

JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN

**PENGARUH *GAME ONLINE POINT BLANK* TERHADAP
KEMAMPUAN BERBAHASA SANTUN DALAM
BERKOMUNIKASI ANTAR SESAMA TEMAN
DILINGKUNGAN SISWA SMP YP 17
BARADATU KAB. WAY KANAN**

Penulis:

**AJ Dara Falamartha
Adelina Hasyim
Hermi Yanzi**

Tim Penyunting :

Holilulloh



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2013**

INFLUENCE ONLINE GAME POINT BLANK FOR LANGUAGE
SKILLS POLITE INCOMMUNICATING BETWEEN PEER
STUDENT YP 17 JUNIOR HIGH SCHOOL
BARADATU KAB.WAY KANANIN 2012

By

AJ Dara Falamartha, Adelina Hasyim, Hermi Yanzi

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of Point Blank Games Online Courtesy Of Language Skills In Communication Between Students of SMP YP 17 Baradatu Kab. Way Kanan in 2012.

The method used in this research is descriptive method, and using the basic techniques of data collection using questionnaires. In this study there were 25 respondents. And techniques of data analysis using interval and chi squared formula.

Based on the results of this research, the influence of Online Game Point Blank on student explains that when they playing Online Game Point Blank they often used a languages are not polite to fellow friends, students are enjoying and feel satisfied when using bad language which is not polite to use between peers of students when Point Blank Online Game play. Based on the above explanation shows that the influence of Point Blank Online Game play is very close to the habits of polite language in communicating among fellow friends.

Key Word: Influence Online Game, Language Skills Polite.

**PENGARUH *GAME ONLINE POINT BLANK* TERHADAP
KEMAMPUAN BERBAHASA SANTUN DALAM
BERKOMUNIKASI ANTAR SESAMA TEMAN
DILINGKUNGAN SISWA SMP YP 17
BARADATU KAB. WAY KANAN
TAHUN 2012**

AJ Dara Falamartha, Adelina Hasyim, Hermi Yanzi

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh *Game Online Point Blank* Terhadap Kemampuan Berbahasa Santun Dalam Berkomunikasi Antar Sesama Teman Dilingkungan Siswa SMP YP 17 Baradatu Kab. Way Kanan Tahun 2012.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, dan menggunakan teknik pokok pengumpulan data menggunakan angket. Dalam penelitian ini terdapat 25 orang responden. Dan teknik analisis data menggunakan rumus interval dan chi kuadrat.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa, pengaruh *Game Online Point Blank* pada siswa menjelaskan bahwa pada saat bermain *Game Online Point Blank* mereka sering mengeluarkan bahasa yang tidak santun kepada sesama teman bermain, siswa merasa *enjoy* dan puas ketika mengeluarkan bahasa tidak santun kepada teman sebaya anda saat bermain *Game Online Point Blank*. Berdasarkan penjelasan diatas menunjukkan bahwa pengaruh bermain *Game Online Point Blank* sangat erat terhadap kebiasaan berbahasa santun dalam berkomunikasi antar sesama teman bermain.

Kata Kunci : Pengaruh Game Online, Bahasa Santun

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 merupakan satu usaha manusia dalam rangka mewujudkan cita-cita agar dapat memiliki kemampuan yang lebih baik yang dibutuhkan dirinya maupun masyarakat, bangsa, dan negara.

Pada dasarnya pendidikan merupakan kegiatan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh seseorang dan memiliki tujuan untuk menjadikan manusia dewasa yang berkualitas serta dapat mengabdikan dirinya kepada masyarakat sehingga berguna bagi bangsa dan negara. Kegiatan untuk mengembangkan potensi tersebut harus dilakukan secara berencana, terarah, dan sistematis agar dapat mencapai suatu tujuan dan menghasilkan perubahan-perubahan positif dalam diri peserta didik.

Seiring dengan perkembangan zaman saat ini telah di tandai dengan adanya proses modernisasi secara besar-besaran, perkembangan IPTEK yang kemudian menimbulkan banyaknya akses informasi dan komunikasi yang di ketahui masyarakat. Banyak akses yang dapat di gunakan untuk memperoleh informasi, menggunakan jaringan yang di sebut dengan internet merupakan salah satu contohnya. Internet merupakan kepanjangan dari *Interconnected network*. Jika diterjemahkan secara langsung berarti jaringan yang saling terhubung. Jika didefinisikan secara lengkap, internet adalah kumpulan komputer yang terhubung satu dengan yang lain dalam sebuah jaringan. Disebut jaringan yang saling terhubung karena internet menghubungkan komputer dan jaringan-jaringan komputer yang ada di seluruh dunia menjadi sebuah jaringan komputer yang sangat besar dan jelas bahwa masih banyak orang yang harus dipelajari tentang cara memanfaatkan teknologi dengan tepat bagi pendidikan umum.

