

**DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP  
KEPRIBADIAN SOSIAL ANAK SDN - 1 BAHUR  
KABUPATEN SERUYAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)



Oleh:

**Yuli Pebrianti**

**NIM. 1701112211**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKARAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JURUSAN TARBIYAH PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
TAHUN 2021 M/ 1442 H**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuli Pebrianti

NIM : 1701112211

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul "**Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN – 1 Bahaur Kabupaten Seruyan**", adalah benar karya saya sendiri. Jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 18 Mei 2021

Yang Membuat Pernyataan,



Yuli Pebrianti

NIM. 1701112211

### PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Kepribadian  
Sosial Anak SDN – 1 Bahaur Kabupaten Seruyan

Nama : Yuli Pebrianti

Nim : 1701112211

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

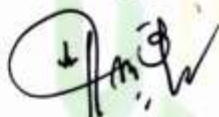
Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya.

Palangka Raya, 18 Mei 2021

Pembimbing I,



**Dr. Hj. Muslimah, M.Pd. I**  
NIP. 19720502 199903 2 004

Pembimbing II,



**Surawan, M. S. I**  
NIP. 19841006 201809 0 322

Mengetahui:  
Wakil Dekan Bidang Akademik,



**Dr. Nurul Wahdah, M.Pd**  
NIP. 19800307 200604 2 004

Ketua Jurusan Tarbiyah,



**Sri Hidayati, M.A**  
NIP. 19720929 199803 2 002

**NOTA DINAS**

Hal : **Mohon Diujikan/  
Munaqasah** Palangka Raya, 18 Mei 2021  
Skripsi An. Yuli Pebrianti Kepada,  
Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah  
FTIK IAIN Palangka Raya  
di-  
Palangka Raya

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah membaca memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Yuli Pebrianti  
NIM : 1701112211  
Judul : Dampak Bermain *Game Online* Terhadap  
Kepribadian Sosial Anak SDN – 1 Bahaur  
Kabupaten Seruyan

Sudah dapat dimunaqasahkan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

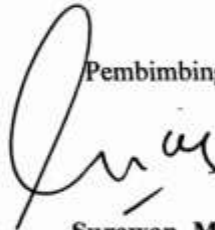
*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing I,



**Dr. Hj. Muslmiah, M.Pd. I**  
NIP. 19720502 199903 2 004

Pembimbing II,



**Surawan, M. S. I**  
NIP. 19841006 201809 0 322

## PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Kepribadian  
Sosial Anak SDN – 1 Bahaur Kabupaten Seruyan  
Nama : Yuli Pebrianti  
NIM : 1701112211  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dalam Sidang/ Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah  
dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya pada:

Hari : Sabtu  
Tanggal : 29 Mei 2021 M/ 17 Syawal 1442 H

### TIM PENGUJI

1. Sri Hidayati, M.A  
(Ketua Sidang/ Penguji) (.....)
2. Drs. Fahmi, M.Pd  
(Penguji Utama) (.....)
3. Dr. Hj. Muslimah, M.Pd.I  
(Penguji) (.....)
4. Surawan, M. S. I  
(Sekretaris/ Penguji) (.....)

Mengetahui:  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan IAIN Palangka Raya

  
*Rodhatul Jennah*  
**Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd**  
NIP. 19671003 199303 2 001

# **DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP KEPERIBADIAN SOSIAL ANAK SDN - 1 BAHOUR KABUPATEN SERUYAN**

## **ABSTRAK**

*Game online* saat ini menjadi salah satu permainan yang marak saat ini dimainkan oleh generasi muda bahkan anak-anak diusia sekolah dasar. Sehingga dengan bermain *game online* anak akan menjadi kurang berkegiatan di dunia nyata seperti berinteraksi dengan teman sebaya dan belajar. Orang tua harus selalu mengawasi dan membimbing anak agar tidak terpengaruh interaksi sosial anak terhadap lingkungan sekitar dan dunia nyatanya. Untuk itu tujuan penelitian ini adalah, 1) untuk mengidentifikasi dampak positif dari permainan *game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN – 1 Bahaur Kabupaten Seruyan. 2) untuk mengidentifikasi dampak negatif dari permainan *game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN – 1 Bahaur Kabupaten Seruyan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian berjumlah tujuh orang anak SDN – 1 Bahaur sedangkan sebagai informan adalah dua orang guru dan tiga orang tua. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan pada teknik pengabsahan datanya menggunakan triangulasi sumber, adapun analisis data menggunakan empat tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) dampak positif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN – 1 Bahaur meliputi a) membantu bersosialisasi; b) kerja sama; c) simpati 2) sedangkan dampak negatif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN – 1 Bahaur adalah a) adiksi/ kecanduan b) berbicara kasar dan kotor, c) pembangkang; d) berselisih atau bertengkar; e) mengganggu orang lain.

Kata Kunci: *Anak, Game Online, Kepribadian Sosial*



# **THE IMPACT OF PLAYING ONLINE GAMES ON THE SOCIAL PERSONALITY OF CHILDREN IN SDN - 1 BAHOUR, SERUYAN REGENCY**

## **ABSTRACT**

*Online games are* now one of the most popular games currently played by the younger generation and even children at elementary school age. Therefore, playing *online games*, children will become less active in the real world such as interacting with peers and learning. Parents should always supervise and guide the child so as not to be affected by the children's social interactions with the surrounding environment and the real world. Therefore, the purpose of this research is, 1) to identify the positive impact of playing *online game* on the social personality of children of SDN – 1 Bahaur, Seruyan Regency. 2) To identify the negative impact of playing *online games* on the social personality of children SDN – 1 Bahaur, Seruyan Regency.

This study used descriptive qualitative research method with seven children from SDN – 1 Bahaur while as informants were two teachers and three parents. Data collection techniques used observation, interview, and documentation. Source triangulation are used on data collection techniques. Data analysis had four stages which were data collection, data reduction, data presentation, and conclusion.

The result showed that 1) The positive impact of *playing online games* on the social personality of SDN–1 Bahaur children includes a) helping to socialize; b) cooperation; c) sympathy 2) while the negative impact of playing *online games* on the social personality of children SDN – 1 Bahaur is a) addiction b) speaking rudely and dirtily, c) dissidents; d) quarrel; e) disturbing people.

**Keywords:** *Children, Online Games, Social Personality*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP KEPRIBADIAN SOSIAL ANAK SDN – 1 BAHOUR KABUPATEN SERUYAN”. Shalawat serta salam dihaturkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, serta keluarga dan sahabat beliau yang telah memberikan bimbingan dari alam kegelapan menuju Islam yang penuh dengan keimanan dan tali kasih sesama umat.

Dalam penelitian skripsi ini peneliti telah banyak mendapatkan bantuan dan masukan dari berbagai pihak, karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya, terutama kepada:

1. Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag. Rektor IAIN Palangka Raya yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu dan pengetahuan di IAIN Palangka Raya.
2. Ibu Dr. Hj. Roudhatul Jennah, M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang telah memberikan izin penelitian.
3. Ibu Dr. Nurul Wahdah. M.Pd. Wakil Dekan Bidang Akademik yang telah memberikan dukungan dalam penelitian ini.



4. Ibu Sri Hidayati, MA. Ketua Jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang telah menyetujui judul penelitian ini serta menetapkan pembimbing.
5. Bapak Drs. Asmail Azmy H.B,M.Fil. I. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah menyetujui judul dan menerimanya.
6. Bapak Dr. H. Sardimi, M.Ag Dosen Pembimbing Akademik yang selama ini membimbing, menesehati dan mengarahkan selama menjalani proses perkuliahan.
7. Para pembimbing yakni pembimbing I Ibu Dr. Hj. Muslimah, M.Pd. I dan pembimbing II Bapak Surawan, M. S. I yang telah bersedia meluangkan waktu dan telah memberikan bimbingan, arahan, masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kepala sekolah SDN – 1 Bahaur yaitu ibu Hairita, S. Pd SD yang telah memberikan izin peneliti untuk melaksanakan penelitian.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua *amin ya rabbal a'lam*.

Palangka Raya, 20 Mei 2021  
Penulis

**YULI PEBRIANTI**

**NIM. 1701112211**

## MOTTO

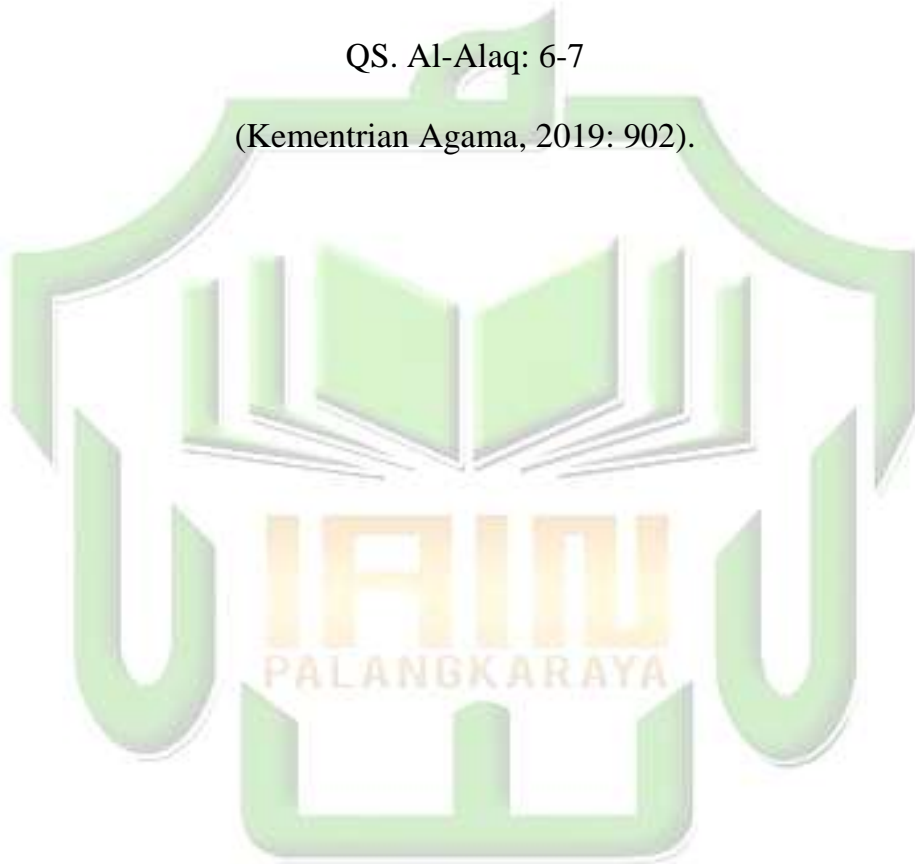
كَلَّا إِنَّ الْإِنْسَانَ لِرَبِّهِ لَكَنَّاظٍ (٦) إِنَّ رَأْيَهُ اسْتَغْنَى (٧)

(6) Sekali-kali tidak! Sungguh, manusia itu benar-benar melampaui batas.

(7) Apabila melihat dirinya serba cukup.

QS. Al-Alaq: 6-7

(Kementrian Agama, 2019: 902).



## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah rabbil 'alamin* akhirnya penulis menyelesaikan studi ini dan mempersembahkan skripsi ini untuk

- ❖ Kepada kedua orang tua saya yaitu ayah tercinta Kaspul Anwar dan ibunda Misnah tercinta yang telah mendidik, membesarkan, merawat dengan kasih sayang, serta do'a yang selalu dipanjatkan untuk setiap langkah dan perjuangan penulis, tanpa do'a dan kerja keras kalian sesungguhnya penulis tidaklah mampu untuk berada diposisi saat ini. Semoga setiap tetesan keringat dan pengorbanan kalian dibalas oleh Allah SWT.
- ❖ Adik saya Yola Oktarina dan Yahya Ramadhan dan keluarga yang selama ini banyak membantu, mendo'akan dan memberikan motivasi untuk saya.
- ❖ Sahabat-sahabat ku tercinta Lusi Kristina, Perawati dan Siti Murni yang selalu membantu serta memberikan semangat selama proses penyelesaian skripsi ini.

