

**PERMAINAN TRADISIONAL DI DESA PASIR PANDAK KECAMATAN
KAPUNUHAN KABUPATEN ROKAN HULU**

Oleh: Ilham Arianti

ilham@gmail.com

pembimbing: Drs. Jonyanis, M.Si

Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosiologi dan Ilmu Politik Universitas Riau
Pekanbaru

Kampus Bina Widaya JL.HR Soebrantas Km.12,5 Simpang Baru Pekanbaru
28294 Telp/Fax 0761-63272

Abstrak

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang telah ada dan terus dilaksanakan oleh satu generasi ke generasi selanjutnya. Di desa Pasir Pandak Kecamatan Kepenuhan Kabupaten Rokan terdapat jenis permainan Tradisional yang dimainkan oleh masyarakat Desa Pasir Pandak yaitu permainan Gasing, Patok Lele, Kelereng, Meriam Bambu atau disebut juga Dondobang pada penelitian ini ingin mencari tahu tentang jenis Permainan Tradisional di Desa Pasir Pandak. Penelitian ini bersifat Kualitatif dimana teknik penentuan Subjek Penelitian yaitu Purposive. Adapun yang menjadi Key Informan yaitu Tokoh Pemuda, Tokoh Adat dan Tokoh Masyarakat di Desa Pasir Pandak.

Kata Kunci: Permainan Tradisional

**TRADITIONAL GAMES IN SAND VILLAGE PANDAK KAPUNUHAN
DISTRICT ROKAN HULU DISTRICT**

By: Ilham Arianti

ilham@gmail.com

mentor: Drs. Jonyanis, M.Si

*Department of Sociology Faculty of Sociology and Political Science University of
Riau Pekanbaru*

*Campus Bina widaya JL.HR Soebrantas Km.12,5 Simpang Baru Pekanbaru
28294 Phone / Fax 0761-63272*

Abstract

The traditional game is a kind of game that has been there and continues to be implemented by a next generation of descendants. In the village of Pasir Pandak Kecamatan Kepenuhan Rokan Regency there are jens types of traditional games played by the community of Pasir Pandak Village that is game Gasing, Patok Lele, Kelereng, Bamboo Bamboo or also called Dondobang in this research want to find out about the type of Traditional Games in Pasir Pundak Village. This research is qualitative where the technique of determining Research Subject is Purposive. The Key Informants are Youth Leaders, Customary Leaders and Community Leaders in Pasir Pandak Village.

Keywords: Traditional Games

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat manapun dibelahan bumi ini selalu mewarisi tradisi dari para pendahulu mereka. Kaitan suatu masyarakat dengan masa lalunya tak pernah mati sama sekali. Kaitan itu melekat dalam masyarakat tersebut. Masyarakat takkan pernah menjadi masyarakat apabila kaitan dengan masa lalunya tak ada (Shils, 1981:328 dalam Piort Sztompka, 2005). Kaitan antara masa kini dengan masa lalu adalah basis tradisi.

Pasir pandak adalah sebuah desa yang merupakan bagian dari Kabupaten Rokan Hulu yang terdapat di Provinsi Riau. Kabupaten ini beribu kota di Pasir Pangarayan. Masyarakatnya adalah pendukung kebudayaan melayu yang sebagian besar beragama Islam, beradat istiadat melayu dan berbahasa melayu, sehingga Rokan Hulu dikenal dengan Negeri Seribu Suluk.

Permainan yang dahulu sering digemari oleh anak-anak di Pasir Pandak adalah permainan batok lele. Batok lele adalah sebuah permainan tradisional. Permainan ini berkembang di daerah lampung yang berasal dari bahasa Sunda berarti memukul lele. Lele mempunyai kepala agak keras sedang di samping kiri dan kanan ada sejenis tajil. Jadi sebelum dijadikan lauk-pauk terlebih dahulu dengan jalan memukul/mematok kepala ikan itu. Timbul inspirasi masyarakat untuk menciptakan permainan *patok lele* ini. Pemain yaitu sepasang anak laki-laki

dan juga boleh lebih yang terdiri dari 2-3 pasang, berusia 7-13 tahun. Memerlukan lapangan 20 x 20 m, di pinggir lapangan dibuat lubang bentuk memanjang dengan ukuran 10 x 4 cm dan dalamnya 4 cm.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut ini:

- 1) Apa saja permainan tradisional di Desa Pasir Pandak Kecamatan Kepenuhan Timur Kabupaten Rokan Hulu?
- 2) Bagaimana sistem permainan tradisional di Desa Pasir Pandak Kecamatan Kepenuhan Timur Kabupaten Rokan Hulu?