Globalisasi telah menempatkan manusia pada dunia tanpa batas (*borderless world*). Globalisasi disertai dengan revolusi dibidang ICT (*Information and Communication Technology*). Dengan berkembangnya IPTEK, banyak hal-hal yang didapat, salah satu contohnya yaitu permainan *game online* khususnya *Game Point Blank* yang membuat para remaja khususnya siswa di SMP YP 17 Baradatu demam akan permainan *game online* tersebut.

Pembelajaran berdasarkan teknologi akan terjadi peningkatan pada beberapa tahun mendatang, semata-mata karena perkembangan ilmu pengetahuan teknologi itu sudah ada. Sebagian orang merasa bahwa yang dibutuhkan bukan hanya perubahan dalam teknologi, melainkan perubahan dalam seluruh pendekatan pada pembelajaran

Sejauh ini, maraknya internet membuat permainan di computer mengalami revolusi. Dulunya harus terinstal dan dapat dimainkan pada computer-komputer tertentu, kini permainan itu dapat dilakukan dari mana saja. Bahkan lebih menyenangkan lagi, bisa dimainkan secara bersama-sama. Jadi jelas bahwa dengan internet semuanya terkoneksi dengan mudah dan cepat.

Game Online saat ini tidak seperti game terdahulu, jika dahulu game hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Walaupun game ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game. *Game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang.

Game Online Merupakan suatu sarana bermain secara on line yang berhubungan langsung dengan sambungan internet yang dapat dimainkan oleh beberapa orang secara bersamaan walaupun saling berjauhan.

Game ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game. *Game online* diperkirakan menempati peringkat tujuh aplikasi internet yang paling banyak digunakan di Indonesia setelah *email*, *IM*, situs jejaring social, *search engine*, *berita online* dan *blog*. Seiring dengan meningkatnya kuantitas pemain game online di Indonesia, tidak mengherankan komunitas maya akibat game online pun cukup banyak jumlahnya yakni pengguna game online indonesia mencapai 6.000.000 lebih penggunanya.

Game online tersebut sangat erat kaitannya dengan sikap dan moral serta bahasa yang digunakannya. Adapun bahasa setiap orang, satu dengan yang lainnya, bisa jadi tidak sama. Biasanya, hal itu bergantung dari bahasa apa yang digunakan orang bersangkutan.

Game Online Point Blank merupakan salah satu permainan game on line yang sangat disukai dari kalangan anak-anak hingga remaja khususnya kaum laki-laki yang sangat menyukai permainan point blank ini, sampai membuat mereka lupa waktu dan lupa akan belajar,

Game Online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya, Game online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Game Online muncul tidak hanya mempengaruhi kehidupan social pemainnya dalam dunia nyata tetapi juga terkadang mempengaruhi kejiwaan seseorang apabila memainkannya terlalu lama. Seperti yang dilansir ketok.com, “gara-gara sebuah game, seorang pemuda di amerika serikat nekad menusuk temannya

sendiri. Bahkan anak-anak yang kecanduan bermain game sering membolos dari sekolahnya agar bisa melanjutkan petualangannya di dunia maya”.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti komunitas *game online*, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan siswa bermain game online, diantaranya sebagai penyalur hobi, ajang hiburan, lingkungan pergaulan/ajakan teman sepermainan, dan uang saku yang berlebihan.

Game online tersebut sangat erat kaitannya dengan sikap dan moral serta bahasa yang digunakannya. Adapun bahasa setiap orang, satu dengan yang lainnya, bisa jadi tidak sama. Biasanya, hal itu bergantung dari bahasa apa yang digunakan orang bersangkutan. Merujuk kepada hal tersebut, peneliti akan mengkorelasikannya dengan ada tidaknya game online dan bagaimanakah pengaruhnya terhadap sikap, moral dan bahasa yang digunakan.