Terima kasih atas semua do'a dukungan, motivasi, dan nasehat yang membuat saya merasa tegar, tiada mengenal patah semangat, dan memberikan warna dalam kehidupan saya serta memberi keberkahan dalam menggapai asa dan cita-citaku. Semoga Allah SWT meridhoi amal dan usaha kita semua. *Aamiin ya Rabbal 'Alamin.*

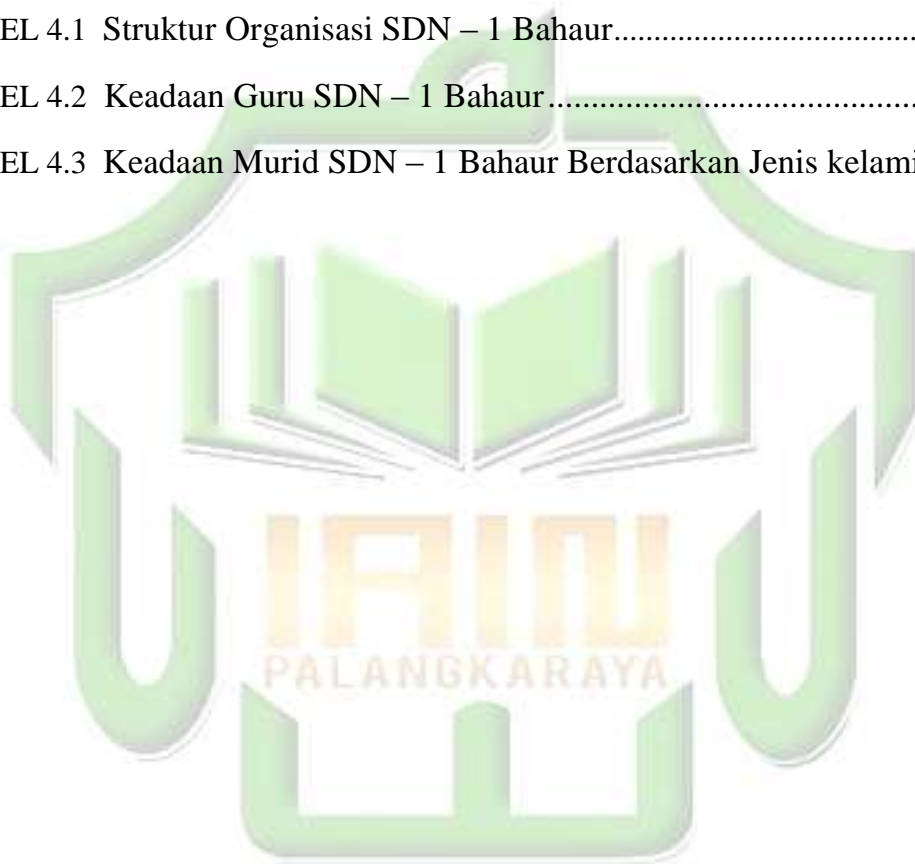
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRISPI .....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS .....</b>	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Hasil Penelitian yang Relevan/ Sebelumnya.....	5
C. Fokus Penelitian .....	12
D. Rumusan Masalah .....	13
E. Tujuan Penelitian.....	13
F. Manfaat Penelitian.....	13
G. Definisi Operasional.....	14
H. Sistematika Penulisan.....	15
<b>BAB II TELAAH TEORI .....</b>	<b>18</b>
A. Deskripsi Teoritik.....	18
1. Bermain Game Online .....	18
2. Kepribadian Sosial .....	25
B. Kerangka Berpikir dan Pertanyaan Penelitian .....	38
1. Kerangka Berpikir.....	38
2. Pertanyaan Penelitian.....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>42</b>

A. Metode dan Alasan Menggunakan Metode .....	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	43
C. Sumber Data .....	44
D. Teknik pengumpulan Data .....	45
E. Teknik Pengabsahan Data .....	49
F. Teknik Analisis data .....	50
<b>BAB IV PEMAPARAN DATA.....</b>	<b>52</b>
A. Temuan Penelitian .....	52
B. Hasil Penelitian.....	55
<b>BAB V PEMBAHASAN.....</b>	<b>94</b>
A. Dampak Positif Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN – 1 Bahaur Kabupaten Seruyan .....	94
1. Membantu Bersosialisasi.....	94
2. Kerja Sama .....	96
3. Simpati.....	97
B. Dampak negatif Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN – 1 Bahaur Kabupaten Seruyan .....	98
1. Adiksi/ Kecanduan .....	98
2. Berbicara Kasar dan Kotor .....	100
3. Pembangkang .....	101
4. Berselisih/ Bertengkar .....	102
5. Mengganggu Orang Lain.....	103
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>105</b>
A. Kesimpulan .....	105
B. Saran .....	107
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>108</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

TABEL 1.1	Persamaan dan Perbedaan penelitian sebelumnya dan Sekarang.....	5
TABEL 2.1	Kerangka Berpikir .....	38
TABEL 3.1	<i>Plan Shudle</i> .....	44
TABEL 4.1	Struktur Organisasi SDN – 1 Bahaur.....	53
TABEL 4.2	Keadaan Guru SDN – 1 Bahaur .....	54
TABEL 4.3	Keadaan Murid SDN – 1 Bahaur Berdasarkan Jenis kelamin .	55





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melaju begitu cepat, merambah kesemua sektor kehidupan. Bahkan perkembangannya diperkirakan lebih pesat dari perkiraan semula. Masih ingat, tiga empat tahun yang lalu teknologi informasi dan komunikasi seperti, komputer dan telepon seluler berbasis *web*, masih terbilang barang yang mahal dan hanya dimiliki orang-orang tertentu saja. Tetapi pada hari ini, teknologi tersebut bukan lagi milik orang-orang tertentu melainkan milik semua bangsa, milik semua orang dari lapisan terendah sampai teratas. Bahkan banyak orang tidak dapat terlepas dari teknologi tersebut dalam kesehariannya, mulai pagi sampai petang dan sampai pagi lagi (Prawilaga, 2016: 15).

Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Perkembangan teknologi secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya

inovasi dan penemuan yang sederhana hingga rumit. Perkembangan teknologi informasi terutama perkembangan teknologi informasi dalam bidang komunikasi sedikitnya ada dua teknologi informasi yang berkembang pesat, pertama *telepon selular* atau *handphone* dan kedua adalah komputer berjaringan internet yaitu komputer yang dapat digunakan untuk menghubungkan seseorang dengan yang lain tanpa ada batasan jarak dan waktu (Kasemin, 2015: 7).

*Game* adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan kepuasan batin. *Game* menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain *game* menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan.

Seiring mewabahnya demam *online*, para vendor *game* mulai mengembangkan teknologi permainannya. Piranti *game* yang semula berbasis personal komputer dan televisi yang dimainkan sendiri atau secara bersamaan menggunakan sistem jaringan, kini bisa dinikmati oleh jutaan pemain diseluruh penjuru dunia yang terhubung secara *online* (Hartoko, 2010: 12).

Masa usia anak bermain sendiri mungkin kurang dipahami oleh sebagian orang tua. Pada usia perkembangannya anak-anak sering melakukan aktivitas *game* akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya, karena *game* sangat mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial. Sedangkan anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerja sama dengan baik dalam kelompok.

Pada hakikatnya manusia adalah makhluk individu dan sosial, ia membutuhkan pergaulan dengan orang lain, dalam rangka saling memberi dan saling mengambil manfaat. Allah SWT berfirman dalam QS: Al-Hujurat (49): 13

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ۝ ١٣

Artinya: “Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling takwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal” (Kementrian Agama RI, 2019: 755).

Ayat di atas menyatakan bahwa pentingnya bersosialisasi antara sesama makhluk begitu pula hubungan sosial anak dengan

teman sebaya memiliki arti penting bagi kepribadian sosial anak. Salah satu fungsi kelompok teman sebaya yang paling penting adalah menyediakan suatu sumber informasi dan perbandingan tentang dunia di luar keluarga.

Anak-anak yang sering melakukan aktivitas bermain *game online*, maka akan semakin banyak kegiatan anak yang tidak dapat dipantau oleh orang terdekatnya khususnya orang tua, seperti halnya anak-anak memainkan *game* di *smartphone*, laptop bahkan pusat layanan internet umum yang jauh dari pantauan orang tua.

SDN - 1 Bahaur merupakan salah satu sekolah dasar yang ada di desa Bahaur kabupaten Seruyan. Seluruh siswa di SDN ini tentunya memiliki karakter yang berbeda-beda pada setiap anak. Setiap anak juga rata-rata memiliki *handphone* dan mereka sepulang dari sekolah akan menggunakan *handphone* tersebut untuk bermain *game online*, berdasarkan observasi yang saya lakukan saat anak-anak bermain *game online* mereka kerap lupa waktu saat bermain, bahkan saat kalah dalam *game online* yang sedang dimainkan kadang sebagian dari anak-anak ini ada yang berkata-kata kasar karena melampiaskan emosi serta bisa memukul atau menendang benda yang ada di sekitar mereka. Ketika anak asyik bermain *game online* saat dipanggil oleh orang tua, mereka hanya mengabaikan karena pikiran dan fokus mereka saat itu hanya tertuju pada *game* yang

dimainkan. Ada banyak lagi hal yang timbul akibat anak bermain *game online* ini, yaitu kehilangan motivasi belajar seperti melupakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru saat disekolah.

Kenyataan itulah yang menarik perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa bermain *game online* dapat mempengaruhi kepribadian sosial anak, walaupun *game* memiliki dampak positif bagi penggunanya akan tetapi jika lepas dari pantauan orang tua, maka anak-anak akan ketagihan bermain *game online*. Salah satu cara yang ditempuh untuk mempelajari secara dalam kasus tersebut, maka peneliti ingin mengadakan penelitian dengan judul **“Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN - 1 Bahaur Kabupaten Seruyan”** diharapkan dengan adanya penelitian ini agar orang tua dan guru dapat menemukan solusi dalam memantau aktivitas anak agar kepribadian sosial anak dapat berkembang dengan baik.

## **B. Hasil Penelitian Yang Relevan/ Sebelumnya**

1. Penelitian Faiq Khoridatul Izza (2019) dengan judul “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari” di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Hasil penelitian ini adalah bahwa *game online* berdampak pada perilaku keagamaan remaja di Desa Modopuro Mojosari. Banyak perilaku keagamaan remaja Desa Modopuro

tidak sesuai dengan ajaran agamanya karena sudah terpengaruh dengan *game online* tersebut. Seperti melalaikan shalat 5 waktu, berbohong kepada orang tua, berkata yang tidak sopan, kurangnya bersosialisasi dengan tetangga sekitar.

2. Penelitian Siti Khoiriyah (2019) dengan judul “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan” di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Hasil penelitian ini adalah menunjukkan bahwa dari 8 remaja yang bermain mengatakan bahwa *game online* memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif diantaranya adalah meningkatkan konsentrasi, menjadikan disiplin, meningkatkan kemampuan tentang komputer dan mempererat silaturahmi. Sedangkan dampak negatif yaitu melalaikan shalat lima waktu, perubahan sikap dan perilaku.
3. Penelitian Megi Deviandri (2012) dengan judul “Dampak *Game Online* Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang” di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Sumatera Barat. Hasil dari penelitian ini adalah mengenai dampak positif atau negatif yang mana lebih besar bagi perilaku siswa yaitu dampak positif karena mengusir kejenuhan, untuk melatih kemampuan



berbahasa inggris, dan untuk melatih ketepatan mata dan kecepatan membaca. Sedangkan dari dampak negatif yaitu kecanduan, pornografi, perjudian dan penipuan. Dampak positif dan negatif permainan *game online* bagi perilaku siswa sekolah dasar di Kelurahan Gunung Pangilun dapat disimpulkan bahwa efek negatif dan positif dari *game* sangat tergantung dari penggunaannya.

