

THE RELATIONSHIP BETWEEN PARENTS' PARENTING PATTERNS AND ADDICTION TO PLAYING ONLINE GAMES IN YOUTH IN RANTAU KETAKA VILLAGE LUNANG DISTRICT, PESISIR SELATAN REGENCY

Vera Jumaini^{1,2}, Syur'aini¹

¹Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

² verajumaini@gmail.com

ABSTRACT

The rapid development of technology has caused several impacts, both positive and negative. This is the background of this research, namely the high level of addiction to playing online games among teenagers and the low parenting style of parents in Rantau Ketaka, Kecamatan Lunang, Kabupaten Pesisir Selatan. This study aims to see whether there is a relationship between parenting patterns and addiction to playing online games in adolescents.

The research method used is correlational quantitative. In this study, the data sources were teenagers in Rantau Ketaka Village, Lunang District, Pesisir Selatan Regency, amounting to 33 people. The sample in this study amounted to 25 adolescents using the purposive random sampling technique. The type of data in this study is data about the form of parenting and the level of addiction to playing online games in adolescents in Rantau Ketaka Village, Kecamatan Lunang, Kabupaten Pesisir Selatan. This study uses a questionnaire for data collection by using data analysis techniques percentage and rank spearmen.

The results showed that there was a significant relationship between parenting and addiction to playing online games in adolescents in Rantau Ketaka Village, Lunang District, Pesisir Selatan Regency. Suggestions in this research are highly expected. It is hoped that parents in Rantau Ketaka Village can apply appropriate parenting to their children to avoid addictive behavior playing online games in teenagers.

Keywords: parenting, addiction, online games

PENDAHULUAN

Pada era modern dan serba digital pada masa ini teknologi berkembang sangat pesat dan mempengaruhi gaya hidup masyarakat (Pamungkas, 2018). Perkembangan teknologi saat ini sulit untuk dipisahkan dari kehidupan pada era modern saat ini, karena teknologi telah ada sejak lama. Seiring berjalannya waktu teknologi berkembang begitu pesat sejalan dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan (Syuraini et al., 2018). Teknologi informasi ini mempunyai peran dan dampak dalam berbagai segi kehidupan, (Pamungkas & Wahyudi, 2020).

Menurut data APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia), rata-rata pengguna yang mengakses internet setiap harinya lebih dari 8 jam. Berbagai bentuk informasi baik dari segi positif maupun negatif dapat dengan mudah diakses, dan dengan secara perlahan tanpa disadari mengubah pola pikir dan cara pandang masyarakat (Tim APJII, 2020). Terlebih pada kondisi dan situasi Covid-19 yang sedang terjadi pada saat sekarang ini internet memberikan peran penting dalam membantu kita untuk memperlancar kegiatan sekolah maupun urusan pekerjaan lainnya. Contohnya melakukan kegiatan belajar mengajar dan rapat melalui internet seperti penggunaan E-Learning, Zoom Meeting, Google classroom, dan banyak aplikasi penunjang lainnya (Gusmanti et al., 2021; Oktarina, 2020). Bukan hanya memiliki dampak positif tetapi juga kemajuan teknologi memberikan dampak negatif juga seperti social media, *game online* dan aplikasi lainnya jika tidak digunakan sebagaimana mestinya.

Semakin berkembangnya kemajuan teknologi internet yang kita rasakan pada saat ini, tidak dipungkiri *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat dengan hadirnya aplikasi-aplikasi game terbaru. *Game online* sendiri memiliki dampak baik dari segi positif bahkan negatif. Menurut data statistic dari APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia) 16,5 persen adalah pencandu *game online* di Indonesia. Rata-rata pengguna *game online* adalah remaja.

