

**ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP ASPEK KEHIDUPAN
SOSIAL PADA SISWA KELAS V SDN 07 KENDALDOYONG KECAMATAN
PETARUKAN KABUPATEN PEMALANG**

Nunik Istikomah, M. Yusuf Setya Wardana, dan Henry Januar Saputra

Program Studi PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

Surel: nunikistikomah4@gmail.com

Abstract : Analysis The Of Online Games On Aspects Of Social Life On Students Class V SDN 07 Kendaldoyong Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang. The background that drives this research is the learning activities learning by using mobile. Often used by students to play online games that can have an effect, both in student motivation and in aspects of children's social life. However, on the other hand, mobile phones are often used by students to play online games that have an effect, both in student motivation and in aspects of social life. This type of research is a descriptive qualitative research that focuses on the phenomena that occurs in ten class students V SDN 07 Kendaldoyong who play *online games* and its impact on aspects of children's social life. The results of the student questionnaire analysis showed that *online games* (70%) were played by male students. While the types of online games that students (70%) is the main strategy games Mobile Legend. While the average game time is one hour, so it's still considered natural and not addicted. The results of interviews with parents and teachers show that basically students are not allowed to play *online games* because the negative impact is greater than the positive impact. Based on the results of this study the suggestion that can be conveyed to schools is to prohibit students from playing *online games* during learning. While the suggestion for parents is that they can control or schedule the use of cellphones.

Keyword: *Online Game*, Aspects Of Social Life

Abstrak: Analisis Dampak Game Online Terhadap Aspek Kehidupan Sosial Pada Siswa Kelas V SDN 07 Kendaldoyong Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang. Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran daring dengan menggunakan handphone sering dimanfaatkan siswa untuk bermain game online yang dapat berpengaruh, baik dalam motivasi belajar siswa maupun dalam aspek kehidupan sosial anak. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yang difokuskan pada fenomena yang terjadi pada 10 siswa kelas V SDN 07 Kendaldoyong yang bermain game online dan dampaknya terhadap aspek kehidupan sosial anak. Hasil analisis angket siswa menunjukkan bahwa game online sebagian besar (70%) dimainkan oleh siswa laki-laki. Sementara jenis game online yang dimainkan siswa sebagian besar (70%) adalah game strategi utamanya Mobile Legend. Sedangkan lama waktu bermain game online rata-rata 1 jam, sehingga masih dianggap belum kecanduan. Berdasarkan hasil penelitian ini yang dapat disampaikan bagi sekolah adalah agar melarang siswa bermain game online pada saat pembelajaran. Sedangkan saran untuk orang tua siswa adalah agar mereka dapat mengendalikan ataupun mengatur jadwal penggunaan handphone.

Kata Kunci : *Game Online*, Aspek Kehidupan Sosial

PENDAHULUAN

Handphone merupakan salah satu teknologi sebuah alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, bermain game, mendengarkan musik, dan

mengakses internet dalam hitungan detik.

Game yang menggunakan media elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak-anak. Anak-anak beralih untuk memainkan permainan berbasis jaringan dan meninggalkan

permainan yang berbasis tradisional, dikarenakan game tersebut menjadi permainan yang sangat menarik bagi anak-anak. Game online selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar game yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi. Mayoritas orang tua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan merusak otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan diantara mereka. Namun, banyak psikolog, pakar anak, dari para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif bermain game online terhadap para gamernya, pernyataan Rollings (dalam Akbar, 2012:11).

Pemain game online biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Termasuk siswa kelas V SD Negeri 07 Kendaldoyong Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang, maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam “Dampak game online terhadap aspek kehidupan sosial pada siswa SD Negeri 07 Kendaldoyong Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang.”

Berdasarkan observasi awal penelitian didapatkan bahwa dari 33 siswa SD Negeri 07 Kendaldoyong, sebanyak 10 siswa biasa memainkan game online. Kondisi ekonomi orang tua siswa kelas V SD Negeri 07 Kendaldoyong relatif mampu untuk membelikan handphone kepada anaknya dengan alasan untuk menunjang kegiatan pembelajaran online. Walaupun tidak dipungkiri ketika berada di rumah

para siswa banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game online.