4. Penelitian Atifah Kurniasari (2019) dengan judul “Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus” di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Hasil penelitian *game online* sangat berdampak pada pelaksanaan ibadah remaja di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus, yang mampu menunjukkan perubahan diri dari sebelumnya. Hp memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi terhadap remaja, akan tetapi pengawasan dari orang tua terhadap anak remajanya harus selalu dilakukan, karena jika orang tua terlena dengan anak yang bisa bermain *game online* lama-lama remaja hanya bisa bermain *game online* dan tidak bisa berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya.

5. Penelitian Merita Ayu Lestari (2018) dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif Pada Remaja (Studi di Sekolah Menengah Pertama Sawunggaling Jombang Kelas 2)” di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendikia Medika Jombang. Hasil penelitian adalah menunjukkan bahwa dari 35 responden sebagian besar memiliki tingkat kecanduan *game online* sebanyak 18 siswa (51,4%) dan sebagian besar memiliki perilaku agresif sedang sebanyak (94,3%).
6. Penelitian Ike Mulya Sari (2019) Penelitian ini berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Siswa di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu” di Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. Hasil penelitian adalah hasil analisa mengenai pengaruh *game online*  $Y = 73,09 = + (0,60) X$ . Nilai b (Koefisien regresi) sebesar -0,60 menunjukkan adanya pengaruh yang positif variabel X terhadap variabel Y dengan nilai kenaikan variabel Y sebesar -0,60 tindakan setiap satu kali kenaikan variabel X.
7. Penelitian Nurlaela (2016) dengan judul “Dampak *Game Online* Terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur” di Universitas Negeri Makassar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa bentuk perilaku moral anak yang ditimbulkan akibat dari seringnya memainkan *game online* di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur

meliputi, cenderung lebih malas, pikiran anak hanya fokus pada *game online*, belajar mengenal dunia *internet*.

8. Penelitian Herlen Kartini (2016) yang berjudul “Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa” di SMA Katolik W. R. Soepratman Samarinda. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat hubungan yang cukup antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain *game online* dengan intensi berperilaku agresif, dengan nilai yang diperoleh dari hasil uji regresi berganda  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $5,492 > 3,16$ ),  $R = 0,402$ , Adjusted R Square = 0,132, dan nilai  $P < 0,05$  (0,007). Sumbangan efektif yang disumbangkan variabel konformitas teman sebaya dan intensitas bermain *game online* sebesar 13, 2 persen. Hal ini berarti 13, 2 persen intensi berperilaku agresif siswa dipengaruhi oleh konformitas teman sebaya dan bermain *game online* dan masih terdapat 86, 8 persen variabel-variabel lain yang memengaruhi intensi berperilaku agresif.

Tabel 1.1 Persamaan dan perbedaan penelitian yang sebelumnya dengan penelitian sekarang

No	Peneliti/ Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Faiq Khoridatul Izza (2019) dengan judul “Dampak <i>Game Online</i>	Pada penelitian ini persamaan yaitu membahas	Perbedaan dari penelitian ini adalah pada

	Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari” di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.	tentang dampak dari <i>game online</i> .	subjek penelitiannya, dimana peneliti ingin mengetahui dampak bermain <i>game online</i> terhadap kepribadian sosial anak, sedangkan penelitian ini dampak yang terjadi terhadap perilaku keagamaan remaja.
2	Siti Khoiriyah (2019) dengan judul “Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan” di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.	Persamaan dari penelitian ini dengan yang dibuat oleh peneliti adalah <i>point</i> dampak <i>game online</i> .	Perbedaan yaitu dampak terhadap perilaku remaja dalam ibadah sedangkan peneliti tentang dampak bermain <i>game online</i> terhadap kepribadian sosial anak di SDN - 1 Bahaur Kabupaten Seruyan.
3	Megi Deviandri (2012) dengan judul “Dampak <i>Game Online</i> Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang” di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Sumatera Barat.	Persamaan penelitian ini dan yang akan diteliti oleh peneliti adalah pada <i>point</i> dampak <i>game online</i> .	Perbedaannya pada tujuan yaitu peneliti ingin mengetahui dampak bermain <i>game online</i> terhadap kepribadian sosial anak di SDN - 1 Bahaur Kabupaten Seruyan dan pada penelitian ini dampak dari <i>game</i>

			<i>online</i> terhadap perilaku siswa.
4	Atifah Kurniasari (2019) dengan judul “Dampak Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus” di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.	Persamaan penelitian ini dengan yang akan peneliti lakukan adalah pembahasan tentang <i>game online</i>	Perbedaan penelitian ini dengan adalah subjek dan dampak yang dibahas yakni penelitian ini membahas tentang pelaksanaan ibadah remaja sedangkan peneliti ingin tahu dampak terhadap kepribadian sosial anak.
5	Merita Ayu Lestari (2018) dengan judul “Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Perilaku Agresif Pada Remaja (Studi di Sekolah Menengah Pertama Sawunggaling Jombang Kelas 2)” di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendikia Medika Jombang.	Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti akan lakukan adalah meneliti tentang <i>game online</i>	Perbedaan penelitian ini adalah tentang dampak bermain <i>game online</i> terhadap kepribadian sosial anak dan dalam penelitian ini membahas hubungan antara kecanduan <i>game online</i> dengan perilaku agresif remaja.
6	Ike Mulya Sari (2019) Penelitian ini berjudul “Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Perubahan Perilaku Siswa di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu” di Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.	Persamaannya pada penelitian ini dan yang akan dilakukan peneliti adalah pada point <i>game online</i> yang diteliti.	Perbedaan pada penelitian skripsi meneliti dampak bermain <i>game online</i> terhadap kepribadian sosial anak di SDN - 1 Bahaur Kabupaten Seruyan.

7	Nurlaela (2016) dengan judul “Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur” di Universitas Negeri Makassar.	Persamaan dari penelitian ini dengan yang dibuat oleh peneliti adalah pada point dampak <i>game online</i> yang akan diteliti.	Perbedaannya yaitu akan meneliti dampak bermain <i>game online</i> terhadap kepribadian sosial anak dan pada penelitian di atas dampak terhadap moral anak.
8	Herlen Kartini (2016) yang berjudul “Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa” SMA Katolik W. R. Soepratman Samarinda	Persamaan dari penelitian ini dengan yang dibuat peneliti adalah pada point bermain <i>game online</i> .	Perbedaannya yaitu tentang hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain <i>game online</i> pada intensi berperilaku agresif siswa dan yang akan diteliti peneliti yaitu dampak bermain <i>game online</i> terhadap kepribadian sosial anak.

### C. Fokus Penelitian

Setiap penelitian harus mempunyai ruang lingkup yang jelas, maka dari itu perlu adanya fokus penelitian. Penelitian ini berfokus tentang dampak yang terjadi pada anak-anak di SDN – 1 Bahaur Kabupaten Seruyan ketika mereka bermain *game online*, apakah itu berpengaruh kepada kepribadian sosial. Penelitian ini dilakukan kepada siswa yang ada di SDN – 1 Bahaur dan bermain *game online*.



#### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dari latar belakang di atas adalah:

1. Bagaimana dampak positif bermain *game online* pada kepribadian sosial anak SDN - 1 Bahaur Kabupaten Seruyan?
2. Bagaimana dampak negatif bermain *game online* pada kepribadian sosial anak SDN - 1 Bahaur Kabupaten Seruyan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi dampak positif *game online* pada kepribadian sosial anak SDN - 1 Bahaur Kabupaten Seruyan.
2. Untuk mengidentifikasi dampak negatif positif *game online* pada kepribadian sosial anak SDN - 1 Bahaur Kabupaten Seruyan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Sedangkan manfaat dari penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan yang baik bagi pihak sekolah maupun masyarakat pada umumnya sebagai pengembangan ilmu pengetahuan (secara akademik). Secara lebih rinci kegunaan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah khazanah ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti.
- b. Dapat digunakan sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, menambah wawasan bagi peneliti tentang bagaimana dampak bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak di SDN – 1 Bahaur Kabupaten Seruyan.
- b. Bagi Guru, sebagai tambahan informasi bagi pendidik mengenai dampak bermain *game online* pada kepribadian sosial anak (siswa), sehingga dapat memberikan arahan yang baik kepada siswa.

## G. Definisi Operasional

Judul penelitian ini adalah dampak bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak di SDN – 1 Bahaur Kabupaten Seruyan, untuk menghindari kekeliruan dan kesalah pahaman terhadap judul skripsi ini, maka penulis perlu menjelaskan beberapa pengertian-pengertian dari judul tersebut sebagai berikut:

### 1. Dampak Bermain *Game Online*

Dampak adalah akibat yang ditimbulkan dari perbuatan seseorang baik itu positif maupun negatif, akibat dari bermain *game online*.

## 2. Kepribadian Sosial Anak

Kepribadian sosial anak adalah cara anak berinteraksi dengan individu lainnya baik itu dengan sesama teman sebaya maupun orang tua sedangkan dalam penelitian ini kepribadian sosial yang akan dibahas yaitu berkaitan dengan sikap anak SDN - 1 Bahaur terhadap lingkungan sosialnya ketika anak bermain *game online*.

### **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan ini terdiri dari 6 (enam) bagian yaitu sebagai berikut:

Bab pertama berisikan, Pendahuluan akan dipaparkan beberapa sub bab yakni (Latar Belakang) menjelaskan tentang masalah yang akan mengemukakan kondisi yang jelas dengan adanya masalah yang akan di teliti oleh peneliti, (Hasil Penelitian yang Relevan/ sebelumnya) membahas tentang penelitian yang terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, selanjutnya (Fokus Penelitian) yang menerangkan fokus permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, (Rumusan Masalah) merupakan pertanyaan yang akan digali oleh peneliti melalui peneliti dalam mencari data, (Tujuan Penelitian) yaitu hasil yang akan dicapai, (Manfaat Penelitian) merupakan hasil yang

diharapkan oleh peneliti, selanjutnya (Definisi Operasional) yang di dalamnya menjelaskan secara singkat tentang definisi dari judul peneliti, yang terakhir (Sistematika Penulisan), yang menerangkan secara ringkas, yaitu menjelaskan isi-isi dari bab I, bab II, bab III, bab IV, bab V dan bab VI dalam penulisan skripsi ini.

Bab kedua berisikan, telaah teori yang mencakup (Deskripsi Teoriti) di dalam deskripsi teori terdapat dua poin pembahasan yaitu *Bermain Game Online (Dampak Bermain Game Online, Jenis Game Online, Dampak dari Permainan Game Online)* dan *Kepribadian Sosial (Kepribadian sosial Anak, Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial Anak, Faktor-faktor yang Membentuk Kepribadian, Kepribadian Manusia Menurut Al-Qur'an, Kepribadian Manusia dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam, Pembinaan Kepribadian dan Sosial Anak)*, selanjutnya (Kerangka Berpikir), di dalam kerangka berpikir adalah konsep yang akan diteliti (Pertanyaan Penelitian), yang berfungsi untuk peneliti dalam menggali data di lapangan.

Bab ketiga, dalam bab ini terdiri dari Metode Penelitian yang membahas tentang (Metode dan Alasan Menggunakan Metode), (Tempat dan Waktu Penelitian), (Sumber Data), (Teknik Pengumpulan Data), dan (Teknik Analisis Data).