Peran orang tua atau pola asuh yang tepat pada era modern saat ini sangat mempengaruhi karakter dan kedisiplinan remaja. Kedisiplinan merupakan salah satu sarana dan kunci untuk mencapai kesuksesan dan keberhasilan (Anggarini, 2013). orangtua merupakan pendidikan utama dan pertama sekali bagi anak dalam membentuk karakter dan perkembangan anak (Febrianti & Solfema, 2021). Menurut Syuraini (2016) orang tua merupakan tempat pertama anak mendapatkan pendidikan, keluarga memiliki peran penting sebagai pondasi untuk membentengi diri dari berbagai hal yang dapat menjerumuskan pada sesuatu yang tidak diinginkan. Orang tua memiliki tanggung jawab pada anak guna membimbing dan mengarahkan serta mengenalkan kehidupan sosial, norma-norma serta bagaimana bentuk kehidupan masyarakat sosial yang ada di sekitar kita (Syuraini, 2020). Dengan adanya kontrol terhadap beberapa kegiatan yang dilakukan para remaja agar nantinya tidak salah dalam mengambil keputusan hal ini akan mempengaruhi cara pandang dan pengambilan keputusan remaja di masa yang akan datang.

Realita perilaku kecanduan bermain *game online* di kalangan remaja Indonesia pada saat ini sudah sangat memprihatinkan, bukan hanya dialami oleh remaja yang tinggal di perkotaan namun juga di rasakan oleh para remaja yang berada di desa. Di Desa Rantau Ketaka Kec. Lunang Kab. Pesisir Selatan salah satu contohnya banyak dari remaja di disini bisa di kategorikan sebagai pengguna *game online* yang aktif bermain game setiap harinya. Hal ini bisa dikatakan setelah dilakukannya observasi ditemukan beberapa remaja di Desa Rantau Ketaka Kec. Lunang Kab. Pesisir Selatan sebagai pengguna atau pemain *game online* yang aktif bermain setiap harinya

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang berjenis korelasional. Menurut Muri (2005) metode korelasional adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk melihat keterkaitan antar variabel. Populasinya berjumlah 33 orang, yaitu remaja di Desa Rantau Ketaka Lunang di rentang usia 14-20 tahun yang bermain *game online*. Pengambilan sampel menggunakan prosedur Purposive Sampling. Sampel yang didapatkan dengan jumlah 20 orang.

Instrumen pada penelitian ini menggunakan kuesioner atau angket. Widodo (2018), mengemukakan angket (kuesioner) berupa susunan pertanyaan didasarkan beberapa indikator penelitian yang kemudian disajikan kepada responden. Hasil pengujian angket diperiksa validitasnya dengan SPSS. Metode analisis data menggunakan persentase statistik dan spearman rho.

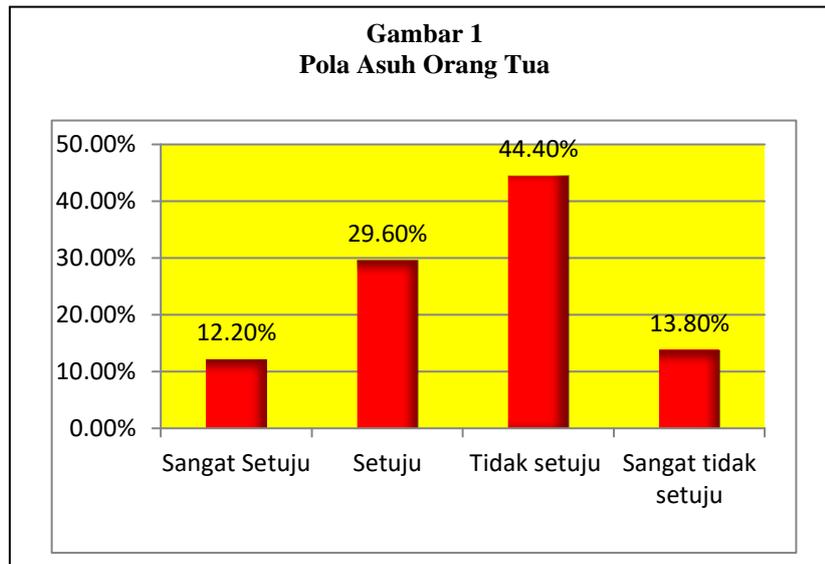
PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Gambaran Pola Asuh Orang Tua di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan

Hasil persentase gambaran tentang pola asuh yang terapkan oleh orang tua pada remaja yang bermain *game online* di Desa Rantau ketaka di peroleh dominan responden memberikan pernyataan sangat setuju 12,2%, memberikan pernyataan setuju 29,6%, memberikan pernyataan tidak setuju 44,4%, dan memberikan pernyataan sangat sangat tidak setuju sebanyak 13,8%.

