordpress.com>. Diakses 30 Juli 2017.
- Ridi Ferdiana, *Membangun Aplikasi SmartClient pada Platform Windows Mobile*, Jakarta, Elex Media Komputindo, 2008
- Soemiarti Patmonodewo, 2008, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Cetakan Kedua, Jakarta, Rineka Cipta.
- Suyadi dan Maulidya Ulfah, 2013, *Konsep Dasar PAUD*, Cetakan Pertama, Bandung, Remaja Rosda Karya.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. *Perilaku Sosial Individu Menurut Krechth, et.al*. <http://akhmadsudrajat.wordpress.com>. Diakses 30 Juli 2017.
- Syamsu Yusuf, 2011, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Cetakan Ketigabelas, Bandung, Remaja Rosda Karya.
- Tedi Sutardi, 2007, *Antropologi: Mengungkap Keragaman Budaya*, Bandung, Grafindo Media Pratama.
- Tulus Tu'u, 2004, *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Hasil Siswa*. Jakarta, Gramedia.
- Umi Kayvan. 2013, *Permainan Kreatif Untuk Mencerdaskan Anak*. Jakarta, Media Kita.
- Wikipedia. <http://wikipedia.com>, 2017.
- Yesmil Anwar dan Adang, 2008, *Pengantar Sosiologi Hukum*, Cetakan Pertama, Bandung, Grasindo.