Bab keempat, yaitu Pemaparan Data. Pada bab ini membahas tentang (Temuan Penelitian), dalam temuan penelitian ini dipaparkan tentang profil sekolah SDN – 1 Bahaur, Visi dan misi sekolah, organisasi sekolah, keadaan guru, dan keadaan murid. (Hasil Penelitian) membahas tentang dampak positif dan negatif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak di SDN – 1 Bahaur Kabupaten Seruyan.

Bab kelima, Pembahasan yaitu menerangkan hasil penelitian yang didapat oleh peneliti.

Bab keenam, yaitu Penutup. Dalam penutup terdiri dari Simpulan yang menjelaskan hasil akhir dari penelitian dan Saran.



## **BAB II**

### **TELAAH TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Bermain *Game Online***

###### **a. Dampak Bermain *Game Online***

Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil seorang alasan biasanya mempunyai dampak tersendiri baik dampak positif maupun negatif. Dampak juga bisa merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal. Menurut Scott dan Mitchel dampak merupakan suatu transaksi sosial di mana seseorang atau kelompok orang digerakkan oleh seseorang atau kelompok orang lainnya untuk melakukan kegiatan sesuai dengan harapan (Kurnianto, 2017: 61- 62).

Menurut Wong (2000) sebagaimana dikutip Kustiawan & Utomo (2019: 2) bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak-anak akan berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang



dapat dilakukannya dan mengenal waktu, jarak serta suara, bermain juga dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut.

Sedangkan *game online* menurut Kim dkk (dalam Azis, 2011: 13) yang dikutip oleh Kustiawan & Utomo (2019: 5) adalah *game* atau permainan di mana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*.

*Game online* didefinisikan menurut sebagai *game* komputer yang 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*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan internet (Kustiawan & Utomo, 2019: 6).

*Game online* adalah permainan *video* yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol *video game*. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara, tetapi *game* selalu

digunakan apapun teknologi yang saat ini (Surbakti, 2017: 30).

b. Jenis *Game Online*

*Game online* terbagi dua jenis yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web based games* adalah aplikasi yang diletakkan pada *server* di internet di mana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan *browser* untuk mengakses *games* tersebut. Jadi tidak perlu *install* atau *patch* untuk memainkan sebagian *gamenya* (Kustiawan & Utomo, 2019: 9-10).

*Game online*, kata yang sering digunakan untuk mempresentasikan sebuah permainan *digital* yang sedang marak di zaman *modern* ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir identik dengan komputer, *game* tidak hanya beroperasi di komputer. *Game* dapat berupa konsol, *handled*, bahkan *game* juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun mengisi waktu luang.

Tipe-tipe *game online* terdiri dari beberapa bentuk diantaranya:

- 1) *First Person Shooter (FPS)*. Kebanyakan *game* ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakkan).
- 2) *Real-Time Strategy*. Permainannya menekankan kepada kehebatan strategi permainannya, biasanya permainan memainkan tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter.
- 3) *Cross-Platform Online*. *Game* yang dapat dimainkan dengan *hardware* yang berbeda misalnya saja *need for speed underground* dari *PC* maupun *hardware/ console game* yang memiliki konektivitas ke *internet*.
- 4) *Browser Games*. Merupakan *game* yang dimainkan pada *browser* seperti *firefox, opera, IE*. Syarat di mana sebuah *browser* dapat memainkan *game* ini adalah *browser* yang sudah mendukung *javascript, php*, maupun *flash*.
- 5) *Massive Multiplayer Online Games*. *Game* di mana pemain bermain dalam dunia yang skala besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata (Masya & Candra, 2016: 104).

c. Dampak dari Permainan *Game Online*

*Game online* pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya, *game online* memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pemakainya tubuh (Ariantoro, 2016: 47).

Beberapa dampak positif dari *game online* adalah:

a) Menambah Intelegensia

Penelitian di Manchester University dan Central Lanchasrise University membuktikan bahwa *gamer* yang bermain 18 jam per minggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara kemampuan atlet.

b) Menambah konsentrasi

Jo Bryce kepala peneliti suatu universitas di Inggris menemukan bahwa *gamer* sejati mempunyai konsentrasi daya tinggi yang memungkinkan mampu menyelesaikan beberapa tugas.

c) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris

Riset di Indonesia membuktikan bahwa pria yang mahir berbahasa Inggris di sekolah atau Universitas tanpa kursus adalah mereka yang bermain *game*.

d) Menghilangkan stress

Para peneliti di Indiana University menjelaskan bahwa bermain *game online* dapat mengendurkan ketegangan saraf (Surbakti, 2017: 35).

e) Membantu bersosialisasi

Proses sosialisasi dapat terjadi melalui permainan *game online*, misalnya pada saat anak akan merasakan kesenangan terhadap kehadiran orang lain dan merasakan ada teman di dunianya yang sama. Pada usia *toddler* anak sudah mencoba bermain dengan sesamanya dan ini merupakan proses sosialisasi satu dengan yang lain (Hidayat, 2008: 36).

Sedangkan dampak negatif dari *game online* adalah sebagai berikut:

a) Menimbulkan adiksi (kecanduan)

Kecanduan *game online* pada anak dapat menjadikan pengaruh buruk bagi perkembangan anak sehingga penting untuk mengetahui dampak buruk serta penanganan dari ketergantungan yang diakibatkan oleh *game online* (Amburika dkk, 2016: 73).

c) Berbicara kasar dan kotor

Berbicara kasar dan kotor adalah ketika seseorang mengucapkan kata-kata yang tidak pantas atau yang mengandung unsur penghinaan kepada orang lain dalam permainan *game online*. Pengaruh yang diakibatkan dari kata-kata kasar (negatif) sesungguhnya amat besar bagi perkembangan jiwa seseorang, baik untuk yang mengucapkannya ataupun orang lain yang menjadi objek ucapan tersebut (Gunawan, 2016: 1).

d) Terbangkalainya kegiatan di dunia nyata

Keterkaitan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbangkalai. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun sudah *offline*.

e) Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada *gamers* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat *happy hour* (*internet* murah pada malam hingga pagi hari).



f) Pemborosan

Uang untuk bayar sewa komputer di warnet dan membeli *gold/ poin/* karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi *internet*, dan *upgrade* spesifikasi komputer di rumah.

g) Mengganggu kesehatan

Duduk terus menerus di depan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh (Surbakti, 2017: 36).

2. Kepribadian Sosial

a. Kepribadian Sosial Anak

Kepribadian adalah segala corak kebiasaan manusia yang terhimpun dalam dirinya yang digunakan untuk berinteraksi serta menyesuaikan diri terhadap segala rangsangan, baik yang datang dari dalam diri maupun dari lingkungannya, sehingga corak dan kebiasaan itu menjadi satu kesatuan fungsional yang khas untuk manusia (Saefullah, 2012: 325).

Menurut Thorp, kepribadian adalah sinonim dengan pikiran tentang berfungsinya seluruh individu secara organisme yang meliputi seluruh aspek yang secara verbal terpisah-pisah seperti: intelek, watak, motif, emosi, minat,

kesediaan untuk bergaul dengan orang lain, dan kesan individu yang ditimbulkannya pada orang lain serta efektifitas sosial pada umumnya (Surawan & Mazrur, 2020: 144).

Setiap manusia itu sebagai makhluk hidup adalah pendukung *genotype* yang unik. Tidak ada dua orang manusia di dunia ini yang mempunyai pola-pola pertumbuhan biologis yang sifatnya identik sama. Walaupun ada ciri-ciri umum jasmaniah yang sama, selalu saja ada yang senantiasa membedakan manusia satu dengan lainnya (Kartono, 2005: 7).

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri menjadi suatu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama (Yusuf, 2011: 123).

Sedangkan perkembangan sosial anak merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar anak untuk dapat menyesuaikan diri terhadap norma, moral dan tradisi di lingkungan sekitar, meleburkan diri menjadi suatu kesatuan yang saling dapat berkomunikasi dan bekerja sama.

Perkembangan sosial biasanya dimaksud sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku (Marliyani, 2019: 13).

Melalui pergaulan atau hubungan sosial, baik dengan orangtua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya maupun teman bermainnya, anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial. Pada usia anak, bentuk-bentuk tingkah laku sosial adalah sebagai berikut:

- 1) Pembangkangan (*negativisme*), yaitu suatu bentuk tingkah laku melawan. Tingkah laku ini terjadi karena reaksi terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak.
- 2) Agresi (*agression*), yaitu perilaku menyerang balik secara fisik (nonverbal) maupun kata-kata (verbal). Agresi ini merupakan salah satu bentuk reaksi terhadap frustrasi (rasa kecewa karena tidak terpenuhi kebutuhan/keinginan) yang dialaminya. Agresi ini mewujud dalam perilaku menyerang, seperti: memukul, mencubit, menendang, menggigit, marah-marah, dan mencaci maki.
- 3) Berselisih/bertengkar (*quarreling*), terjadi apabila seorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap atau perilaku anak lain, seperti diganggu pada saat

mengerjakan sesuatu atau direbut barang atau mainannya (Yusuf, 2011: 124).

- 4) Menggoda (*teashing*), 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 diserangnya.
- 5) Persaingan (*rivalry*), yaitu keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong (stimulasi) oleh orang lain.
- 6) Kerja sama (*cooperation*), yaitu sikap mau bekerja sama dengan kelompok. Anak yang berusia dua atau tiga tahun belum berkembang sikap kerja samanya, mereka masih kuat sikap "*self-centered*"-nya. Mulai usia tiga tahun akhir atau empat tahun, anak sudah mulai menampakkan sikap kerja samanya dengan anak lain. Pada usia enam atau tujuh tahun, sikap kerja sama ini sudah berkembang dengan lebih baik lagi. Pada usia ini anak mau bekerja kelompok dengan teman-temannya.
- 7) Tingkah laku berkuasa (*ascendant behavior*), yaitu sejenis tingkah laku untuk menguasai situasi sosial, mendominasi atau bersikap "*bossiness*". Wujud dari tingkah laku ini,

seperti: meminta, menyuruh, dan mengancam atau memaksa orang lain untuk memenuhi kebutuhan dirinya.

8) Mementingkan diri sendiri (*selfishness*), yaitu sikap egosentris dalam memenuhi *interest* atau keinginannya. Anak ingin selalu dipenuhi keinginannya dan apabila ditolak, maka dia protes dengan menangis, menjerit, atau marah-marah.

9) Simpati (*sympaty*), yaitu sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian pada orang lain, mau mendekati atau bekerja sama dengannya. Seiring dengan bertambahnya usia, anak mulai dapat mengurangi sikap “*selfish*”-nya dan dia mulai mengembangkan sikap sosialnya, dalam hal ini rasa simpati terhadap orang lain (Yusuf, 2011: 125).

#### b. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial Anak

Pada semua tingkatan usia, orang dipengaruhi oleh kelompok sosial dengan siapa mereka mempunyai hubungan tetap dan merupakan tempat mereka mengidentifikasi diri. Pengaruh ini paling kuat terjadi pada masa kanak-kanak dan sebagian masa remaja akhir. Menurut Hurlock, keluarga merupakan agen sosialisasi yang paling penting. Karena anak-anak memasuki sekolah, guru mulai memasukkan pengaruh

terhadap sosialisasi mereka, meskipun pengaruh teman sebaya biasanya lebih kuat dibandingkan dengan pengaruh guru dan orang tua (Rohayati, 2013: 135).

Faktor penting lainnya yang mempengaruhi perkembangan kelompok sosial ini adanya kepemimpinan sebaya (*peer leadership*). Dalam kelompok sosial ini seseorang dianggap mampu memimpin apabila memiliki karakteristik-karakteristik kemampuan (intelektual) lebih, memiliki kemampuan berkuasa (*uthoritarian*) dan kemampuan mengendalikan (*assertive*) teman yang lain (Rohayati, 2013: 136).