Kenyataan itulah yang menarik perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa game online memiliki dampak negatif yang dapat mempengaruhi aspek kehidupan sosial anak, walaupun game online memiliki dampak positif bagi penggunaannya, maka perlu diadakan penelitian dengan judul “Analisis Dampak Game Online Terhadap Aspek Kehidupan Sosial Siswa Kelas V SDN 07 Kendaldoyong Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang”.

Tujuan penelitian merupakan tolak ukur berhasil tidaknya penelitian yang dilakukan. Jika tujuan penelitian tercapai, maka penelitian yang akan dilaksanakan berhasil. Tujuan penelitian memuat fakta yang dicapai dari fenomena di lapangan. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui dan mendeskripsi realitas siswa kelas V SDN 07 Kendaldoyong, Kecamatan Petarukan, Kabupaten Pemalang yang memainkan game online.
2. Menganalisis dampak game online terhadap aspek kehidupan sosial siswa kelas V SDN 07 Kendaldoyong, Kecamatan Petarukan, Kabupaten Pemalang.
3. Mengetahui tindak lanjut yang diberikan oleh guru dengan adanya siswa yang bermain game online.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Moleong (2014:6) mendeskripsikan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang

dialami oleh subyek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, tindakan, dan lain-lain, secara menyeluruh, dan dengan cara deskripsi dalam kata bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Peneliti melihat secara langsung bagaimana dampak game online terhadap aspek kehidupan sosial pada siswa kelas V Sd Negeri 07 Kendaldoyong, Kecamatan Petarukan, Kabupaten Pemalang.

Rancangan kegiatan penelitian ini mengikuti tahapan penelitian deskriptif kualitatif secara umum. Terdapat tiga tahapan meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan di lapangan, dan tahap pasca lapangan. Pada tahap persiapan dilakukan yaitu, membuat rancangan penelitian, menetapkan lokasi penelitian, mengurus Izin, melaksanakan observasi awal, memilih dan menetapkan informan, menyiapkan instrumen penelitian, mempersiapkan diri sebagai peneliti. Pada tahap lapangan ini, dilakukan pengumpulan data menggunakan instrumen yang telah disiapkan sebelumnya. Pada tahap pasca lapangan kegiatan yang dilakukan yaitu menganalisis data yang diperoleh dari lapangan. Analisis data tersebut dilakukan secara deskriptif sesuai dengan data yang terkumpul dari instrumen yang digunakan. Data yang diperoleh dari observasi awal sampai akhir penelitian dianalisis, sehingga diperoleh suatu kesimpulan.

Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari hasil angket (koesioner), wawancara, observasi dan dokumentasi yang dilakukan di SD Negeri Kendaldoyong 07, Kecamatan

Petarukan, Kabupaten Pemalang. Informan penelitian ini adalah guru, siswa dan orang tua siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu angket respon siswa, observasi, wawancara dan dokumentasi. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tentang kebiasaan siswa memainkan game online yang berbentuk terbuka, yaitu siswa menjawab sejumlah pertanyaan yang meliputi jenis game online yang dimainkan siswa dan berapa lama mereka memainkan game online selama satu hari. Teknik pengumpulan data yang kedua adalah observasi. Dalam mengobservasi, peneliti menggunakan lembar observasi yang berisi indikator tentang lembar observasi yang sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan. Teknik pengumpulan data yang ketiga adalah wawancara. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis wawancara semi terstruktur. Dalam melakukan wawancara peneliti sudah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan yang nantinya akan dijawab responden. Wawancara ditujukan kepada orang tua siswa dan guru kelas V. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data tentang dampak game online terhadap aspek kehidupan sosial siswa. Teknik pengumpulan data yang terakhir adalah dokumentasi. Dokumentasi dalam penelitian ini berisi dokumen berupa foto-foto pengisian angket dan wawancara.

Teknik analisis data dilakukan dengan tiga tahap yaitu analisis sebelum lapangan, analisis selama di lapangan yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data, serta analisis setelah pengumpulan data terakhir dengan cara data yang telah diperoleh

selama masa pengumpulan data kemudian dianalisis dari awal hingga akhir untuk penyusunan laporan sehingga diperoleh kesimpulan akhir. Secara khusus, data yang terkumpul dicari rata-rata dan dianalisis secara deskriptif kualitatif.

PEMBAHASAN

Data hasil penelitian tentang Dampak Game Online Terhadap Aspek Kepribadian Pada Siswa Kelas V SD Negeri 07 Kendaldoyong, Kecamatan Petarukan, Kabupaten Pemasang diperoleh dengan menggunakan angket atau kuesioner dengan responden siswa sebanyak 10 orang, orang tua siswa dan guru kelas V.