Hasil tanggapan responden ditampilkan dalam bentuk histogram berikut ini:

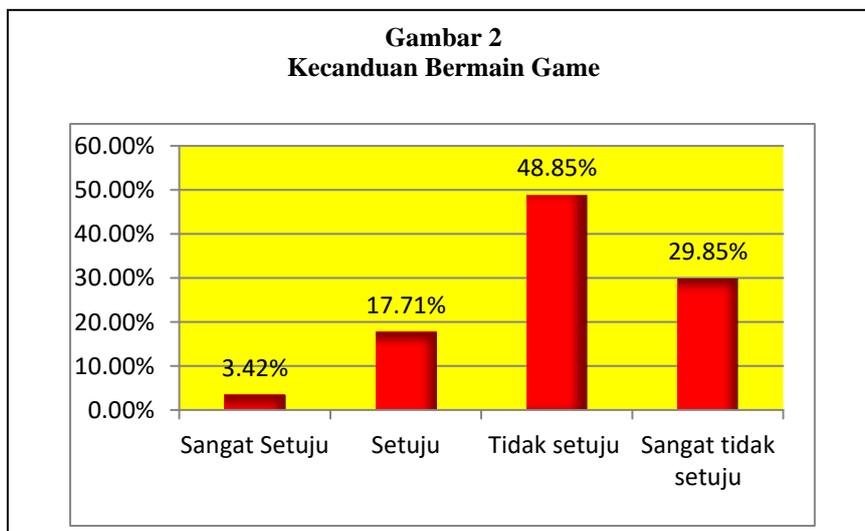


Berdasarkan data tersebut, maka dapat diketahui bahwasanya pola asuh yang diterapkan oleh orang tua kepada remaja yang dikategorikan selaku pecandu *game online* di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberi jawaban tidak setuju dengan persentase tertinggi yakni 44,4%. Dapat disimpulkan bahwasanya pola asuh yang diterapkan oleh orang tua dalam memberikan bimbingan dan arahan kepada anak remaja cukup rendah.

Gambaran Data Kecanduan Bermain Game online Pada Remaja di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan

Kecanduan bermain *game online* pada remaja di Desa Rantau Ketaka responden memberikan pernyataan sangat setuju sebanyak 3,42%, memberikan pernyataan setuju sebanyak 17,71%, memberikan pernyataan tidak setuju sebanyak 48,85%, dan memberikan pernyataan sangat tidak setuju sebanyak 29,85%.

Hasil tanggapan responden ditampilkan dalam bentuk histogram berikut ini:



Dari histogram di atas dapat diketahui bahwa para remaja yang candu bermain *game online* remaja di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberi jawaban tidak setuju dengan persentase yang tinggi yakni 48,85%. Jadi dapat disimpulkan bahwa banyak remaja di desa Rantau Ketaka dikategorikan sebagai pecandu *game online*.

Hubungan antara Pola Asuh Orangtua dengan Kecanduan Bermain Game online Remaja

Didasarkan pada pengolahan data dengan rumus spearman rho hasil rhitung= 0,669, nilai 0,669 dinyatakan kuat sebab berada pada interval (0,60-0,79) serta dibandingkan dengan nilai rtabel = 0,396 dengan n=25. Alhasil rhitung>rtabel, dapat disimpulkan bahwas terdapatnya keterkaitan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan.

Pembahasan

Pola Asuh Orangtua di Desa Rantau Ketaka

Didasarkan penelitian yang dilaksanakan diperoleh hasil bahwasanya pola asuh orang tua di Desa Rantau ketaka rendah. Hal tersebut ditandai dengan hasil yang didapatkan dari pertanyaan yang diberikan kepada responden, rata-rata responden menjawab tidak setuju. Hal ini membuktikan bahwa pola asuh yang diterapkan oleh orang tua pada remaja yang kecanduan bermain *game online* dikategorikan rendah.