1.3 Tujuan Penelitian

Ada pun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui apa saja permainan tradisional di Desa Pasir Pandak Kecamatan Kepenuhan Timur Kabupaten Rokan Hulu.
- 2) Untuk menjelaskan sistem pada permainan tradisional di Desa Pasir Pandak Kecamatan Kepenuhan Timur Kabupaten Rokan Hulu.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini dapat dilihat dibawah ini:

1. Sebagai sumbangan pemikiran bagi pemerintah

tentang permainan tradisional di Desa Pasir Pandak Kecamatan Kepenuhan Timur Kabupaten Rokan Hulu.

2. Meningkatkan dan menambah pengetahuan dalam bidang disiplin ilmu sosiologi .
3. Acuan bahan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan permasalahan yang sama.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembentukan Kepribadian Anak

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama, karena dalam keluarga inilah anak pertama-tama mendapatkan didikan dan bimbingan juga dikatakan lingkungan yang utama, karena sebagian besar dari kehidupan anak adalah didalam keluarga. Sehingga pendidikan yang paling banyak diterima oleh anak adalah didalam keluarga. Tugas utama dari keluarga bagi pendidikan akhlak dan pandangan hidup keagamaan. Sifat dan tabiat anak sebagian besar diambil dari kedua orang tua dan dari anggota keluarga lainnya.

Khairuddin(2002:70) secara mendasar terdapat tiga tujuan sosialisasi didalam keluarga, yakni:

1. Penguasaan diri
2. Nilai-nilai
3. Peranan-peranan Sosial

Peran kedua orang tua dalam mewujudkan kepribadian anak antara lain:

1. Kedua orang tua harus mencintai dan menyayangi anak-anaknya.
2. Kedua orang tua harus menjaga ketenangan lingkungan rumah dan menyiapkan ketenangan jiwa anak-anak.
3. Mewujudkan kepercayaan.
4. Mengadakan perkumpulan dan rapat keluarga (kedua orang tua dan anak).

2.2 Struktural Fungsional

Teori fungsional memiliki asumsi utama, yaitu melihat masyarakat sebagai suatu sistem yang di dalamnya terdapat subsistem, keseluruhan subsistem tersebut memiliki tugas dan fungsinya masing-masing. Menurut aliran struktural fungsional (parson), bahwa pranata-pranata utama dalam setiap kebudayaan hubungan satu dengan yang lain dan memiliki fungsi khusus dalam hubungan satu dengan yang lain dan memiliki fungsi khusus dalam hubungan satu sama yang lain. Setiap pranata (termasuk sistem kekuasaan) penting untuk berfungsi secara normal dimana kebudayaan pranata itu berada untuk melanjutkan eksistensi

Berikut penjelasan dari pola AGIL parson :

- 1) Adaptasi (*adaptation*)
- 2) Pencapaian tujuan (*goal attainment*)
- 3) Integrasi (*integration*)
- 4) Pemeliharaan pola (*Laten Pattern Maintenance*)
- 5)

