

FENOMENA MAHASISWA PECANDU BERMAIN KOA

(Studi Kepada Mahasiswa di Universitas Negeri Padang)

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Ilmu Sosial Politik Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang*



GIAN FADIL SEBASTIAN

1201772/2012

PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

**ILMU SOSIAL POLITIK
FAKULTAS ILMU-ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

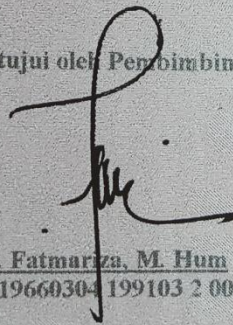
2020

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Fenomena Mahasiswa Pecandu Bermain Koa**
Nama : Gian Fadil Sebastian
TM/NIM : 2012 / 1201772
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan [PPKn]
Jurusan : Ilmu Sosial Politik
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 17 November 2020

Disetujui oleh Pembimbing



Dr. Fatmariza, M. Hum
NIP.19660304 199103 2 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Ilmu Sosial Politik Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang

Fenomena Mahasiswa Pecandu Bermain Koa

(Studi Kepada Mahasiswa di Universitas Negeri Padang)

1 : Gian Facil Sebastian
: 2012 / 1201772
Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
: Ilmu Sosial

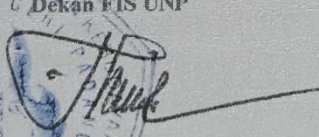
Padang, 17 November 2020

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Fatmariza, M. Hum	
Anggota	: Dr. Akmal, SH., M.Si	
Anggota	: Dr. Isnarmi, M. Pd., MA	

Mengetahui

Dekan FIS UNP


Dr. Siti Fatmahan, M. Pd., M. Hum
NIP. 196102131984032001
FAKULTAS ILMU SOSIAL

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gian Fadil Sebastian
TM/NIM : 2012/1201772
Program Studi : Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan
Jurusan : Ilmu Sosial Politik
Fakultas : Ilmu Sosial

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Fenomena Mahasiswa Pecandu Bermain KOA”** adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat orang lain, kecuali kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik instansi UNP maupun di masyarakat dan negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 17 November 2021

Saya Yang Menyatakan



Gian Fadil Sebastian

NIM. 1201772/2012

ABSTRAK

**Gian Fadil Sebastian, 1201772/2012“Fenomena Mahasiswa Pecandu Koa
(Studi Kepada Mahasiswa Universitas
Negeri Padang)**

Mahasiswa Merupakan kaum intelektual dan memiliki fungsi dan peranan selama dikampus, Fenomena kecanduan bermain koa dikalangan mahasiswa menjadi sebuah permasalahan bagi mahasiswa, dalam hal ini banyak faktor yang dapat mempengaruhi mahasiswa kecanduan dalam bermain koa tersebut.

Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk mengkaji lebih dalam tentang Fenomena kecanduan bermain koa kepada mahasiswa Universitas Negeri Padang baik secara faktual maupun secara teoritis.

Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif dengan studi kasus dan juga mencari beberapa informasi dari 10 orang Informan mahasiswa yang kecanduan bermain Koa. Untuk mendukung tercapainya tujuan penelitian kemudian dilakukan analisis data agar mendapatkan hasil penelitian yang kritis dan valid.

Hasil penulisan menunjukkan bahwa Mahasiswa yang kecanduan bermain Koa rata-rata tidak dapat menyelesaikan study perkuliahanannya tepat pada waktunya, hari-harinya untuk saat ini lebih banyak berdiam diri di kos dan rata-rata masih ada beberapa matakuliah lagi yang harus diselesaikan mahasiswa yang kecanduan dalam bermain koa tersebut, dari segi pengelolaan uangnya sangat buruk ada yang sampai gali lobang tutup lobang dan hubungan dengan orang tuanya kurang baik dan kecewa kepada anaknya karena orang tua mahasiswa tersebut rata-rata menyerahkan semuanya kepada anaknya kembali apakah lanjut mau menyelesaikan studynya apa tidak