#### c. Faktor-Faktor yang Membentuk Kepribadian

Studi tentang faktor-faktor yang menentukan kepribadian dibahas secara mendetail oleh tiga aliran. Tiga aliran itu adalah empirisme, nativisme, dan konvergensi. Masing-masing aliran ini memiliki asumsi psikologis tersendiri dalam melihat hakikat manusia.

##### 1) Aliran Empirisme

Aliran empirisme disebut juga aliran environmentalisme, yaitu suatu aliran yang menitikberatkan pandangannya pada peranan lingkungan sebagai penyebab timbulnya tingkah laku. Asumsi



psikologis yang mendasari aliran ini adalah bahwa manusia lahir dalam keadaan netral, tidak memiliki pembawaan apapun.

## 2) Aliran Nativisme

Aliran nativisme adalah suatu ajaran yang menitikberatkan pandangannya pada peranan sifat bawaan dan keturunan sebagai penentu tingkah laku seseorang. Persepsi tentang ruang dan waktu tergantung pada faktor-faktor alamiah atau pembawaan dari lahir.

## 3) Aliran Konvergensi

Aliran konvergensi adalah aliran yang menggabungkan dua aliran di atas. Konvergensi adalah interaksi antara faktor hereditas dan faktor lingkungan dalam proses permunculan tingkah laku. Penentuan kepribadian seseorang ditentukan kerja yang integral antara internal (potensi bawaan) maupun faktor eksternal (lingkungan pendidikan). Kepribadian manusia ditentukan oleh faktor dasar dan ajar. Kedua factor ini mempengaruhi perkembangan kehidupan manusia (Hasanah, 2018: 118-119).

#### d. Kepribadian Manusia Menurut Al-Qur'an

Begitu unik cara kerja sistem-sistem kepribadian dari struktur *nafsani*, sehingga salah satu komponennya berkemungkinan untuk mendominasi komponen yang lain. Cara kerja yang demikian itu terjadi apabila kepribadian-kepribadian yang telah berbentuk aktual bukan dalam bentuk potensial. Maksudnya, perebutan sistem-sistem kepribadian struktur *nafsani* ini terjadi karena mengikuti kemauan dan keinginan aku-nya seseorang. Kemauan dan keinginan ini kelak akan dipertanggung jawabkan di akhirat. Sementara dalam bentuk potensial, aku-nya seorang cenderung pada *hanifiyah*, yaitu struktur ber-Islam dan mentauhidkan Allah SWT (Arifin, 2016: 346-348).

Allah SWT berfirman didalam QS. Sajadah ayat 9 dan QS. An- Nahl ayat 78 sebagai berikut.

ثُمَّ سَوَّاهُ وَنَفَخَ فِيهِ مِنْ رُوْحِهِ ۖ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ قَلِيلًا  
مَا تَشْكُرُونَ ۙ

Artinya: “Kemudian Dia menyempurnakan dan meniupkan ke dalamnya roh (ciptaan)-Nya dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan dan hati (tetapi) kamu sedikit sekali bersyukur” (Kementrian Agama RI, 2019: 599).

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ٧٨

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur” (Kementerian Agama RI, 2019: 384).

Dari beberapa ayat di atas menyatakan bahwa potensi fisik manusia secara organ fisiknya terbentuk sejak di dalam kandungan usia empat bulan, adalah merupakan kekuatan yang dapat digunakan sebagai alat untuk merealisasikan dorongan fisik sekaligus dorongan psikisnya (Mukholiq, 2013: 404-405).

#### e. Kepribadian Manusia dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam

Pembahasan terkait kepribadian manusia ini selanjutnya diarahkan pada peran dan fungsi pendidikan dalam membentuk kepribadian manusia sebagaimana diidealkan oleh Al-Qur’ an.

*Pertama*, berkaitan dengan kepribadian dan aspek rohaniah manusia. Sebagaimana telah dipaparkan, manusia dalam Bahasa Arab berasal dari kata *insan*, yang berasal dari kata *nasiya* yang berarti lupa dan *al-uns* atau *anisa* yang berarti jinak. Pendidikan Islam harus mampu menjaga

kesejatian manusia sebagai makhluk berbudaya yang sarat dengan etika dan sopan santun. Hal ini dapat ditempuh melalui proses belajar.

*Kedua*, berkaitan dengan fisik serta aspek lahiriyah dan jasmaniah manusia. Dalam wilayah ini bisa didefinisikan, manusia berasal dari Bahasa Arab *basyar* yang berarti kulit manusia atau proses kematian. Artinya, dalam definisi ini manusia adalah makhluk fisik yang berakhir dengan kematian.

Dari dua definisi tentang kepribadian manusia dalam perspektif pendidikan Islam tadi, dapat diberikan garis bawah bahwa manusia adalah makhluk yang memiliki kelengkapan aspek. Selain punya sisi jasmani, manusia juga memiliki aspek rohani.

Tiga wilayah dan pekerjaan besar pendidikan Islam dalam membina kepribadian manusia ini selaras dengan definisi manusia sempurna (*insan kamil*) menurut Islam. Dengan demikian, gerak dan langkah pendidikan Islam dalam membina kepribadian manusia harus selaras dengan tujuan pendidikan Islam yang bersifat komprehensif, yakni mencakup tujuan aspek jasmani, akal dan hati (Hidayat, 2017: 481-483).

Allah SWT berfirman di dalam QS. Al-Ashr' ayat 1-3:

وَالْعَصْرِ ۱ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ۲ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ  
وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ۳

Artinya: “Demi masa, Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menepati kesabaran” (Kementrian Agama RI, 2019: 908).

Firman tersebut sekaligus menunjukkan bahwa proses pendidikan berpusat pada manusia sebagai sasaran takhlif, dan merupakan proses sosial yang menuntut kerja sama masyarakat.

Isi pendidikan Islam selanjutnya ialah amal saleh, saling mengingatkan agar menaati kebenaran dan saling mengingatkan agar mencapai kesabaran. Isi pendidikan Islam yang berakhir ialah pendidikan sosial, mencakup kerja sama dalam menumbuhkan keimanan, amal saleh serta saling mengingatkan agar menaati kebenaran dan menepati kesabaran (Suparlan, 2011: 4-5).

#### f. Pembinaan Kepribadian dan Sosial Anak

Pembentukan kepribadian sosial dan anak memerlukan tahapan dan waktu yang relatif panjang. Pembentukan kepribadian berkait erat dengan pembinaan

iman dan akhlak. Apabila kepribadian sang anak kuat dan memiliki sikap tegas, tidak akan mudah terpengaruh faktor-faktor negatif yang datang dari luar, serta ia memiliki tanggung jawab penuh terhadap ucapan dan perbuatannya (Sanusi, 2006: 233).

a) Fase Perkembangan Anak

Islam memandang bahwa anak juga memiliki fase atau periode dalam kematangan beragama. Misalnya dikemukakan oleh Akhwanu al-Shafa dalam Nadiyah Jamali al-Din, membagi pertumbuhan dan perkembangan keagamaan sebagai berikut:

- 1) Periode kanak-kanak (*al-thufulah*). Sejak anak lahir sampai usia 4 tahun, tanggung jawab pendidikan usia ini dibebankan sepenuhnya kepada orang tua.
- 2) Periode anak-anak (*al-shaba*). Usia 4-13 tahun, usia ini anak sudah mulai menggunakan pikiran, pemahaman dan analisa sudah tahap sederhana dan semakin kritis.
- 3) Periode remaja (*al-syabab*). Usia 15-30 tahun, yakni umur ketika remaja termasuk golongan *al-abrar* (orang yang baik), dan golongan *ar-ruhama*



(pengasih penyayang) yang sedang memiliki intelektual yang tinggi.

4) Periode falsafi (*al-hikmiyah*). Usia 30-40 tahun, usia kemajuan semangat, kesadaran dan keteguhan.

5) Periode cendikia (*al-numusiyah*). Usia 40-50 tahun, usia seseorang telah memiliki daya cendikiaan tinggi.

6) Periode adi manusia (*al-malakiyah*). Usia 50 tahun ke atas, kondisi siap untuk kembali kepada Allah (Muslimah, 2015: 80).

#### b) Cara Membentuk Kepribadian Islami Anak

##### 1) Pendidikan (*Value*)

Islam memandang pendidikan tidak hanya pemberian ilmu (*transfer of knowledge*) tapi juga penanaman nilai-nilai (*transfer of value*) pada anak. Masa anak usia dini adalah masa peka, anak akan mudah menyerap berbagai informasi. Nilai-nilai dalam pembentukan kepribadian peserta didik adalah dengan memberikan materi pendidikan akhlak.

## 2) Latihan (*Training*)

Merupakan suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan baik, selain itu, metode ini juga dapat digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan dan keterampilan.

## 3) Peniruan (*Modelling*)

Identifikasi, meniru penampilan atau tingkah laku seseorang yang menjadi idolanya dan selanjutnya terinternalisasi menjadi kebiasaan.

## 4) Proses Coba-Coba (*Trial and Error*)

Anak dengan cara coba-coba menunjukkan emosi dalam membentuk perilaku yang memberikan kepuasan terbesarnya, misalnya melalui tangisannya. (Setiyowati, 2020: 163-164).

## **B. Kerangka Berpikir dan Pertanyaan Penelitian**

### 1. Kerangka Pikir

*Game online* merupakan jenis hiburan yang biasanya dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang. Bermain *game* ini dapat membuat anak lupa waktu bersosialisasi dengan teman sebaya. Banyaknya jenis permainan yang semakin berkembang sehingga menimbulkan kecenderungan pemainnya untuk berlama-

lama memainkannya. Namun, apabila hal itu terjadi dikalangan anak-anak, hal ini tentu akan berdampak buruk dan tidaklah baik. Efek yang mudah terjadi adalah pada tatanan kepribadian dan perilaku seseorang terhadap orang-orang disekitarnya. Efek ini terlihat dengan perilaku menolak, acuh tak acuh terhadap orang lain, meskipun dibalik beberapa dampak negatif di atas juga terdapat beberapa hal positif ketika anak bermain *game online* seperti anak dapat memahami kemajuan perkembangan teknologi, dapat melatih anak membaca dengan cepat dan bersosialisasi dengan orang lain melalui *game online* ini.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini bertujuan sebagai arahan dalam pelaksanaan penelitian, terutama untuk memahami alur pemikiran peneliti. Kerangka berpikir bertujuan memberikan keterkaitan fokus peneliti yang akan diteliti, untuk menghasilkan suatu pemahaman yang utuh dan berkesinambungan. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengkaji secara mendalam tentang bagaimana dampak positif dan negatif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak yang bermain *game online* di SDN - 1 Bahaur Kabupaten Seruyan.

Seperti bagan dibawah ini:



## 2. Pertanyaan Penelitian

Wawancara Anak SDN – 1 Bahaur

### a. *Game Online*

- 1) Apa yang anda ketahui tentang *game online*?
- 2) Kapan anda mulai mengetahui *game online*?
- 3) *Game* apa yang biasanya anda mainkan?
- 4) Apakah anda bermain *game online* setiap hari?
- 5) Berapa lama waktu yang anda habiskan ketika bermain *game online*?

### b. Kepribadian sosial anak

- 1) Apakah ketika bermain *game online* anda hanya bermain sendiri/  
dengan teman-teman?