Hasil penelitian yang dilakukan terhadap 10 siswa yang bermain game online tentang jenis game online dan lama waktu bermain disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Jenis Game Online yang Dimainkan Siswa

No	Jenis Game Online	Jumlah Siswa
1	Worms Zone	2
2	Mobile Legends	7
3	Minecraft	1
4	Baby Bus	1
5	Free Fire	3
6	PUBG	1
7	Gacha Life	1

Tabel 2. Lama Waktu Bermain Game Online

No	Lama Waktu Bermain Game Online	Jumlah Siswa
1	< 1 jam	2
2	1 jam - 2 jam	7

3	> 2 jam	1
---	---------	---

Hasil penelitian dari Tabel 1 dapat disimpulkan bahwa jenis game online yang banyak dimainkan oleh siswa adalah Mobile Legends yang dimainkan oleh sebanyak 7 siswa dari 10 siswa yang memainkan game online atau 70% dari seluruh responden siswa. Pilihan Mobile Legends sebagai jenis game online yang paling banyak dimainkan siswa karena Mobile Legends merupakan jenis game online yang paling populer dan paling banyak dimainkan adalah sering diadakannya turnamen atau esport. Faktor lain yang membuat Mobile Legends populer di kalangan gamer adalah sering melakukan pembaruan (update) dan selalu mengeluarkan hero baru.

Berdasarkan tabel 2 diperoleh kesimpulan bahwa siswa Kelas V SD Negeri 07 Kendaldoyong belum dikategorikan kecanduan game online. Rata-rata lama waktu bermain game online antara satu jam sampai dengan dua jam setiap harinya.

Menurut Lee Eun Jin dalam Dica Freprica terdapat empat indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan *game online* yaitu:

- Excessive use* yaitu penggunaan *game online* yang berlebihan.
- Withdrawal symptoms* adalah perasaan tidak menyenangkan karena penggunaan game kurang atau tidak dilanjutkan.
- Tolerance* (toleransi) merupakan proses di mana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan game online untuk mendapatkan efek perubahan dari mood.
- Negative repercussion* (reaksi negatif) di mana komponen ini

mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna *game online* dengan lingkungan di sekitarnya.

Siswa kelas V SD Negeri 07 Kendaldoyong bermain *game online* berdurasi 0,5 jam sampai dengan 3 jam. Mereka bermain *game online* tidak menjadi aktivitas yang paling penting sehingga dikatakan penggunaannya tidak berlebihan dan dikategorikan belum kecanduan.

Dampak *game online* meliputi dampak positif dan dampak negatif. Dari hasil wawancara dengan orang tua siswa diperoleh dampak positif *game online* terhadap aspek kehidupan siswa, yaitu:

a. Kerja sama

Menurut sunaryo dalam Muhith (2018:86) mengatakan, bahwa kerja sama adalah suatu usaha bersama antar perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama. Adanya sikap kerjasama dalam satu tim *game online* ditunjukkan dengan saling membantu ketika ada salah satu teman yang diserang musuh agar mendapatkan sebuah kemenangan dan bonus.

b. Simpati

Eisenberg (2000) mendefinisikan simpati sebagai respon afektif yang terdiri dari perasaan menderita atau perhatian untuk orang yang menderita dan yang memerlukan bantuan. Simpati yaitu sikap saling memberi dukungan dan melindungi antar sesama teman atau tim *game online* tersebut.

c. Persaingan

Menurut Muhith (2018:90) mengatakan, bahwa persaingan adalah suatu proses sosial di mana individu atau kelompok manusia

yang bersaing, mencari keuntungan melalui bidang kehidupan yang pada suatu masa tertentu menjadi pusat perhatian umum dengan cara menarik perhatian publik atau mempertajam prasangka yang telah ada. Persaingan (*rivalry*), yaitu proses sosial yang ditandai dengan adanya saling berlomba atau bersaing antarindividu atau kelompok tanpa menggunakan ancaman atau kekerasan dalam mengejar suatu nilai tertentu. Sikap persaingan ini mulai terlihat pada usia empat tahun, yaitu persaingan untuk *prertise* dan pada usia enam tahun, semangat bersaing ini berkembang dengan lebih baik.