Kata kunci: Mahasiswa, Kecanduan, Bermain Koa

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: **“Fenomena Mahasiswa Pecandu Koa (Studi Kepada Mahasiswa Universitas Negeri Padang)”**. Penulisan Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Ilmu Sosial Politik, Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari peran dan bantuan dari berbagai pihak, baik berupa bimbingan, motivasi, petunjuk, serta berbagai masukan yang sangat berarti dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala hormat dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, teristimewa kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan semangat, dorongan, serta do’a kepada penulis dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
2. Ibuk Dr. Siti Fatimah, M.Pd, M. Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang Periode 2019 – 2024.
3. Bapak Dr. Hasrul M.Si selaku Ketua Prodi Program Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu-ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Dr. Fatmariza, M, Hum sebagai dosen pembimbing

5. Bapak Dr. Akmal, SH, M. Si dan Ibuk Dr.Isnarmi, M.Pd, MA, sebagai selaku tim penguji yang telah memberikan masukan berupa kritik dan saran demi penyempurnaan skripsi ini.
6. Bapak Dan Ibu Dosen Jurusan Ilmu Sosial Politik Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang telah memberikan pelajaran dan pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis.
7. Teman-teman Program Pendidikan Pancasila angkatan 2012, dan semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Hal itu disebabkan oleh keterbatasan ilmu, wawasan, dan pengetahuan yang penulis miliki. Untuk itu penulis dengan se-obyektif mungkin menerima kritik dan saran yang membangun/konstruktif guna kesempurnaan skripsi ini. Akhirulkalam, penulis ucapkan terimakasih.

Padang, Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
A. Prilaku Sosial.....	8
1. Konsep perilaku sosial.....	8
2. Faktor-faktor pembentuk perilaku sosial.....	8
B. Tinjauan Tentang Kecanduan Bermain KOA.....	10
1. Konsep permainan koa.....	10
2. Faktor-faktor penyebab kecanduan bermain koa.....	11
C. Teori Psikologi Adiksi/Kecanduan.....	14
D. Mahasiswa.....	14
E. Kerangka Konseptual.....	17

BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Lokasi Penelitian.....	22
C. Informan Penelitian.....	23
D. Jenis Sumber Data.....	24
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	24
F. Uji keabsahan dan Teknik Analisis Data.....	26
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 29
A. Temuan Umum.....	29
B. Temuan Kusus.....	35
C. Pembahasan.....	59
 BAB V PENUTUP.....	 72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	72
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 MAP Lingkungan Sekitar Kampus UNP.....	30
Gambar 2 MAP Kedai di Sekitar Kampus UNP	31
Gambar 3 Mahasiswa Sedang Bermain Koa.....	34

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Mahasiswa Pemain Koa Lingkup UNP.....	3
Tabel 2 Bentuk List Data Informan Penelitian	23
Tabel 3 Pengelompokan Faktor-faktor Penyebab Kecanduan Koa.....	41
Tabel 4 Pengelompokan Dampak Kecanduan Bermain Koa.....	49
Tabel 5 Aktifitas, Lama bermain Koa dan Cara Meminimalisir.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Tugas.....	1
Lampiran 2 Surat Izin Observasi.....	1
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	1
Lampiran 4 Dokumentasi Penelitian	1
Lampiran 5 Kriteria Informan Penelitian	1

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mahasiswa adalah suatu kelompok individu dilingkungan perguruan tinggi yang sedang mengalami proses belajar untuk menjadi profesional muda. Menyandang status mahasiswa merupakan suatu kebanggaan sekaligus tantangan apalagi kepada mahasiswa yang sedang mengalami kecanduan terhadap suatu aktifitas (Fauziah, 2010). Oleh karena itu segala bentuk sikap dan perilaku akan menjadi contoh bagi orang lain khususnya para mahasiswa.

Kecanduan atau adiksi berasal dari bahasa Inggris *Addiction*. Adiksi merupakan kondisi dimana seseorang sudah tidak lagi mempunyai kendali terhadap perilaku kecanduannya (<http://aids-ina.org>). Sejak tahun 1964, WHO tidak lagi menggunakan istilah “*addiction*”, namun menggantinya dengan istilah “*dependence*” untuk menyebut ketergantungan terhadap zat atau aktifitas (Kaplan, Sadock, & Grebb, 1994, dalam Fausiah & Widuri, 2015).