Hal ini membuat peneliti ingin membahas tentang “Pengaruh *Game Online Point Blank* Terhadap Kemampuan Berbahasa Santun Dalam Berkomunikasi Antar Sesama Teman Dilingkungan Siswa SMP YP 17 Baradatu Kab. Way Kanan Tahun 2012”.

Berdasarkan keadaan yang peneliti lihat di lapangan pada saat melaksanakan penelitian pendahuluan pada tanggal 1 Mei 2012 di SMP YP 17 Baradatu Kab. Way Kanan, terdapat banyak siswa yang berbahsa kasar dan tidak sopan antar sesama teman, baik teman sebaya maupun dengan teman yang lebih dewasa hal ini menandakan bahwa kurangnya pengawasan dari sekolah maupun orang tua di rumah yang membuat menurunnya nilai dan moral remaja saat ini khususnya siswa-siswi SMP YP 17 Baradatu Kab. Way Kanan.

Seharusnya, ada pengawasan dari pihak orang tua kepada anak agar tidak terlalu sering bermain *game online* baik di rumah maupun di warnet, karena dengan adanya pengawasan dari orang tua merupakan faktor terpenting agar anak tidak terlalu sering bermain *game online* khususnya point blank, karena apabila terlalu sering bermain *game online* akan membuat saraf anak menjadi lemas dan sulit untuk menerima pembelajaran pada saat proses kegiatan belajar mengajar di sekolah serta menurunnya moral dan kesopanan siswa tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti mengadakan penelitian yang sekiranya bermanfaat untuk mengetahui Pengaruh *Game Online Point Blank* Terhadap Kemampuan Berbahasa Santun Dalam Berkomunikasi Antar Sesama Teman Dilingkungan Siswa SMP YP 17 Baradatu Kab. Way Kanan Tahun 2012.

Tinjauan Pustaka

Pengaruh *Game Online*

Game Online adalah game yang berbasis elektronik dan visual, *game online* juga dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik.

Game online tersebut sangat erat kaitannya dengan sikap dan moral serta bahasa yang digunakannya. Adapun bahasa setiap orang, satu dengan yang lainnya, bisa jadi tidak sama. Biasanya, hal itu bergantung dari bahasa apa yang digunakan orang bersangkutan.

Game online diperkirakan menempati peringkat tujuh aplikasi internet yang paling banyak digunakan di Indonesia setelah *email*, *IM*, situs jejaring social, *search engine*, *berita online* dan *blog*. Seiring dengan meningkatnya kuantitas pemain *game online* di Indonesia, tidak mengherankan komunitas maya akibat *game online* pun cukup banyak jumlahnya yakni pengguna *game online* indonesia mencapai 6.000.000 lebih penggunanya.

Meurut Jhon C. Beck (2001: 92) Games Online adalah Game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Kemudian Menurut menurut Burhan dalam Tsharir (2005: 222) ialah “sebagai game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game”.

Young (2005: 45) mendefinisikan *Game Online* adalah “permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual”.

Jadi berdasarkan definisi diatas, *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet) dan Game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet.

Bahasa Santun

Menurut Oxford Advanced Learner's Dictionary, bahasa dapat dibedakan dalam dua pengertian yaitu bahasa dalam arti luas dan dalam arti sempit. Dalam arti luas bahasa merupakan alat komunikasi yang tidak terbatas kata-kata saja, akan tetapi juga gerak-gerik, mimik dan panto mimic. Karena itu, bahasa dapat berupa kata-kata atau kalimat, gerak-gerik, diam, sopan santun atau perbuatan.

Bahasa dalam arti sempit adalah hubungan antara suara dengan kata-kata. Bahasa dalam arti sempit juga berperan penting dalam menentukan arti. Misalnya dapat saja terjadi orang-orang yang berbeda menggunakan kata-kata yang amat akan memiliki arti yang berbeda.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan, bahwa berbahasa santun merupakan aturan-aturan atau cara-cara yang digunakan dalam berbahasa sebagai alat komunikasi dalam masyarakat, orang tua, ataupun teman sebaya.

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan Pengaruh *Game Online Point Blank* Terhadap Kemampuan Berbahasa Santun Dalam Berkomunikasi Antar Sesama Teman Dilingkungan Siswa SMP YP 17 Baradatu Kab. Way Kanan Tahun 2012.