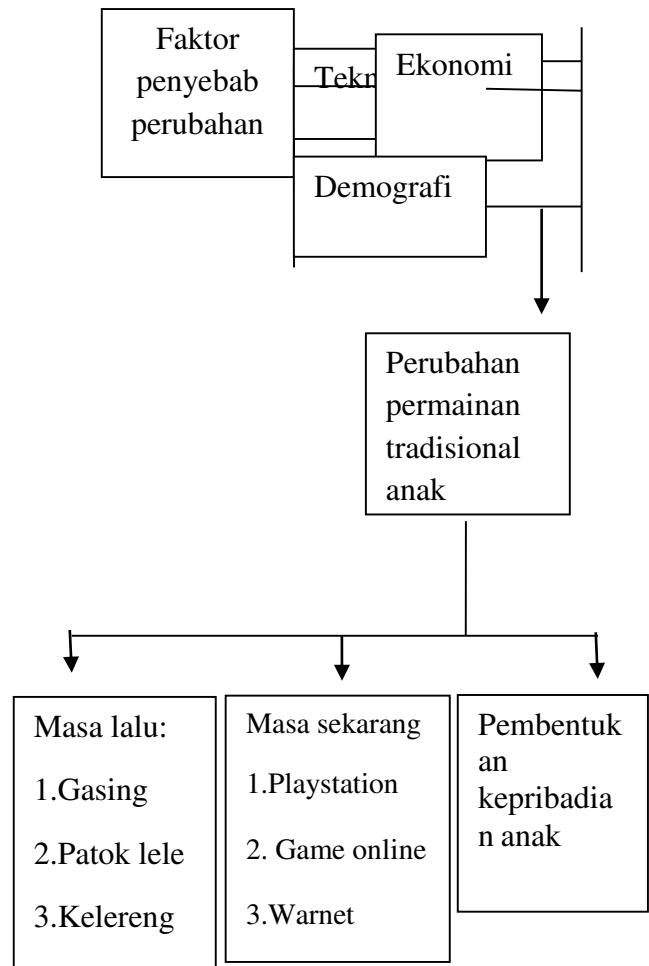
2.3 Permainan tradisional

Permainan tradisional dapat diartikan sebagai suatu kegiatan menyenangkan yang dilakukan menurut tradisi, sehingga menimbulkan rasa puas pada melakukannya. Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan pada suatu daerah tertentu yang berdasarkan kepada kultur dan budaya daerah tersebut.¹

Selain itu permainan tradisional juga merupakan segala bentuk permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun. Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat yang berasal dari zaman yang sangat tua yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang. Permainan tradisional rakyat merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka fantasi, rekreasi, berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan, serta ketangkasan. Permainan tradisional merupakan sarana untuk menanamkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat.²

2.3 Kerangka Berfikir

Maka peneliti membuat kerangka pikir sebagai berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Desa Pasir Pandak Kecamatan Kepenuhan Timur Kabupaten Rokan

¹ Muhammad Zaini. 2008. dalam: jurnal sejarah dan budaya (jantra) edisi juli vol 1 no 6. Yogyakarta: balai kajian sejarah dan nilai tradisional yogyakarta.

² Christiyati Ariani. 1997. pembina nilai budaya melalui permainan rakyat daerah istimewa yogyakarta. Edisi pertama. yogyakarta: depdikbud. hal. 60

Hulu Provinsi Riau karena salah satu desa yang memiliki tradisi permainan tradisional bahkan tradisi ini telah mendapat nilai tersendiri di hati masyarakat Desa Pasir Pandak.

3.2 subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini ditentukan dengan teknik *purposive*. Pada pengambilan subyek penelitian hanya pada individu yang didasarkan pada pertimbangan dan kriteria yang harus dipenuhi subyek penelitian. Kriterianya yaitu : mengetahui tentang seluk beluk permiana tradisional di desa pasir pandak kecamatan kepenuhan.

Key informan disini adalah

- Tokoh Adat
- Tokoh Agama
- Tokoh Pemuda
- Tokoh Masyarakat

3.3 Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka dengan responden penelitian.

2 Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah sekumpulan berkas yakni mencari data mengenai hal-hal berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, agenda dan lain sebagainya.

3. Observasi

Observasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan data di lapangan

dengan melihat dan mengamati secara cermat agar dapat data yang akurat dan nyata. Observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung yang meliputi pengamatan terhadap aktivitas kebudayaan petalangan.

3.4 Sumber Data

a) Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari responden penelitian yang meliputi gambaran umum tentang responden secara khusus. Mencakup tata cara permainan gasing dan proses perubahan permainan gasing.

b)Data Sekunder

Yaitu data yang setelah diolah oleh instansi yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti. Dalam hal ini, Kantor Kepala Desa, dan juga literatur pustaka yang berhubungan dengan objek materi pokok peneliti serta dari data yang dapat mendukung penelitian.