Dari hasil wawancara dengan orang tua siswa juga diperoleh informasi bahwa *game online* berdampak negatif terhadap aspek kehidupan sosial anak. Adapun dampak negatifnya adalah sebagai berikut:

a. Pembangkang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia arti kata pembangkang adalah orang yang melawan (perintah dan sebagainya), orang yang merintangikan kemajuan, penentang, penyanggah. Dari banyaknya siswa/anak yang sering atau suka terhadap *game online* tersebut memiliki sikap pembangkang yaitu ketika orangtua menyuruh anak untuk berhenti bermain *game* tapi anak masih terus bermain *game online*.

b. Perselisihan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia perselisihan diartikan hal berselisih. Perselisihan, terjadi apabila seorang anak merasa

tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak lain.

c. Egois

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia egois diartikan orang yang selalu mementingkan diri sendiri. Game online juga dapat menimbulkan sikap egois yang tinggi, ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang di sekitarnya. Bermain game online dijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidakpuasannya itu.

d. Agresif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia agresif diartikan dengan cenderung (ingin) menyerang sesuatu yang dipandang sebagai hal atau situasi yang mengecewakan, menghalangi, atau menghambat. Perilaku agresif sebagai akibat dari game online dapat berupa menyerang baik secara fisik maupun kata-kata.

e. Menggoda

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menggoda artinya mengajak (menarik-narik hati) supaya berbuat dosa atau berbuat jahat, mengganggu, mengusik. Menggoda (teasing), yaitu sebagai bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata-kata ejekan atau cemoohan), sehingga menimbulkan reaksi marah pada orang yang diserang. Ejekan atau cemooh berdampak sangat serius bagi anak yang menjadi korban. Ejekan atau cemoohan akan merasa malu dan lama-kelamaan dapat menurunkan rasa percaya diri anak. Anak menjadi

tertutup, minder, dan tidak bergaul dengan teman-temannya.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memang tidak dapat dihindarkan, tidak terkecuali game online. Untuk mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan dari game online diperlukan tindak lanjut, baik yang dilakukan guru ketika di sekolah, maupun oleh guru ketika pembelajarn di sekolah. Adapun tindak lanjutnya , yaitu:

1. Melarang siswa bermain game online di sekolah. Hal ini diwujudkan dalam bentuk tata tertib sekolah yang melarang siswa bermain game online.
2. Memberi edukasi dan mengontrol penggunaan handphone. Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang dampak negatif jika siswa bermain game online secara berlebihan. Ketika siswa berada di rumah peran orang tua sangat penting dalam mengendalikan penggunaan handphone.
3. Memberikan kegiatan yang menarik dan menantang sehingga mengurangi frekuensi bermain game online sehingga tidak menimbulkan kecanduan bermain game online.
4. Pembatasan waktu bermain game online oleh orang tua siswa ketika siswa berada di rumah agar tidak berakibat pada kecanduan game online.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa game online sudah tidak asing bagi siswa Kelas V SD Negeri 07 Kendaldoyong, Kecamatan, Petarukan, Kabupaten Pemalang. Jenis game online

yang dimainkan siswapun beragam. Namun sebagian besar mereka memainkan Mobile Legends yang lebih populer.

Bedasarkan lama waktu siswa bermain game online masih dapat dikendalikan oleh orang tua siswa. Sehingga tidak sampai taraf kecanduan game online.

Game online juga berdampak positif dan negatif terhadap aspek kehidupan sosial anak. Dampak positif game online antara lain kerja sama, simpati, dan persaingan. Sedangkan dampak negatifnya antara lain pembangkang, perselisihan, egois, agresif, dan menggoda.

Untuk mengurangi dampak negatif game online terhadap aspek kehidupan sosial perlu adanya tindak lanjut, baik yang dilakukan oleh orang tua, maupun tindak lanjut yang dilakukan oleh guru atau sekolah. Tindak lanjut yang dilakukan oleh orang tua adalah membatasi waktu siswa bermain game online ketika berada di rumah. Sedangkan tindak lanjut yang dilakukan oleh guru atau sekolah menerapkan tata tertib yang melarang siswa bermain game online ketika berada di sekolah. Di samping itu sekolah atau guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, berilah siswa kegiatan yang lebih menantang.

DAFTAR RUJUKAN

Achroni, Keen. 2012. *Ternyata Selalu Mengalah itu Tidak Baik: 35 Masalah Perilaku Anak Paling Sering dihadapi & Penanganannya*, Jogjakarta: Buku Kita.