METODE PENELITIAN

Metode pada sebuah penelitian sangat diperlukan, yaitu suatu bentuk metode yang sesuai dengan masalah yang akan di teliti, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, dengan jenis penelitian kasus didalamnya yaitu memaparkan atau menggambarkan tentang Pengaruh Game On Line Point Blank Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP YP 17 Baradatu Kab. Way Kanan Tahun 2012.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMP YP 17 Baradatu sebanyak 104 orang siswa namun hanya diambil 25% untuk sebagai sampel yaitu berjumlah 25 siswa sehingga penelitian ini merupakan penelitian sample. teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, dokumentasi dan wawancara. Angket sebelum digunakan dilakukan uji reliabilitas. Teknik analisis data menggunakan rumus interval dan presentase.

Kriteria Rumus Presentase:

76% - 100% = Baik

56% - 75% = Cukup

40% - 55% = Kurang Baik

0% - 39% = Tidak Baik

HASIL DAN PENELITIAN

Hasil

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Mengenai Waktu

No.	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	14-15	15	60%	Baik
2	12-13	6	24 %	Cukup Baik
3	9-11	4	16 %	Kurang Baik
Jumlah		25	100 %	

Sumber : Analisis Data Primer Tahun 2013

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Mengenai Konsentrasi Dalam Pembelajaran

No.	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	11-12	18	72%	Baik
2	9-10	6	24 %	Cukup Baik
3	7-8	1	4%	Kurang Baik
Jumlah		25	100 %	

Sumber : Analisis Data Primer Tahun 2013

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Mengenai Urusan Pribadi

No.	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	11-12	18	72 %	Baik
2	9-10	4	16 %	Cukup Baik
3	7-8	3	12 %	Kurang Baik
Jumlah		25	100 %	

Sumber : Analisis Data Primer Tahun 2013

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Mengenai Kemampuan Berbahasa Santun Dalam Berkomunikasi

No.	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	20-21	11	44 %	Tidak Santun
2	18-19	5	20 %	Kurang Santun
3	15-17	9	36 %	Santun
Jumlah		25	100 %	

Sumber : Analisis Data Primer Tahun 2013

Tabel 5 . Daftar Tingkat Perbandingan Jumlah Responden Mengenai Pengaruh *Game Online Point Blank* terhadap kebiasaan berbahasa santun dalam berkomunikasi antar sesama teman di SMP YP 17 Baradatu Kabupaten Way Kanan Tahun 2013.

Pengaruh Game Online Point Blank Kebiasaan Berbahasa santun dalam berkomunikasi antar sesama teman	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Jumlah
	Santun	8	2	8
Kurang Santun	1	2	1	4
Tidak Santun	0	1	2	3
Jumlah	9	5	11	25

Sumber : Analisis Data Primer Tahun 2013

Tabel 6. Daftar Jumlah Tingkat Perbandingan Pengaruh *Game Online Point Blank* terhadap kebiasaan berbahasa santun dalam berkomunikasi antar sesama teman di SMP YP 17 Baradatu Kabupaten Way Kanan Tahun 2013.

Pengaruh Game Online Point Blank Kebiasaan Berbahasa santun Dalam berkomunikasi Antar sesama teman Pendidikan Anak				Jumlah
	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	
Santun	8 6,48	2 1,44	8 1,08	18
Kurang Santun	1 3,6	2 0,8	1 0,53	4
Tidak santun	0 7,92	1 1,76	2 1,32	3
Jumlah	9	5	11	25

Sumber : Analisis Data Primer Tahun 2013

Pembahasan

Setelah penulis melakukan penelitian, kemudian penulis menganalisis data yang diperoleh maka penulis akan mencoba menggambarkan dan menjelaskan keadaan atau kondisi yang sebenarnya sesuai dengan data yang diperoleh mengenai Pengaruh Game Online Point Blank Terhadap Kebiasaan Berbahasa Santun Dalam Berkomunikasi Antar Sesama Teman di SMP YP 17 Baradatu Kabupaten Way Kanan Tahun 2013, sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil analisis distribusi frekuensi tentang pengaruh Game Online Point Blank terhadap waktu diketahui sebanyak 15 atau 60 % masuk pada kategori baik, 6 atau 24% pada kategori cukup baik dan 4 atau 16% siswa masuk pada kategori kurang baik. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengaruh *Game Online Point Blank* pada indikator waktu berada pada kategori baik yaitu mencapai 60% yang menjelaskan bahwa Game Online Point Blank berpengaruh terhadap waktu siswa.
2. Pengaruh game online Point Blank terhadap konsentrasi belajar masuk pada kategori baik yaitu berdasarkan tabel 7 diatas, diperoleh skor sebanyak 18 atau 72 % masuk pada kategori baik, 6 atau 24% pada kategori cukup baik dan 1 atau 4% siswa masuk pada kategori kurang

baik. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengaruh *Game Online Point Blank* pada indikator konsentrasi dalam pembelajaran berada pada kategori baik yaitu mencapai 72%. Hal ini menjelaskan bahwa pengaruh game online Point Blank sangat besar dalam konsentrasi belajar siswa.