3.5 Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian adalah teknik analisa deskriptif kualitatif, dimana hal tersebut didasarkan pada beberapa pendapat yang menyatakan bahwa analisa data merupakan proses memberi arti pada data. Dengan demikian analisa data tersebut terbatas pada penggambaran, penjelasan dan penguraian secara mendalam dan sistematis tetang keadaan yang sebenarnya. Penganalisisan data dalam penelitian ini dilakukan sejak muala diperolehnya data diawal kegiatan

penelitian dan berlangsung terus sepanjang penelitian. Data yang telah diperoleh akan dikumpulkan untuk dijadikan bahan masukan yang akan digunakan sebagai bahan bukti dalam pelaksanaan penelitian ini.

BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

4.1 Kondisi Geografis

Desa pasir pandak merupakan salah satu desa di Kecamatan Kepenuhan Kabupaten Rokan Hulu yang dialiri sungai rokan di sebagian wilayahnya. Luas wilayah di desa pasir pandak kecamatan kepenuhan 15.198 hektare. Jarak desa pasir pandak ke pekanbaru yaitu 200 km atau bisa tempuh lebih kurang 4 jam.

4.2.Keadaan Penduduk

Pada penelitian ini sangat penting untuk mengetahui keadaan penduduk di suatu daerah yang dijadikan sebagai tempat penelitian. Dari data yang didapatkan dari kantor desa pasir pandak diketahui bahwa jumlah penduduk di desa pasir pandak pada tahun 2014 adalah 2.226 jiwa dengan 536 kepala keluarga

Tabel 4.1

Jumlah penduduk menurut jenis kelamin

No	Jenis kelamin	Jumlah(jiwa)
1	Laki-laki	1.130
2	Perempuan	1.136
Jumlah		2.266

Sumber kantor desa pasir pandak 2014

Tabel 4.2

Penduduk berdasarkan kelompok umur

No	Kelompok umur	Jumlah
1	0-3	183
2	3-5	94
3	5-6	42
4	6-12	282
5	12-15	141
6	15-18	139
7	18-60	1.325
8	>60	60
Jumlah		2,266

Sumber kantor desa pasir pandak 2014

Tabel 4.3

Penduduk berdasarkan agama

No	Agama	Jumlah	Persentase (%)
1	Islam	2.266	100 (%)
2	Kristen	-	-
3	Katolik	-	-
4	Dll	-	-
Jumlah		2.266	100

Sumber kantor desa pasir pandak 2014

4.4 pendidikan

Penduduk berdasarkan pendidikan

No	Pendidikan terakhir	Orang
1	TK	42
2	SD	319
3	SMP/Sederajat	843
4	SMA/Sederajat	308
5	Perguruan tinggi	91
6	Tidak sekolah	663
Jumlah		2266

Sumber Kantor desa pasir pandak 2014

4.5 mata pencaharian

Penduduk berdasarkan mata pencaharian

No	Mata pencaharian	Jumlah	
1	Petani	339	
2	Buruh tani	100	
3	PNS	38	
4	Pengrajin industri rumah tangga	37	
5	Pedagang keliling	2	
6	Nelayan	24	
7	Peternak	2	
8	Montir	8	
9	Bidan	1	
10	Perawat	1	
11	Pembantu rumah tangga	3	
12	Polri	1	
13	Pensiunan	1	
14	Pengusaha kecil menengah	51	
15	Dukun kampung	1	
16	Dosen	2	
17	Karyawan perusahaan swasta	54	
18	Karyawan perusahaan pemerintah	32	
19	Sopir	12	
20	Guru swasta	44	
21	Ibu rumah tangga	332	
22	Pelajar	677	
23	Belum bekerja	676	

Total	2266	
-------	------	--

Sumber Kantor desa pasir pandak 2014

BAB V

PERMAINAN TRADISIONAL MASYARAKAT KEPENUHAN

5.1. Gasing

5.1.1 Bahan

Dari kayu yang kuat seperti , kayu kompeh, kayu kulim, dan lain sebagainya. Bentuk dari gasing ada yang berbentuk lonjong, bulat, setengah bulat, tergantung dari pembuat. Untuk dapat bertahan lama untuk diputar dengan menggunakan tali, maka ditambah dengan paku atau jenis jarum tertentu.

5.1.2 Jumlah dalam permainan

Bisa dimainkan secara perorangan (satu lawan satu) maupun beregu (2-5 orang dalam satu tim). Permainan ini dilakukan oleh anak lelaki dan bahkan orang dewasa yang sudah beristri.