- 2) Ketika bermain *game online* apakah anda saling bekerja sama dengan teman?
- 3) Ketika kalah saat bermain *game online*, apakah anda akan marah-marah?
- 4) Apakah anda hanya berteman dengan teman yang bermain *game online*?
- 5) Bagaimana sikap anda ketika sedang bermain *game online*, dan ada teman anda berkelahi?
- 6) Apa yang akan anda lakukan jika tidak terpenuhi dalam bermain *game online*?
- 7) Bagaimana jika tidak dalam *game online* terdapat kata hinaan apakah anda menirunya?
- 8) Apakah yang anda lakukan jika orang tua melarang anda untuk bermain *game online*?
- 9) Apakah yang anda lakukan apabila saat bermain *game online* dan teman anda yang mengganggu?
- 10) Apakah ketika anda sering bermain *game online* membuat anda melupakan tugas sekolah?
- 11) Apakah anda akan mengejek teman yang kalah saat sedang bermain *game online*?

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode dan Alasan Menggunakan Metode

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan memahami realitas sosial, yaitu melihat dunia dari apa adanya dan bukan dunia yang seharusnya, maka seorang peneliti kualitatif haruslah orang yang memiliki sifat *open minded* (Muslimah dkk, 2020: 66). Penelitian ini disusun oleh peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian deskriptif, deskriptif adalah suatu usaha untuk menuturkan suatu masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data, selain itu juga menyajikan data, menganalisis data dan menginterpretasi. Pendekatan ini bersifat kooperatif dan koleratif (Ahmad dkk, 2013: 44).

Penelitian dengan metode ini digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) di mana peneliti adalah instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara kolaboratif, menggunakan analisis induktif dan hasil penelitiannya lebih menekankan pada makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2017: 9). Penelitian ini akan memberikan gambaran atau mendeskripsikan hasil dari pengamatan yang diperoleh oleh peneliti dari data yang terkumpul kemudian dianalisa

dan dijelaskan dengan kata-kata agar dapat menyimpulkan dengan jelas.

Adapun alasan peneliti menggunakan metode penelitian ini adalah untuk mempermudah peneliti mendeskripsikan data yang akan didapat mengenai dampak bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak di SDN - 1 Bahaur Kabupaten Seruyan.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### 1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang akan dilakukan di sekolah SDN – 1 Bahaur Kabupaten Seruyan, Jl. Aren Desa Bahaur Kecamatan Hanau Kabupaten Seruyan. Pemilihan tempat ini karena peneliti ingin mengetahui dampak positif dan negatif dari *game online* terhadap kepribadian sosial anak dari *game* yang dimainkan.

### 2. Waktu

Alokasi waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Februari-Mei pada tahun 2021 berdasarkan pada *plan schedule* di bawah ini:



Tabel 3.1  
Plan Schedule

No	Kegiatan	Februari 2021 – Mei 2021															
		Februari 2021		Maret 2021				April 2021				Mei 2021					
		Minggu Ke															
		1	2	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Penyusunan Proposal	■	■	■	■												
2	Penyusunan Instrumen			■	■												
3	Seminar Proposal					■	■										
4	Penentuan Sampel							■	■								
5	Pengumpulan Data							■	■	■	■						
6	Analisa Data									■	■	■	■				
7	Pembuatan Draft Laporan											■	■	■	■		
8	Ujian Munqosah														■		

### C. Sumber Data

Data dapat dikumpulkan oleh peneliti melalui data lapangan yaitu subjek penelitian (data secara langsung), dan objek penelitian (tidak langsung).

#### 1. Subjek Penelitian

Teknik pengambilan adalah *purposive sampling* yaitu sampel dengan pertimbangan tertentu. Penentuan sampel ini lebih tepat digunakan dalam penelitian kualitatif yang tidak bermaksud menggeneralisasikan hasil penelitiannya pada populasi. Pertimbangan tertentu dari peneliti ini bahwa orang yang dipilih

sebagai sumber data tersebut dianggap tepat atau mampu memahami permasalahannya (Tarjo, 2019: 57).

Dengan kriteria subjek sebagai berikut:

- a) Anak yang bersekolah di SDN – 1 Bahaur kabupaten Seruyan.
- b) Anak yang berada di kelas 4 dan 5.
- c) Anak yang berjenis kelamin laki-laki.
- d) Anak yang tinggal di Desa Bahaur kabupaten Seruyan.
- e) Anak yang masih bermain *game online*.

Berdasarkan kriteria subjek di atas maka dalam penelitian ini, subjek utama adalah 7 orang siswa SDN – 1 Bahaur Kabupaten Seruyan yang bermain *game online*. Anak yang bermain *game online* sendiri selaku subjek penelitian yaitu YR, MRF, MF, AD, RS, SA dan P di Kabupaten Seruyan.

## 2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah dampak positif dan negatif yang terjadi pada anak ketika bermain *game* di SDN - 1 Bahaur Kabupaten Seruyan.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini, maka digunakan beberapa teknik seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi.

## 1. Observasi

Observasi yaitu pengamatan meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indra, yang dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba dan pengecap (Arikunto, 2013: 199). Adapun data yang ingin digali melalui teknik ini yaitu bagaimana dampak positif dan negatif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak adalah, melihat sikap anak terhadap lingkungan sekitar ketika mereka bermain *game online*.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka di mana salah satu pihak berperan sebagai *interviewer* (Fadhallah, 2021: 2). Melalui teknik ini peneliti berusaha menggali data secara mendalam pada subjek.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur, di mana peneliti menyiapkan beberapa daftar pertanyaan wawancara dalam rangka memperoleh data terkait sesuai dengan pernyataan penelitian yaitu dampak yang terjadi pada kepribadian sosial anak ketika bermain *game online*.

Adapun data yang ingin peneliti dapatkan melalui teknik ini adalah sebagai berikut:

Wawancara Anak SDN – 1 Bahaur

1. *Game Online*

- a. Apa yang anda ketahui tentang *game online*?
- b. Kapan anda mulai mengetahui *game online*?
- c. *Game* apa yang biasanya anda mainkan?
- d. Apakah anda bermain *game online* setiap hari?
- e. Berapa lama waktu yang anda habiskan ketika bermain *game online*?

2. Kepribadian sosial anak

- a. Apakah ketika bermain *game online* anda hanya bermain sendiri/dengan teman-teman?
- b. Ketika bermain *game online* apakah anda saling bekerja sama dengan teman?
- c. Ketika kalah saat bermain *game online*, apakah anda akan marah-marah?
- d. Apakah anda hanya berteman dengan teman yang bermain *game online*?
- e. Bagaimana sikap anda ketika sedang bermain *game online*, dan ada teman anda berkelahi?

- f. Apa yang akan anda lakukan jika tidak terpenuhi dalam bermain *game online*?
- g. Bagaimana jika tidak dalam *game online* terdapat kata hinaan apakah anda menirunya?
- h. Apakah yang anda lakukan jika orang tua melarang anda untuk bermain *game online*?
- i. Apakah yang anda lakukan apabila saat bermain *game online* dan teman anda yang mengganggu?
- j. Apakah ketika anda bermain *game online* anda melupakan tugas sekolah?
- k. Apakah anda akan mengejek teman yang kalah saat sedang bermain *game online*?

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan ataupun data yang diperlukan (Arikunto, 2013: 193). Peneliti menggunakan metode ini untuk mendapatkan:

- a. Profil sekolah.
- b. Data keadaan Guru SDN – 1 Bahaur
- c. Data keadaan siswa SDN – 1 Bahaur
- d. Foto saat kegiatan wawancara anak-anak untuk mengumpulkan data.

### **E. Teknik Pengabsahan Data**

Pengabsahan data adalah upaya untuk menjamin bahwa semua data yang diperoleh peneliti sesuai dengan realitas yang sesungguhnya dan memang terjadi. Hal ini dapat dilakukan untuk memelihara dan menjamin kebenaran data dan informasi yang dihimpun, atau dikumpulkan.

Triangulasi merupakan cara yang paling umum digunakan bagi peningkatan validitas data dalam penelitian kualitatif. Menurut Lexy, J. Moleong triangulasi adalah “teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan keabsahan data”. Triangulasi berfungsi untuk mencari data, agar data yang dianalisis tersebut shahih dan dapat ditarik kesimpulan dengan benar. Dengan cara ini peneliti dapat menarik kesimpulan yang mantap tidak hanya dari satu cara pandang sehingga dapat diterima kebenarannya (Sary, 2019: 29-30).

Penerapannya menggunakan triangulasi untuk memperoleh pengabsahan data yaitu triangulasi sumber. Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber untuk mengecek keabsahan data dari sumber satu dengan sumber yang lain yaitu membandingkan atau menggabungkan data yang didapatkan dari anak-anak SDN – 1

Bahaur yaitu YR, RS, MF, SA, AD, MRF, dan P serta orang tua anak dan guru SDN – 1 Bahaur Kabupaten Seruyan.

## F. Teknik Analisis Data

Miles and Humberman mengemukakan aktifitas dalam analisis data kualitatif berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga data yang dibutuhkan sudah jenuh dan dilakukan secara interaktif. Aktivitas dalam analisis data meliputi *data collection*, *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification* (Sugiyono, 2017: 133).

### 1. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Pengumpulan data yaitu kegiatan utama penelitian untuk mengumpulkan data (Sugiyono, 2017: 134). Dalam hal ini peneliti mengumpulkan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi terhadap anak-anak yang bermain *game online* di SDN – 1 Bahaur Kabupaten Seruyan.

### 2. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data yaitu merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya (Sugiyono, 2017: 135). Dalam penelitian ini peneliti melalui reduksi data, maka data kegiatan yang dilakukan dengan mengelompokkan data tentang dampak bermain *game online* dan kepribadian sosial anak yang disampaikan, sehingga dapat



diarahkan kepada hal-hal yang penting serta dapat ditarik kesimpulan yang jelas.

### 3. *Data Display* (Penyajian Data)

Mendisplaykan data adalah penyajian data dalam bentuk uraian singkat, jelas dan padat. Melalui penyajian data ini, maka data yang disajikan dapat terorganisir, tersusun dan mudah untuk dipahami. Penyajian data yang dilakukan adalah data yang akan disusun dengan jelas sehingga mudah dipahami, disesuaikan dengan fokus penelitian ini yaitu tentang dampak positif dan negatif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak.

### 4. *Conclusion Drawing/ Verification*

Pada langkah terakhir ini yaitu langkah untuk menarik suatu kesimpulan dan verifikasi (Sugiyono, 2017: 141). Kesimpulan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah upaya dalam memperhatikan kembali catatan data yang didapat di SDN - 1 Bahaur Kabupaten Seruyan.

## **BAB IV**

### **PEMAPARAN DATA**

#### **A. Temuan Penelitian**

##### **1. Profil SDN – 1 Bahaur**

SDN – 1 Bahaur adalah salah satu sekolah yang berada di Jl. Aren Desa Bahaur Kecamatan Hanau Kabupaten Seruyan kode pos 74271, Provinsi Kalimantan Tengah. Lokasi sekolah berada di daerah pusat kegiatan desa seperti kantor desa, puskesmas desa, serta lapangan sepak bola desa. Sekolah ini menjadi salah satu sekolah yang diminati masyarakat karena memiliki guru-guru yang berkompeten dan keadaan fasilitas yang baik.