Casmini (2007)) menyatakan pola asuh merupakan sebuah upaya yang diberikan oleh orang tua dalam menerapkan pendidikan pada anak untuk mencapai proses pendewasaan dengan cara menuntun, mengontrol, serta mengawasi anak hingga anak terbiasa dan menjadikan hal tersebut sebagai panduan dalam menjalani kehidupan. Orang tua bertanggung jawab untuk menanamkan nilai-nilai kehidupan kepada anak seperti norma-norma serta nilai-nilai yang terdapat dalam masyarakat kepada anak agar nantinya anak mampu untuk masuk dan berbaur dengan masyarakat. Pola asuh yang orang tua terapkan akan memberikan pengaruh pada anak termasuk terhadap tingkah laku anak kecanduan dalam bermain game online (Artini et al., 2019). Maka dari itu pola asuh yang baik yang diberikan oleh orang tua pada anak di harapkan dapat untuk membimbing anak menjadi remaja yang memiliki perilaku yang baik, bertanggung jawab serta mampu untuk mengikuti nilai-nilai yang ada di masyarakat (Murni, 2019).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa bentuk perilaku baik buruknya anak begitu dipengaruhi oleh pola asuh yang diterapkan oleh orang tua (Azizah, 2019). Begitu penting peranan orang tua dalam memberikan pengaruh terhadap anaknya. Maka selaku orang tua yang baik berikanlah contoh yang baik pada anak. oleh karena itu, untuk menghindari perilaku-perilaku buruk yang akan dilakukan anak maka perlunya pola asuh yang tepat yang diberikan oleh orang tua.

Kecanduan game online pada remaja di Desa Rantau Ketaka

Hasil temuan dalam penelitian terlihat bahwa tingkat kecanduan bermain *game online* pada remaja di Desa Rantau Ketaka di kategorikan cukup tinggi. Hal tersebut ditandai oleh responden memberi jawaban tidak setuju dengan persentase tertinggi. Hal tersebut menandakan bahwasanya tingkat kecanduan bermain *game online* pada remaja di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan dikategorikan cukup tinggi.

Seseorang bisa di kategorikan sebagai pecandu *game online* adalah apabila bermain game lebih dari 4 jam setiap harinya. Perilaku bermain game yang berlebihan akan membeikan beberapa dampak negatif baik untuk kesehatan, lingkungan, diri sendiri bahkan orang lain (Erik & Syenshie, 2020).

Secara langsung ataupun tidak langsung orang tua adalah lingkungan pertama dalam membentuk perilaku anak. Pola asuh yang diterapkan dengan tepat akan berpengaruh terhadap

tingkah laku remaja termasuk dalam bermain *game online* (Baumrind, 1991). Menurut (kemendikbud, 2016), anak-anak disaat ini sudah mengenal media elektronik sejak dari lahir. Sementara orang tua merupakan imigran digital yaitu dimana orang tua lahir sebelumnya adanya teknologi digital sehingga orang tua harus mampu menyesuaikan diri dengan era digital yang sedang berlansung saat sekarang ini (Yelvina & Syuraini, 2018). Apabila orang tua tidak mampu menyesuaikan diri seiring perkembangan teknologi digital ini dengan artian orang tua yang gagap teknologi (gaptek) maka anak-anak mereka akan tenggelam dalam kemajuan teknologi ini (Putri & Syuraini, 2020). Orang tua diharapkan nantinya mampu memberikan pemahaman kepada anak untuk memanfaatkan kemajuan teknologi, dengan mengambil kebaikan dan kemudahan yang di tawarkan oleh kemajuan teknologi itu sendiri. Karena di masa yang akan datang kehidupan tidak akan lepas dari kemajuan teknologi yang semakin lama semakin canggih, dan kita harus dituntut untuk menguasai hal tersebut.