5.1.3 Cara permainan

Untuk mendapatkan putaran yang lama maka oleh pemain mencari tempat yang agak keras, biasanya ditas tanah . untuk menentukan siapa yang akan menjadi pemukul dan siapa yang kena pukulan duluan, kedua pihak dengan serempak memutar gasing mereka.

5.2 Main dondobong (meriam bambu)

5.2.1 Bahan

Bambu berdiameter 5-10 cm, tuas(stick) terbuat dari kayu kecil panjang 10 cm, sumbu terbuat dari kain buuk (bekas) lau minyak tanah

5.2.2 Jumlah dalam permianan

Tidak ditentukan dan biasanya individual atau beregu. Ini hanya khusus dimainkan oleh anak laki-laki namun banyak juga orang dewasa yang memainkannya.

5.2.3 Cara permainan

Permainan ini biasanya dilaksanakn pada mlama 27 bulan ramdahan, permianan ini dilaksanakan untuk menghiasi dan neyambut kegembiraann karena diyakini pada malam 27 atau malam ganjil akhir ramdahan sebagai malam lailatul qadar sehingga untuk memeriahkan dan mnesyukurinya dibuatlah permianan oleh anak-anak kepenuhan .

5.3 Main kelereng

5.3.1 Bahan

Tiga buah lobang dan beberpa kelereng sebgai alat permianan

5.3.2 Jumlah dalam permianan

Perorangan dan peregu udan diminkanoleh anak lelaki

5.3.3 Cara permianan

Permainan ini bisa menggunakan tiga lobang atau satu lobang baik perorangan maupun beregu.

Tiga lobang

Dalam permainan kelereng ini menentukan siapa yang duluan memulai ditentukan oleh siapa yang paling dekat melemparkan buah kelereng pada lobang ketiga (jarak antar satu lobang dengan lobang lain tidak ada standarisasinya, hanya diperkirakan memiliki jarak 75 cm s/d 100 cm atau lebih, sedangkan besarnya lobang kelereng sebesar kelerengyang ditancapkan ke dalam tanah serta kedalamannya diperkirakan sedalam 1 s/d 1,5 cm)

Permianan ini harus melewati 9 lobang untuk sampai pada lobang yang kesepuluh untuk menentukan pemenang untuk meningkah / memukul lawan dengan kelereng, sampai nanti pihak lawan dapat memasukan buah kelerengnya dengan sempurna pada salah satu lobang yang tiga.

Dalam perjalanan ini, untuk menentukan pemenangnya adalah siapa yang cepat dan pandai serta memiliki strategi yang baiklah yang dapat menjadi pemenang, karna untuk dapat melewati ini masing – masing pihak akan berupaya menjegal satu dengan yang lainnya untuk sampai pada lubang yang kesepuluh

Jika salah satu dapat sampai pada lubang yang kesepuluh maka dia atau merekalah menjadi pemenang. Setelah menjadi pemenang ini dalam perjalanannya dapat dengan

baik menahan lawan jangan sampai diantara lawan memasukan kesalah satu lobang, maka mereka tetap pemenang, namun ada salah satu dari lawan maka permainan diulang kembali sebagaimana pada keterangan terdahulu.

Ada pengecualian dalam permainan ini yaitu apabila ada salah satu dari pemenang termasuk kelobang tanpa sengaja dalam *meningkah*, maka setelah mereka kalah dapat memasukan kelobang, maka posisinya akan terbalik yaitu yang kalah bisa sebagai pemimpin permianan yang menang tadi bisa pada posisi lawan sehingga mereka dengan berbagai upaya kembali untuk memasukan kelereng kesalah satu lobang. Begitu seterusnya sampai permianan ini usai. Dalam permainan ini tidak ditentukan limit waktu sampai berapa jam tergantung dari kesepakatan kedua belah pihak. Permianan ini berlaku untuk perorangan maupun beregu.

Satu lubang

Dalam permianan satu lobang ini cara permianan perorangan dan beregunya juga sama untuk memulai dan mengakhiri permainan. Dimulai dari salah pada pemain untuk melemparkan kelereng dari lobang yang telah disediakan kesekitar arena permianan. Untuk melempar ini tidak ada ketentuan untuk memulai,

yaitu siapa saja boleh memulai melemparkan kelereng kesekitar arena.