Akbar, Khalilul Muhammad. 2012. "Gambaran Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Dan Siswi" (SMA Negeri 3 Bandar Aceh).

Arikunto, Suharsimi. 2006 dan 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*, Jakarta : Rineka Cipta.

Azzet, A. Muhaimin. 2013. *Buku Pintar Mengatasi Anak Nakal*, Jogjakarta: Kata Hati.

Baharuddin, 2009. *Pendidikan dan psikologi Perkembangan*, Jogjakarta: Ar- Ruzz Media.

Bungin, Burhan. 2013. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana

Chatib, Munif. 2012. *Orangtuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*, Bandung: Kaifa.

Feist, Jess & Gregory J. Feist. 2010. "terj." *Theories of Personality: Teori Kepribadian*, Jakarta: Salemba Humanika.

Freprinca, Dica, Hubungan Motivasi Bermain Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game online defence of the ancients (dotA2), <http://psikologi.ui.ac.id>, diakses 14 Januari 2016, hlm. 8.

- Gerungan, W.A. 2010. *Psikologi Sosial*, Bandung: PT Refika Aditama.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Herdiansyah, Haris. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Untuk Ilmu- ilmu Sosial)*, Jakarta: Salemba Humanika.
- Hilmuniati, Fina. 2011. “Dampak Bermain Game online dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”, Skripsi Jakarta: Program S1 UIN Syarif Hidayatullah.
- Hurlock B., Elizabeth. 2010. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Iki, Imansa. 2012. “Macam-macam Jenis Game Online”, dalam <http://imansaiki.blogspot.co.id/macam-macam-jenisjenis-dalam-games.html>, diakses 29 Oktober 2015.
- Juwani, 2013. “Pengaruh Playstation Terhadap Perilaku Agresif Siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayun Grobogan Tahun Ajaran 2013”, Skripsi Yogyakarta: Program S1 UIN Sunan Kalijaga.
- Kurniawan, Heri, 2012. “Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Point Blank Dengan Motivasi Belajar Pada Remaja”. Skripsi (tidak diterbitkan).
- Meggitt, Carolyn. 2013 . “terj.”, *Understand Child Development: Memahami Perkembangan Anak*, London: Hodder Education.
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Mushoffa, Aziz. 2009. *Aku Anak Hebat Bukan Anak Nakal!*, Jogjakarta: Diva Press.
- Nugroho, Antonius Tri Setio, Definisi Game, dalam <http://chikhunguya.wordpress.com>, diakses 5 Desember 2015.
- Oetomo, Budi Sutedjo. 2007. ” e-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan), “ Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Prawiradilaga, Dewi Salma, dkk. 2013. *Mozaik Teknologi Pendidikan ELearning*, Jakarta: Kencana Prenadema Group.
- Riduwan. 2012. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung Alfabeta
- Romlah, 2010. *Psikologi Pendidikan*, Malang: UMM Press.
- Siregar, Nadia Itoni, “Pengaruh Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja (Kasus Remaja di SMK



- Wiyata Kharisma, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor)”, Bogor: IPB, 26 Juni 2014.
- Sjarkawi, 2014. *Pembentukan Kepribadian Anak (Peran Moral, Intelektual, Emosional, dan Sosial sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri)*, Jakarta: PT Bumi Asara.
- Sokolova, Irina V., dkk. 2008. “terj.” *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, Jogjakarta: Kata Hati.
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed)*, Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N, S. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Sunarto, dan B. Agung Hartono. 2013. *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Supeno, Hadi. 2010. *Kriminalisasi Anak: Tawaran Gagasan Radikal Peradilan Anak Tanpa Pemidanaan*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Susi, Ramdhani. 2010. “Jenis-jenis Sosialisasi di Indonesia”, dalam <http://jenissosialisasi.blogspot.com/kepribadiansosial.html>, diakses 07 September 2015.
- Swastika, Vanessa Mayrahma, *Perkembangan Teknologi di Indonesia*, dalam <http://perkembanganteknologidii>
- ndonesia.kompasiana.com.html , diakses 27 November 2015.
- Yanto, Riki. 2011. “Pengaruh Game Terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus 5 Orang Remaja Pelaku Game di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang)”, Skripsi Padang: Program S1 Universitas Andalas.