Permainan *koa* diduga berasal dari kebudayaan China keturunan yang tinggal di wilayah sekitar Selat Malaka (Singapura, Malaysia). Kemudian menyebar luas dibawa oleh orang-orang Melayu, bahkan hingga ke Minangkabau. Di Minangkabau sendiri, *koa* bahkan sudah dianggap menjadi permainan anak nagari. Biasanya dimainkan di warung (*lapau*) untuk mengisi waktu, dan bahkan kerap kali dimainkan di rumah orang baralek (*kenduri*). Permainan ini lazim dimainkan setiap ada acara kumpul-kumpul yang melibatkan kaum bapak dan anak muda. Namun permainan *koa* ini akan sangat bermasalah bagi setiap individu apabila sudah kecanduan dan melakukan permainan *koa* ini secara berlebihan dan tidak teratur.

Permainan *koa* yang sangat diminati oleh kaum laki-laki tidak memandang status sosial individu itu sendiri baik mahasiswa, pelajar, pengangguran, pekerja kantoran dan lain sebagainya. Di kalangan mahasiswa permainan *koa* sangat diminati, karena awalnya cuma coba-coba, melihat temannya bermain

dan belajar bermain permainan koa tersebut kepada temannya, sehingga menimbulkan rasa kecanduan terhadap permainan koa karena permainan koa ini yang sangat menghibur dan juga menambah pergaulan.

Seringkali permainan koa ini dianggap sebagai judi. Tidak dipungkiri bahwa ada beberapa oknum yang tidak bertanggung jawab tetapi menjadikan permainan ini menjadi sarana judi. Ada juga yang murni sekedar bermain saja, dengan taruhan taruhan kecil-kecilan, seperti rokok dan teh telur, sebagai bentuk menambah seru permainan. Namun dari pandangan positif permainan Koa hanyalah permainan yang menjadi hiburan dikala penatakan kesibukan sehari-hari dan merupakan permainan kartu kuno yang masih bertahan sampai saat ini, jadi tidak ada salahnya kita tetap mempertahankan permainan Koa sebagai hiburan tradisional tapi tetap bertanggung jawab dan tidak menjadikan sarana sebagai Judi.

Tidak jarang di balik permainan koa yang menghibur ini sebagian mahasiswa rela menghabiskan uang saku mereka untuk permainan koa yang sekedar hanya bertaruh dengan minuman, makanan dan rokok, oleh karena itu permainan ini yang dapat membuat mahasiswa kecanduan memainkannya dan melupakan tugasnya sebagaimana mahasiswa yang sebenarnya, seperti yang kita ketahui mahasiswa memiliki tugas untuk belajar, mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen, dan masuk kelas tepat waktu.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti pada 30 september 2019, terkait permainan koa yang dilakukan di sekitar area warung di luar lingkup kampus Universitas Negeri Padang, cukup banyak mahasiswa yang sudah kecanduan untuk bermain koa tidak jarang mereka rela tidak masuk kuliah hanya untuk bermain koa di kedai ataupun di kostan mereka. Dan berdasarkan hasil wawancara awal peneliti kepada salah satu orang mahasiswa yang kecanduan pada permainan koa pada 30 september, pukul 21.16 WIB dengan inisial RS sebagai berikut:

“Rata-rata saya selalu bermain koa di malam hari dan juga hingga sampai ralat malam, rata-rata saya menghabiskan waktu 3 jam – 5 jam kalau sudah keasikan bermain bersama teman-teman.”

Dari hasil observasi dan wawancara diatas dapat di simpulkan bahwa apabila seseorang mahasiswa sudah kecanduan dalam permainan koa, maka rata-rata mereka akan sangat sulit mengatur waktunya dan juga bisa menghabiskan waktu hingga 3 jam lebih hanya untuk bermain koa.

Fenomena dampak negative permainan koa yang terjadi di kalangan mahasiswa unp sudah menjadi rahasia umum. Di kedai-kedai kecil dan juga di kost-kostan yang di jadikan tempat bermain koa ini membuat pecandu pemain koa ini semakin lupa dengan tugas mereka sebagai seorang mahasiswa, ditambah lagi dengan pemilik kedai yang memberikan fasilitas tempat bermain koa dan juga mengizinkan mahasiswa pecandu permainan koa ini berhutang ketika dalam bermain mereka kalah.