Ada beberapa Penyebab remaja kecanduan bermain *game online*, salah satunya yakni ketidaktepatan pola asuh orang tua yang diterapkan pada anak. Maka untuk meminimalisir perilaku kecanduan bermain *game online* pada remaja, pola asuh yang tepat mesti diterapkan orang tua terhadap anak. Agar anak nantinya mampu untuk memanfaatkan kemajuan teknologi sebagaimana mestinya, dengan pemberian pola asuh dalam menerapkan komunikasi yang baik pada anak di harapkan anak nantinya dapat mengambil hal positif dari kemajuan teknologi ini.

Hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan

Analisis data membuktikan bahwa “adanya hubungan yang signifikan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja di Desa Rantau Ketak Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan”. Maka dari itu dapat diterima kebenarannya sebab r hitung lebih besar dibanding r tabel ($r_{hitung} > r_{tabel}$). Oleh karena itu bisa disimpulkan terdapatnya hubungan yang signifikan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan.

Keluarga adalah lingkungan terdekat dan tempat pertama remaja mendapat pendidikan. Maka dari itu keluarga haruslah membentuk lingkungan yang harmonis, membangun komunikasi dan hubungan yang baik pada anak agar anak merasa nyaman. Segingga nantinya anak tidak sungkan untuk berbagi cerita, menyampaikan keluh kesah serta meminta pendapat kepada orang tua (Amalia & Natsir, 2017). Agar nantinya anak mudah untuk diarahkan dan anak tidak mencari lingkungan di luar rumah yang dirasa nyaman sehingga anak salah pergaulan. Orang tua merupakan contoh bagi anak yang menjadi tolak ukur anak dalam bertindak. Masing-masing orang tua mempunyai cara tersendiri dalam menerapkan pola asuh yang tepat pada anaknya dan perihal ini dipengaruhi oleh berbagai hal misalnya pendidikan orang tua, latar belakang orang tua, faktor ekonomi dan lingkungan sekitar (Anggraini, 2017; Murni, 2017).

Fenomena yang banyak terjadi saat sekarang ini banyak dari orang menganggap bahwa permainan yang ada di internet sebagai salah satu bentuk permainan yang dapat menenangkan anak, tanpa memikirkan efek yang ditimbulkan. Hal ini dilakukan secara terus-menerus dengan membiarkan anak bermain gadget tanpa pengawasan dari orang tua. Perihal tersebutlah yang nantinya menjadi sebuah kebiasaan anak yang dilakukan secara terus-menerus hingga remaja. Ketika anak masih kecil sudah dibiasakan untuk bermain permainan yang ada di internet ketika beranjak remaja anak sudah menganggap bermain game di internet sebagai sesuatu yang biasa. Hal inilah nantinya akan menimbulkan efek ketergantungan anak pada permainan *game online*.

Menurut Syahrani (2015) remaja yang terlibat adiksi *game online* akan merasakan putus asa, hampa, merasa terasingkan, memiliki berbagai perasaan negative dan merasa tidak di perhatikan oleh orang-orang terdekatnya. Dengan itu orang tua harus lah memiliki perhatian penuh kepada anak agar tidak terjermus kedalam perilaku kecanduan bermain *game online*. Guna perihal tersebut sebagai orang tua mesti bisa menerapkan pola asuh yang tepat pada anak, agar anak mampu untuk mengikuti perkembangan zaman dengan mengembangkan potensi diri dan mengambil sisi-sisi positif dari perkembangan teknologi.

Didasarkan uraian di atas, bisa disimpulkan bahwasanya terdapat keterkaitan antara pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan bermain *game online* pada remaja di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan. Hal ini dapat dikatakan bahwasanya semakin baik pola asuh yang ditepakan oleh orang tua akan semakin kecil tingkat kecanduan bermain *game online* pada remaja, dan begitu pula sebaliknya jika tidak tepatnya pola asuh yang diterapkan orang tua maka akan menyebabkan tingginya tingkat kecanduan bermain *game online* pada remaja..