Setelah salah satu melemparkan kelereng maka pihak yang lain mencoba dan berupaya untuk mengenai / meningkah baik jauh maupun dekat terhadap letak kelereng hasil lemparan pertama. Makanya tidak sembarangan melempar kelereng saja tapi diupayakan memiliki strategi sehingga lawan tidak mudah untuk meningkah / mengenai kelereng yang sudah dilemparkan.

Dalam permainan ini sangat seru, karean terjadi kejar mengejar terhadap kelereng satu dengan yang lainnya. Kadangkali tanpa disadari sudah jauh meninggalkan arean permianan untuk menentukan siapa yang memimpin atau pemenang dalam pengejaran tersebut adalah yang terdahulu meningkah pihak lawan, maka dialah pihak yang menjadi pemimpin dalam permianan ini.

Setelah mendapatkan pemimpin permianan ini kembali kelobang untuk memulai permianan. Aturannya sama saja dengan permianan menggunakan tiga lobang sebagaimana diterangkan diatas .

5.4 Main patuk lele

5.4.1 Bahan

Rotan dengan ukuran 50 cm dan dua batang rotan yang berukuran

10-15 cm, dan menggunakan lobang berbentuk segitiga.

5.4.2 Jumlah permainan

Bila perorangan (2 orang saja) maupun beregu, hanya dimainkan oleh anak lelaki, kadang dimainkan oleh anak perempuan tapi ini jarang ditemukan.

5.4.3 Cara permainan

Setelah dapat menentukan siapa yang duluan untuk memulai permainan (biasanya menggunakan *siut*), maka para pelaku permainan patuk lele ini akan memulai dengan menggunakan rotan panjang ke rotan kecil yang berada dalam lobang sebgus mungkin, sehingga pukulan yang dilakukan mendapat pukulan bagus, dan lawannya tidak mampu untuk menangkap atau jauh dari lawan, apa bila yang menahan (orang yang sedang menunggu rotan kecil dapat menangkap pukulan maka ia kan dihitung.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Salim.2002. *Perubahan sosial(sketsa, teori dan refleksi metodologi kasus indonesia)*.PT.Tiara Wacana Yogya.Yogyakarta

Bruce.J,Cohen.1992..*Sosiologi Suatu Pengantar*: Rineka Cipta:Jakarta

Direktorat Permuseuman.1998. *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman

Elly M.Setiadi dan Usman Kolip 2010..*Pengantar Sosiologi Pemahaman fakta dan gejala*

permasalahan sosial.teori adaptasi dan pemecahannya.kencana:Jakarata

Everet M Rogers. 1960. *Perubahan sosial dalam masyarakat pedesaan*. ter. Alimandan. Universitas Negeri Ohio. New York City

Horton B Paul dan Chester L. Hunt. 1984. *Sosiologi Jilid 1 Edisi Keenam*. Erlangga: Jakarta

Ishaq isjoni. 2002. *Masalah sosial masyarakat*.UNRI Press.Pekanbaru

Louer Robert H. 1993. *Perspektif tentang pembagunan daerah perubahan sosial*, PT.Rineka Cipta:Jakarta

Mohammad Imam Handoko dalam Skripsi..*Tradisi permainan meriam karbit(studi di Desa Tnjung Harapan Kecamatan Singkep Kabupaten Lingga Provinsi Kepulauan Riau*.Jurusan Sosiologi.Fisip UNRI:2014

Nanang Martono.2011..*Sosiologi Perubahan Sosial, Perspektif klasik, modern, posmodern dan poskolonial*. Raja Grafindo Persada: Jakarta

Pasaribu Simanjuntak.1986. *Sosiologi Pembangunan*. Tarsito: Bandung

Piort Sztompka. 2005. *Sosiologi Perubahan Sosial* Terj.Alimandan. Prenada. Jakarta

Soejono Soekanto.2007. *Sosiologi Suatu Pengantar*, PT.Raja Grafindo Persada, Jakarta. Bumi aksara

Soejono Soekanto.1983. *Teori Sosiologi Tentang Perubahan Sosial*. Ghalia Indonesia, Jakarta.

Soejono Soekanto.1990. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Rajawali. Jakarta

Syamsul Bahri dan Yoserizal. 1997. *Sistem Sosial Budaya*. UNRI Press. Pekanbaru

<http://mustofaabihamid.blogspot.com/2010/06/pengaruh-lingkungan-keluarga-terhadap.html>