##### **2. Visi dan Misi sekolah**

###### **a. Visi**

Mengembangkan sisa kemampuan peserta didik agar menjadi insan terampil, mandiri, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

###### **b. Misi**

1. Meningkatkan ketaqwaan terhadap kesabaran Tuhan Yang Maha Esa

2. Mengembangkan pengetahuan, sikap, psikomotorik, peserta didik melalui layanan formal sekolah.
  3. Menanamkan konsep diri yang positif agar beradaptasi dan bersosialisasi di masyarakat.
3. Organisasi sekolah

Struktur pelaksanaan organisasi di SDN – 1 Bahaur pada saat ini adalah:

Tabel 4.1 Struktur Organisasi SDN – 1 Bahaur

No	Jabatan	Nama
1	Kepala Sekolah	Hairita, S. Pd. SD
2	Tata Usaha (TU)	Herna
3	Guru Kelas I	Ratna S. Pd. SD
4	Guru Kelas II	Siti Mutmainah, S. Pd
5	Guru Kelas III	Liza Indriani, S. Pd
6	Guru Kelas IV	Hadriman, S. Pd
7	Guru Kelas V	Norjannah, S. Pd
8	Guru Kelas VI	Erni Purwanti, S. Pd

Sumber: TU SDN – 1 Bahaur Tahun 2020/ 2021

#### 4. Keadaan Guru

Guru atau disebut juga pendidik yaitu orang dewasa yang bertanggung jawab memberikan bimbingan atau arahan kepada peserta didik (Buan, 2020: 1). Guru sangat berperan dalam mencapai tujuan pendidikan. Adapun keadaan guru di SDN – 1 Bahaur dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.2 Keadaan guru SDN – 1 Bahaur

No	Nama	Tempat, Tanggal, Lahir	Lulusan	Agama
1	Hairita, S. Pd. SD	Pembuang Hulu, 28 April 1971	S1	Islam
2	Hadriman, S. Pd	Sampit, 05 Februari 1963	S1	Islam
3	Suhden, A. Ma	Sampit, 05 Mei 1965	DII	Islam
4	Ratna, S. Pd	Bagendang Hilir, 04 Maret 1971	S1	Islam
5	Siti Mutmainah, S. Pd	Pematang Panjang, 25 Maret 1985	S1	Islam
6	Erni Purwanti, S. Pd	Malang, 05 April 1985	S1	Islam
7	Liza Indriani, S. Pd	Bahaur, 25 Desember 1989	S1	Islam
8	Norjannah, S. Pd	Palangkaraya, 17 Juli 1992	S1	Islam

Sumber: TU SDN – 1 Bahaur Tahun 2020/ 2021

Data dokumentasi yang peneliti dapatkan di atas, menunjukkan bahwa SDN – 1 Bahaur mempunyai 8 orang guru yang terdiri dari 1 orang kepala sekolah yang berstatus pendidikan S1, 6 orang guru kelas yang semuanya status pendidikannya S1 dan 1 orang lagi sebagai guru mapel PAI yang status pendidikannya DII. Data di atas juga menunjukkan bahwa keseluruhan guru SDN – 1 Bahaur berdasarkan agama maka semuanya beragama Islam.

## 5. Keadaan Murid SDN – 1 Bahaur

Murid adalah setiap orang yang yang seharusnya memperoleh pendidikan. Keadaan murid yang menempuh pendidikan dasar di SDN – 1 Bahaur pada tahun 2020/ 2021 dapat diketahui pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3 Keadaan Murid SDN – 1 Bahaur berdasarkan Jenis Kelamin

Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kelas I	5	6	11
Kelas II	1	6	7
Kelas III	3	3	6
Kelas IV	8	5	13
Kelas V	7	4	11
Kelas VI	2	5	5
Jumlah	26	29	53

Sumber: TU SDN – 1 Bahaur Tahun 2020/ 2021

Dari tabel 4.3 menunjukkan bahwa jumlah antara murid perempuan dan laki-laki, yaitu sebanyak 26 orang untuk laki-laki dan 29 untuk yang berjenis kelamin perempuan, untuk keseluruhan total siswa di SDN – 1 Bahaur ini adalah 53 orang.

## B. Hasil Penelitian

Dampak dari bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak, telah dikumpulkan dan digali dari berbagai macam data yang diperlukan bersama dengan subjek penelitian. Subjek dalam penelitian ini berjumlah tujuh anak yang berinisial YR, MRF, AD,

RS, MF dan P yaitu siswa kelas 4 dan 5 di SDN – 1 Bahaur kabupaten Seruyan. Seluruh subjek yang dipilih ini adalah anak-anak yang bermain *game online*. Adapun yang menjadi informan adalah 3 orang tua siswa dan 2 orang guru. Objek penelitian ini adalah dampak positif dan negatif yang ada pada anak ketika mereka bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN – 1 Bahaur kabupaten Seruyan.

Semakin berkembangnya zaman semua orang sedikit banyak akan terpengaruh dengan teknologi yang semakin maju begitu pula dengan *game online* yang semakin hari semakin bervariasi kehadiran *game online* sendiri banyak membuat perubahan kebiasaan beberapa orang-orang yang memainkannya begitu juga dengan anak-anak di SDN – 1 Bahaur yang bermain *game online* tersebut.

Kepribadian sosial adalah tingkah laku seseorang dalam bersosial dengan orang yang lebih tua bahkan sesama teman sebaya. Kepribadian sosial ini bisa dibentuk dari pergaulan seseorang dengan individu lainnya. Kepribadian sosial setiap orang tentunya memiliki ciri khas yang berbeda antara satu sama lainnya. Adapun dampak bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak di SDN – 1 Bahaur ini banyak anak bermain *game online*, hal ini berdasarkan pada wawancara dengan guru SDN – 1 Bahaur bahwa menurut penuturan beliau anak-anak di SDN – 1 Bahaur ini banyak bermain

*game online*. Untuk itu ada beberapa dampak positif dan negatif dari bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak, sebagai berikut:

1. Dampak positif dari *game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN – 1 Bahaur:

a. Membantu bersosialisasi

Bersosialisasi merupakan kesanggupan yang dilakukan oleh individu untuk saling berhubungan dan bekerja sama dengan individu lain ataupun sebaliknya sehingga adanya hubungan timbal balik antara keduanya, bersosialisasi juga merupakan sebuah proses interaksi yang dilakukan oleh seseorang terhadap lingkungan sekitarnya begitu pun di dalam dunia anak tidak akan lepas dari bersosialisasi, sebagaimana yang diungkapkan oleh anak MF:

iya, karna ketika main *game online* banyak kenal dan bersosialisasi dengan teman-teman baru walaupun tidak bertemu langsung, saat main *game online* kita juga bisa main dengan siapa saja bahkan dengan orang yang berbeda kota tempat tinggal (Wawancara dengan anak MF, Rabu, 24 Maret 2021 pukul 09.00 WIB).

Dalam *game online* mengenai dampak yang dapat ditimbulkan terhadap pemainnya seperti mendorong terjadinya interaksi sosial dan cara baru memandang dunia.



Selain dapat digunakan sebagai tempat untuk berinteraksi sosial antara pemain *game* ini juga dapat menjadi jembatan komunikasi untuk berbagi pandangan satu sama lain mengenai dari dunia orang yang berbeda pandangan dengan diri pribadi yang berkaitan dengan *game online* yang dimainkan. Salah satu anak SA juga mengungkapkan bahwa:

iya memang dapat bersosialisasi dengan orang lain karena *game online* ini bukan hanya tempat bermain *game* saja melainkan di dalamnya kita juga dapat berbicara dengan teman main satu tim saat menghadapi musuh, meskipun nggak saling kenal satu sama lain karna baru bertemu dalam *game online* yang kita mainkan (Wawancara dengan anak SA, Senin 22 Maret 2021 pukul 07.30 WIB).

Media yang terdapat di dalam *game online* memungkinkan para pemain dapat berbuat lebih banyak lagi dalam bermain *game*. Ketika anak bermain *game online*, berarti mereka sudah secara langsung menjadi masyarakat *virtual*, sehingga segala hal yang paling dapat membangun/merusak, moral/amoral, kebaikan/kejahatan, kebenaran/ kepalsuan dapat hadir secara bersamaan.

Salah satu anak yaitu YR, juga mengatakan

iya dengan teman-teman tapi kadang juga bisa sendiri akan tetapi akan lebih seru main bersama-sama dari pada sendiri dan dalam *game* nya juga dapat berbicara dengan siapapun meskipun kita

nggak kenal (Wawancara dengan anak YR, senin 29 Maret 2021 pukul 10.00 WIB).

Anak MRF juga mengatakan “iya dengan teman-teman biar rame dan lebih semangat main dan ketika main akan bertemu dengan teman baru dalam *game*” (Wawancara dengan anak MRF, Selasa 23 Maret 2021 pukul 10.00 WIB).

RS juga mengatakan “iya pastinya dengan teman-teman biar seru dan rame main” (Wawancara dengan anak RS, Sabtu 27 Maret 2021 pukul 10.00 WIB).

Anak P juga mengatakan sebagai berikut ketika ditanya apakah bersosialisasi dengan teman saat main “bisa sendiri bisa juga sama-sama dengan teman dan dalam *game* pasti berjumpa teman baru” (Wawancara dengan anak P, Kamis 25 Maret 2021 pukul 09.00 WIB).

Selain itu anak AD juga mengatakan “kadang dengan teman-teman kadang juga hanya sendiri” (Wawancara dengan anak AD, Selasa 23 Maret 2021 pukul 09.30 WIB).

Berdasarkan pada uraian MF, SA, YR, MRF, RS, P, dan AD menunjukkan bahwa dalam bermain *game online* mereka dapat bersosialisasi dengan siapapun sehingga

kehadiran *game online* dapat menjadikan mereka dapat bersosialisasi dengan luas.

Peneliti juga melakukan pengamatan pada ketujuh anak yaitu MF, SA, YR, MRF, RS, P, dan AD ini ketika bermain *game online* mereka dapat berinteraksi dengan baik terhadap teman-temannya meskipun sedang fokus memainkan *game online* (Observasi pada anak MF, SA, YR, MRF, RS, P, dan AD Minggu 21 Maret 2021).

Dari uraian di atas peneliti dapat memaparkan bahwa bersosialisasi yang dimaksud adalah sikap anak yang pada saat mereka sedang bermain apakah berinteraksi dengan baik terhadap orang yang ditemui dalam *forum game* yang sedang dimainkan oleh anak, ternyata mereka dapat bersosial dengan baik ketika berjumpa dengan orang lain dalam *game*.

Bapak S orang tua siswa juga mengatakan

kalau bersosialisasi sih iya bersosialisasi dengan baik saja anak-anak disini karena meskipun mereka bermain *game online* itu tidak membuat mereka menjadi tidak bersosialisasi dengan orang lain” (Wawancara dengan orang tua yaitu bapak S, Rabu 24 Maret 2021 pukul 10.00 WIB).

Berdasarkan pernyataan bapak S di atas menerangkan bahwa anak-anak di SDN – 1 Bahaur

kabupaten Seruyan ini meskipun mereka memainkan *game online* hal itu sama sekali tidak mempengaruhi interaksi atau sosialisasi mereka terhadap orang-orang disekitarnya. Jadi *game online* ini memang tidak memberikan dampak negatif terhadap anak yang memainkannya melainkan dapat membantu anak bersosialisasi lebih luas dengan orang-orang baru.

Salah satu guru SDN – 1 Bahaur yaitu bapak H juga mengatakan bahwa:

Kalau terkait bersosialisasi sih anak-anak saat berada disekolah tidak ada yang tidak bersosialisasi dengan baik terlebih lagi bagi anak-anak yang bermain *game online* tidak berbeda mereka bersosial seperti anak lainnya dan berteman dengan teman-teman yang lain seperti biasanya (Wawancara dengan guru bapak H, Selasa 30 Maret 2021 pukul 10.00 WIB).

Berdasarkan uraian dari bapak H beliau menjelaskan bahwa dalam bersosialisasi anak-anak di SDN – 1 Bahaur tidak ada permasalahan melainkan semua anak terutama anak-anak yang bermain *game online* juga bersosial dengan baik terhadap teman-temannya saat berada di sekolah. Peneliti juga melakukan pengamatan ketika anak di sekolah bahwa anak-anak di SDN – 1

Bahaur ini memang bersosialisasi dengan baik terhadap teman-teman guru bahkan lingkungan sekitarnya.

Dari uraian hasil observasi yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa anak MF, SA, YR, MRF, RS, P, dan AD dapat bersosialisasi dengan baik entah itu saat bermain *game online* maupun dengan teman-temannya saat berada di sekolah dan di lingkungan rumah.