KESIMPULAN

Sejalan dengan hasil penelitian serta pembahasan maka bisa disimpulkan yakni: 1) pola asuh orang tua di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan kurang baik dengan persentase 44,40% dari alternatif jawaban tidak setuju; 2) kecanduan bermain *game online* pada remaja di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan cukup tinggi dengan persentase 48,85% dari alternatif jawaban tidak setuju; 3) Terdapat keterkaitan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, A., & Natsir, M. (2017). Hubungan Antara Komunikasi Interpersonal dalam Keluarga dengan Kenakalan Remaja. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2).
- Anggarini, E. (2013). Hubungan Keharmonisan Keluarga dengan Disiplin Peserta Didik Taman Pendidikan Al-Quran Baitul Hasanah Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 3(1), 30–46. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pnfi/article/download/5072/pdf>
- Anggraini, E. (2017). Gambaran Perilaku Pengasuhan Remaja oleh Orang Tua di Lingkungan Keluarga. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), 87–98. <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v5i2.26>
- Artini, D. A. E. Y., Nyandra, M., & Suarjana, N. (2019). Hubungan Pola Asuh Terhadap Perilaku *Game online* di SMK Kesehatan PGRI Denpasar. *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (SINTESA)*.
- Azizah, N. (2019). Pengaruh Pola Asuh Permisif Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 7(1).
- Baumrind. (1991). The Influence of Parenting Style on Adolescent Competence and Substance Use. *The Journal of Early Adolescence*, .
- Casmini. (2007). *Emotional Parenting*. Pilar Medika.
- Erik, S., & Syenshie, W. V. (2020). Hubungan Durasi Bermain *Game online* dengan Kesehatan Mental Pada Remaja Pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2).
- Febrianti, W., & Solfema, S. (2021). The Relationship Between Parents Attention and Early Childhood Discipline at Kampuang Jambak Kelurahan Batipuh Panjang Kota Padang. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 9(2), 226. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v9i2.112597>
- Gusmanti, R., Hatimah, I., & Saepuddin, A. (2021). The Effectiveness of the Learning Process Homeschooling as a School Alternatives in the Time of the Covid-19 Pandemic. *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 9(2), 105–113. <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v9i2.488>
- Murni, S. (2017). Optimalisasi Pengawasan Orang Tua terhadap Bahaya Pelecehan Seksual pada Anak di Era Digital. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), 163–167. <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v5i2.33>

- Murni, S. (2019). Peran Keluarga dalam Menangani Emosi Negatif dan Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 7(1).
- Oktarina, A. (2020). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Membantu Mahasiswa dalam Mempelajari Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16047>
- Pamungkas, A. H. (2018). Pemanfaatan Experiential Learning untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Pembelajaran Anak Usia Dini. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Pamungkas, A. H., & Wahyudi, W. A. (2020). Covid-19, Family, and Information Literacy. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 8(1).
- Putri, S. M., & Syuraini, S. (2020). Gambaran Perhatian Orang Tua Terhadap Anak dalam Mengikuti B Setara SMP/MTS di PKBM Farilla Ilmi Kecamatan Koto Tangah Program Paket. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3).
- Syahran, R. (2015). Ketergantungan Online Games dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1).
- Syuraini, S. (2016). Penguatan Pendidikan Keluarga dalam Pembangunan Masyarakat Desa. *Conference: Seminar Nasional Kompetensi Pendamping Pembangunan Desa*.
- Syuraini, S. (2020). Efektifitas Model Kerjasama Parenting Bagi Orang Tua dan Guru dalam Mengembangkan Sosial dan Emosi Anak Usia Dini. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 8(1).
- Syuraini, S., Setiawati, S., & Sunarti, V. (2018). Penanaman Nilai Karakter sebagai Upaya Mereduksi Dampak Negatif Era Digital. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Tim APJII. (2020). Survei Pengguna Internet APJII 2019-Q2 2020: Ada Kenaikan 25,5 Juta Pengguna Internet Baru di RI. *APJII*.
- Widodo. (2018). *Metodologi Penelitian Populer & Praktis*. Raja Grafindo Persada.
- Yelvina, & Syuraini. (2018). Gambaran Kepedulian Orang Tua Terhadap Pendidikan Remaja di Jorong sungai Cubadak Kecamatan Akabiluru Kabupaten Lima Puluh Kota. *SPEKTRUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1(4). <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v1i4.101741>
- Yusuf A. Muri. (2005). *Metodologi Penelitian (dasar-dasar penyelidikan ilmiah)*. UNP Press