Dampak negatif dalam permainan koa ini sangat berdampak buruk kepada mahasiswa, seperti yang sudah di jelaskan sebelumnya bahwa mahasiswa bersangkutan melupakan kewajiban mereka sebagai seorang mahasiswa(Sarwono,2011 dalam Ridho Sakbandi,2015).Dampak dari permainan koa tersebut mereka lalai dalam perkuliahan mereka, sering lupa waktu, keadaan tubuh juga tidak fit karena begadang dan sebagainya, sehingga nilai yang mereka miliki banyak yang gagal dikarenakan jarang nya masuk mengikuti perkuliahan.

Setelah peneliti melakukan observasi kelapangan, peneliti menemukan adanya beberapa tempat dan informan yang merupakan mahasiswa UNP yang memiliki variasi perbedaan usia, angkatan, bentuk bermain dan pengalaman bermain. Variasi mahasiswa UNP yang akan diteliti tentang dampak negative permainan koa di kalangan mahasiswa UNP tersebut dapat dilihat pada data yang telah di sajikan pada table berikut ini.

Tabel 1. Mahasiwa Pemain Koa Lingkup UNP

No	Na ma	Umur	Bp	Fakultas	Pengalaman Bermain
1.	DP	24	13	FIS	7 Tahun
2.	JO	24	13	FIS	6 Tahun
3.	RS	23	14	FE	7 Tahun

4.	PM	23	14	FE	5 Tahun
5	RR	24	13	FBS	7 Tahun
6	VS	24	13	FBS	7 Tahun
7	MM	22	15	FT	5 Tahun
8	IS	21	16	FT	5 Tahun
9	YP	23	14	FIK	5 Tahun
10	MY	23	14	FIP	5 Tahun

Sumber: Hasil wawancara dengan beberapa orang yang bermain Koa di Sekitar Kedai kampus UNP (30 september 2019)

Dari tabel diatas dapat kita lihat bahwa rata-rata dari 10 orang informan diatas mereka semua belum diwisuda, dan masih ada juga yang belum memasukan judul skripsi ke jurusan mereka, dan dari 10 orang informan di atas masih ada juga yang belum menyelesaikan beberapa matakuliah.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Fenomena Mahasiswa Kecanduan Bermain Koa (Studi Kepada Mahasiswa Universitas Negeri Padang)”**. Dengan harapan bisa menganalisis permasalahan di atas secara mendalam, dan juga menemukan solusi untuk kecanduan bermain koa bagi pemain baik secara teoritis maupun praktis guna meminimalisir dampak buruk dari kecanduan bermain koa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Banyaknya mahasiswa bermain koa yang menghabiskan waktu dan uang di warung-warung hanya untuk bertaruh minuman dan rokok.
2. Mahasiswa lebih mementingkan bermain koa dari pada mengikuti perkuliahan.
3. Dampak negatif dari bermain koa merugikan study perkuliahan, kesehatan dan juga finansial

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penelitian ini dibatasi pada pendeskripsian bagaimana masalah-masalah yang dihadapi mahasiswa akibat kecanduan bermain koa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

- a. Apa faktor-faktor yang menyebabkan mahasiswa lebih memilih menghabiskan waktu dan uang untuk bermain koa?
- b. Apa masalah-masalah yang dihadapi mahasiswa pecandu koa?
- c. Bagaimana upaya yang dilakukan mahasiswa untuk mengatasi kecanduan bermain koa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini antara lain:

1. Mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan mahasiswa lebih memilih menghabiskan waktu dan uang untuk bermain koa.
2. Mendeskripsikan tentang bagaimanamasalah-masalah yang dihadapi mahasiswa akibat kecanduan bermain koa.
3. Mengidentifikasi masalah-masalah akibat dari kecanduan bermain koa dan menemukan solusi untuk meminimalsir kecanduan bermain koa.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara Teoritis memberikan manfaat pengetahuan secara teoritis kepada pembaca tentang masalah-masalah yang dihadapi mahasiswa akibat kecanduan bermain koa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam menghadapi perilaku kecanduan permainan koa oleh mahasiswa unp.
- b. Bagi mahasiswa, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam meninjau atau mengatasi kecanduan bermain koa oleh mahasiswa unp.
- c. Bagi pembaca, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pemahaman tentang kecanduan bermain koa oleh mahasiswa unp.
- d. Bagi peneliti lain, sebagai masukan dan perbandingan dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan masalah ini .