3. Berdasarkan tabel 11 hasil analisis data pada pengaruh Game Online Point Blank terhadap urusan pribadi, dapat diketahui sebanyak 18 atau 72 % masuk pada kategori baik, 4 atau 16% pada kategori cukup baik dan 3 atau 12% siswa masuk pada kategori kurang baik. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dijelaskan bahwa pengaruh *Game Online Point Blank* pada indikator urusan pribadi berada pada kategori baik yaitu mencapai 72%.
4. Berdasarkan hasil analisis data tentang pengaruh Game Online Point Blank terhadap kemampuan berbahasa santun dalam berkomunikasi sesama teman bermain diatas dapat diketahui sebanyak 11 atau 44 % masuk pada kategori baik, 5 atau 20% pada kategori cukup baik dan 9 atau 36% siswa masuk pada kategori kurang baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data pembahasan hasil penelitian khususnya analisis data seperti yang telah diuraikan dalam pembahasan, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa *Game Online Point Blank* berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa santun dalam berkomunikasi antar sesama teman di Lingkungan Siswa SMP YP 17 Baradatu Kabupaten Way Kanan Tahun 2013 memiliki tingkat keeratan tinggi, ini menunjukkan bahwa pengaruh *Game online Point Blank* terhadap kemampuan berbahasa santun dalam berkomunikasi antar sesama teman memiliki keeratan yang tinggi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis mengemukakan beberapa saran :

1. Bagi siswa agar mengetahui dampak positif dan negatif dalam bermain game online dan tidak berlebihan dalam bermain game online khususnya Point Blank. Siswa perlu memikirkan kembali resiko dalam bermain game online yang berlebihan dan berdampak kurang baik yang dapat menghabiskan uang, tenaga, waktu, urusan pribadi serta prestasi belajar.
2. Bagi Orang tua hendaknya mengawasi anak agar tidak terlalu berlebihan dalam bermain *game online* khususnya *Point Blank*. Orang tua harus lebih meningkatkan pengawasan terhadap anaknya secara disiplin dan ketat agar

lingkungan sekitar tidak mempengaruhi anak dalam bergaul dalam kehidupan sehari-hari khususnya lingkungan *game online*. Orang tua berperan dalam membangun motivasi siswa untuk berprestasi.

3. Bagi Guru hendaknya selalu mengingatkan dan menanamkan kepada siswa dampak dan pengaruh buruk bermain *game* secara berlebihan. Guru sebagai orang tua di sekolah memiliki peran yang besar dalam membangun paradigma siswa dan member nasehat agar mengurangi dampak negatif akibat *game online* khususnya *Point Blank*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1986. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Rineka Cipta. Jakarta
- Bahri Djamarah Syaiful, 2008. *Psikologi belajar*. Rineka cipta. Jakarta
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. P.T Bumi Aksara.
- Hasbullah. 2008. *Dasar-dasar ilmu Pendidikan*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Indra hartanto Juni 2009 .<http://www.ligagames.com/sejarah-perkembangan-games-online-di-indonesia>. Diunduh Pada Tanggal 19 Mei 2012.
- Jessica Muliga. 2000. *History Of Game Online*.
<http://imaginaryrealities.imaginary.com/>.diunduh pada tanggal 19 Mei 2012.
- Malo, Manase. 1985. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta. Rajawali.
- Muhammad Ali. 1985. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta. PT. Gunung Agung.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan.
- Sutrisno Hadi. 1989. *Statistika*. Andi Onset. Yogyakarta.

Identitas Jurnal Penelitian

Nama : AJ Dara Falamartha
NPM : 0813032016
Program studi : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Pembimbing I : Dr. Adelina Hasyim, M.Pd
Pembimbing II : Hermi Yanzi, S.Pd, M.Pd
Pembahas seminar hasil : Drs. Holilulloh, M.Si