BAB V

PENUTUP

1. KESIMPULAN

- A.** Terdapat 3 faktor-faktor yang menyebabkan seseorang kecanduan dalam bermain koa. Faktor-faktor tersebut adalah *Pertama*, sebagai pelarian dari masalah. *Kedua*, tergiur dengan uang taruhan. *Ketiga*, ajakan teman. Dari sekian banyak faktor, faktor tergiur dengan uang taruhan dan ajakan teman lebih dominan mempengaruhi mahasiswa.
- B.** Masalah-masalah yang dihadapi mahasiswa pecandu koa yaitu keterlambatan study, selain itu mahasiswa juga rugi waktu, finansial, dan juga kesehatan dan aktifitas harian yang tidak teratur.
- C.** Upaya yang dapat dilakukan mahasiswa untuk mengatasi kecanduan bermain koa diantara lain, melakukan hal-hal yang positif dan mencoba mencari kegiatan lain seperti menonton tv, belajar, tidur, membaca, refreshing dan sebagainya. Dari upaya yang di tawarkan, mahasiswa yang sudah kecanduan bermain koa sulit untuk menghilangkan kebiasaan mereka.

2. Saran

A. Kepada mahasiswa di Universitas Negeri Padang.

- 1). Mahasiswa sebagai kaum intelektual dan bermoral hendaknya harus lebih sadar dalam mengontrol dan menahan diri dalam mengatasi kecanduan dalam bermain koa dengan langkah-langkah terkecil seperti melakukan hal-hal positif, mencari kesibukan lain dan sebagainya.
- 2) Sebagai mahasiswa seharusnya lebih peka terhadap orientasi sebagai mahasiswa yaitu menuntut ilmu dan menyelesaikan perkuliahan sesuai dengan bidang ilmu yang ditekuni dan harus mampu

menjauhi hal-hal yang bersifat kecanduan dan merugikan kondisi akademik kita sebagai mahasiswa.

B. Kepada Orang Tua

- 1). Sebagai orang tua hendaknya kita harus selalu mengontrol aktifitas anak kita selama mereka menjalani perkuliahan, baik dengan perhatian kepada mereka dan selalu menanyakan perkembangan serta hasil perkuliahan mereka.
- 2) Walaupun anak kita sudah besar dan balig tapi lingkungan yang buruk akan membuat kondisi anak kita juga terbawa buruk, pantauan dan arahan orang tua sangat dibutuhkan dan jangan dibiarkan anaknya bebas melakukan hal apapun dan tetap support apapun hal positif yang dilakukan oleh anaknya selama masa perkuliahan.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku

- Bosrowi dan suwandi. (2008). *Memahami penelitian kualitatif*. Jakarta : Rineka Cipta
- Erwin, A. A. (n.d.). Informasi. Diunduh 30 Oktober, 2011, dari Komunitas Aid Indonesia: http://aidsina.org/modules.php?name=FAQ&myfaq=yes&id_cat=6&categories=Adiksi, <http://www.biropsikologi.com/adiksi/>
- Fausiah, F., & Widury, J. (2008). Psikologi Abnormal Klinis Dewasa. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI- Press).
- Herdiansyah, Haris.(2014). *Metodologi penelitian kualitatif untuk ilmu-ilmu sosial*. Jakarta. Selambahumanika.
- Ida Bagus Wirawan. 2012. *Teori-teori Sosial*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- J.Dwi Narwoko dan Bagong Suyanto.*Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. 2011. Jakarta: Prenada Media Group.
- Karsidi, Ravik. 2005. Sosiologi Pendidikan. Surakarta: LPP UNS dan UPT UNS Press.
- Martono.2012. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Moleong, Lexy J.(2006). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Rafael, Raga Maran. 2007. *Pengantar Sosiologi Politik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soekanto,Soerjono.2012.*Sosiologi Suatu Pengantar* .Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.