Sedangkan dari hasil wawancara di atas disimpulkan bahwa bermain *game online* tidak dapat berpengaruh terhadap kehidupan sosialisasi anak melainkan dapat membantu anak menjadi semakin berkembang kemampuan bersosialisasinya walaupun dengan orang yang tidak pernah ia jumpai sebelumnya sebagaimana yang diungkapkan oleh anak MF, SA, YR, MRF, RS, P, dan AD bahwa mereka ketika bermain *game online* dapat bersosialisasi dengan baik entah itu di dalam permainan *game* ataupun di dunia nyata hal itu juga diungkapkan oleh orang tua yaitu bapak S dan guru bapak H yang menerangkan bahwa anak-anak yang bermain *game online* di SDN – 1 Bahaur dapat bersosialisasi dengan baik ketika berada di rumah ataupun di sekolah meskipun mereka selalu bermain *game online* .

b. Kerja sama

Kerja sama adalah suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu begitu pula dalam permainan *game online* tentunya dalam satu tim akan melakukan kerjasama dalam menghadapi musuh dapat mencapai tujuan bersama yaitu memenangkan pertarungan dalam *game* yang sedang dimainkan.

AD adalah salah satu anak yang memberi tanggapan ketika bermain *game online* saling bekerja sama dengan teman, AD mengatakan sebagai berikut

“iya ketika bermain *game online* saya dan teman-teman yang satu tim bekerja sama karena kekompakkan kelompok harus ada ketika melawan musuh biar bisa menjadi pemenangnya seperti saling membantu misalnya ada teman yang memerlukan bantuan (Wawancara dengan anak AD, Sabtu 20 Maret 2021 pukul 09.00 WIB).

P adalah salah satu anak mengatakan “iya kerja sama supaya tim kami bisa menang dalam permainan” (Wawancara dengan anak P, Kamis 25 Maret 2021 pukul 09.00 WIB).

Salah satu anak yaitu RS juga mengatakan “iya memang kami selalu bekerja sama dengan tim saat sedang main” (Wawancara dengan anak RS, Sabtu 27 Maret 2021 pukul 10.00 WIB).

MF juga mengatakan “iya kak karena biar cepat menang dalam *game* harus kerja sama dengan teman satu tim” (Wawancara dengan anak MF, Rabu 24 Maret 2021 pukul 09.00 WIB). Anak YR juga mengatakan “iya sih itu pasti karna kalo nggak kerja sama akan sulit memenangkan *game* yang dimainkan” (Wawancara dengan anak YR, Senin 29 Maret pukul 10.00 WIB)

Berdasarkan pernyataan dari anak AD, P, RS, MF dan YR di atas mengenai kerja sama dalam permainan *game online* memang mereka akan bekerja sama dalam satu tim, karena kalau kerja sama sudah dibangun dalam satu kelompok maka akan sangat mudah dalam mencapai tujuan akhir yang telah direncanakan sebelumnya misalnya seperti semakin cepat menjadi pemenang saat bertarung melawan musuh.

Sehingga anak yang memainkan *game online* akan terbiasa bekerja sama dengan orang lain dan hal ini dapat menjadi kebiasaan anak dalam kehidupan sehari-hari seperti. Selain itu anak MRF juga mengatakan “iya supaya tim kami cepat memenangkan permainannya” (Wawancara dengan anak MFR, Selasa 23 maret 2021 pukul 10.00 WIB). SA juga mengungkapkan bahwa “iya kami saling



bekerja sama satu sama lain biar bisa menang dalam *game*” (Wawancara dengan anak SA, Senin 22 Maret 2021 pukul 07.30 WIB).

Dari ungkapan anak MRF dan SA di atas dapat disimpulkan bahwa anak-anak akan selalu melakukan kerja sama dengan timnya dalam permainan *game online* ini.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada anak AD, P, RS, MF, YR, MRF, dan SA ini saat berada di sekolah ketika mereka bermain bola dapat bekerja sama dengan baik bersama teman-temannya untuk memenangkan permainan bola tersebut (Observasi anak AD, RS, P, MF, YR, MRF, dan SA Sabtu 20 Maret 2021).

Ibu N selaku guru SDN – 1 Bahaur, juga mengatakan sebagai berikut:

tidak ada perbedaan antara siswa yang bermain *game online* atau tidak dalam bekerja sama karena mereka akan patuh saat bekerja sama jika dikelas sedang belajar kelompok, mengenai mereka memainkan *game online* tidak ada pengaruhnya terhadap anak SDN – 1 Bahaur ini melainkan tetap dapat bekerja sama dengan baik bersama teman-teman (Wawancara dengan guru ibu N, Selasa 23 Maret 2021 pukul 09.30 WIB).

Dari uraian ibu N beliau mengatakan bahwa anak yang bermain *game online* ini saat berada di sekolah memang dapat bekerja sama dengan baik terhadap teman-

temannya, ibu N mengatakan bahwa saat AD, RS, P, MF, YR, MRF, dan SA bermain *game online* dapat membantu anak semakin baik dalam bekerja sama karena di dalam *game online* sendiri setiap tim yang bermain harus dapat bekerja sama dengan baik terhadap timnya agar dapat memenangkan pertarungan tersebut. Ibu EW juga mengatakan sebagai berikut:

saat dirumah anak-anak dapat bekerja sama dengan baik ketika mendapat tugas dari guru secara berkelompok mereka akan melakukan kerja sama dengan membagi pekerjaan yang akan dikerjakan oleh setiap anggota kelompok, saat bermain dengan teman-temannya di sekitar lingkungan rumah pun juga dapat bekerja sama dengan baik dan selalu rukun jadi biar pun anak bermain *game online* tidak memberikan pengaruh buruk terhadap sikap kerja sama anak (Wawancara dengan orang tua ibu EW, Rabu, 24 Maret 2021 pukul 10.15 WIB).

Dari uraian ibu EW di atas beliau mengatakan bahwa anak-anak yang bermain *game online* dapat bekerja sama dengan baik ketika mendapatkan tugas kelompok dari sekolah mereka dapat mengerjakannya dengan bekerja sama, ketika berada di lingkungan rumah saat bermain dengan teman-temannya juga dapat bermain dengan baik. Hal ini dapat membuktikan bahwa bermain *game online* dapat menambah rasa kerjasama yang kuat untuk anak.

Dari pengamatan yang telah dilakukan peneliti terhadap anak AD, RS, P, MF, YR, MRF, dan SA dapat disimpulkan bahwa sikap kerja sama dari ketiga anak ini baik saat bermain *game online* ataupun tidak anak akan melakukannya seperti mengerjakan tugas kelompok yang diberikan guru saat berada di sekolah dapat mereka selesaikan dengan baik ketika di rumah dan selalu bekerja sama dalam bermain saat berada di lingkungan rumah.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *game online* dapat menumbuhkan sikap kerja sama anak karena ketika mereka bermain akan selalu bekerja sama hal ini selaras dengan yang diungkapkan oleh anak AD, RS, P, MF, YR, MRF, dan SA yang mengatakan bahwa dalam bermain *game* yang akan membuat kita memenangkan permainan itu adalah kekompakan dalam kelompok tim, hal ini juga diungkapkan oleh guru yaitu ibu N yang mengatakan bahwa anak AD, RS, P, MF, YR, MRF, dan SA ini ketika diberikan tugas kelompok saat mengerjakan tugas di kelas akan berkontribusi dengan baik dalam kelompoknya saat berada di rumah ibu EW mengatakan anak juga dapat

berkerja sama dengan teman-temannya yang sekelompok dalam mengerjakan tugas dari guru.

Peneliti juga menyaksikan dari *game online* yang dimainkan anak yang didapat dengan cara tangkap layar (Hasil dokumen anak-anak).

c. Simpati

Simpati merupakan kemampuan seseorang untuk menempatkan posisinya di posisi orang lain dan akan merasa iba ketika melihat apa yang sedang dialami seseorang. Salah satunya menolong orang lain yang kesusahan, sebagaimana yang diungkapkan oleh anak MF “kalau lagi main *game online* dan ada teman yang perlu pertolongan seperti habis kuota kadang saya bantu karna kasian jadi saya bantu hotspotkan dari *handphone* saya biar bisa main bersama-sama” (Wawancara dengan anak MF Rabu, 24 Maret 2021 pukul 09.00 WIB).

Dari hasil wawancara dengan anak MF di atas menerangkan bahwa ia akan membantu temannya yang dalam kesusahan karena kasihan. Peneliti juga melakukan wawancara dengan anak SA “iya ka, kalau ada teman yang saya yang perlu pertolongan dalam *game* ketika kami main bersama-sama karna saya kasian dengan teman makannya

saya bantu” (Wawancara dengan anak SA Senin, 22 Maret 2021 pukul 07.30 WIB).

Berdasarkan pernyataan anak MF dan SA dapat diuraikan bahwa dari kedua anak ini mereka akan merasa simpati terhadap teman yang memerlukan bantuan dan akan membantu teman yang kesusahan agar dapat bermain bersama-sama.

YR juga mengatan “akan membantu karena saat saya kesusahan kadang teman-teman saya juga membantu” (Wawancara dengan anak YR, Senin 29 Maret 2021 pukul 10.00 WIB). Selain itu anak RS juga mengungkapkan bahwa “iya bantu karena saya juga sering dibantu ketika sedang kesusahan seperti teman membantu melawan musuh yang menyerang ketika nyawa hiro mau habis saya dalam *game* saat main bareng” (Wawancara dengan anak RS, pada Sabtu 27 Maret 2021 pukul 10.00 WIB).

Salah satu anak MRF juga mengatakan “iya kadang saya bantu biar sama-sama bisa main bareng” (Wawancara dengan anak MRF, Selasa 23 Maret 2021 pukul 10.00 WIB).

Dari pernyataan anak YR, RS dan MRF di atas dapat diuraikan bahwa anak ketika bermain *game online*

akan memiliki sikap simpati terhadap temannya yang sedang kesusahan.

AD juga mengungkapkan “iya emang sering saya bantu” (Wawancara dengan anak AD, Selasa 23 Maret 2021 pukul 09.30 WIB). Begitupun juga dengan anak P mengatakan “kadang saya bantu kadang juga engga sih” (Wawancara dengan anak P, Kamis 25 Maret 2021 pukul 09.00 WIB).

Salah satu guru SDN – 1 Bahaur yaitu bapak H juga mengungkapkan sebagai berikut:

iya kalau anak-anak ini di sekolah sering membantu temannya kalau ada yang sakit saat mereka main bola bersama, kalau menurut bapak memang di SDN – 1 Bahaur ini rasa simpati anak-anak seperti menolong temannya tidak dapat terpengaruh ketika mereka telah bermain *game online* ini (Wawancara dengan guru bapak H, Selasa 30 Maret 2021 pukul 10.00 WIB).

Berdasarkan uraian bapak H, menerangkan bahwa anak MF, SA, YR, RS, MRF, AD, dan P memiliki rasa simpatinya terhadap orang lain ketika dalam kesusahan dan akan membantu. Dapat dilihat meskipun anak bermain *game online* tetapi tidak terobsesi dengan permainan yang dimainkan akan tetapi tetap peka terhadap lingkungan

sekitarnya karena anak masih peduli seperti ketika ada temannya yang kesusahan dan membantunya.

Peneliti juga menyaksikan saat anak MF, SA, YR, RS, MRF, AD, dan P berada di sekolah mereka akan membantu teman yang kesusahan dan memerlukan bantuan (observasi anak MF, SA, YR, RS, MRF, AD, dan P, Senin 22 Maret 2021).

2. Dampak negatif dari *game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN – 1 Bahaur:

a. Adiksi (Kecanduan)

Kecanduan adalah salah satu dampak negatif yang terjadi pada anak ketika telah mengenal *game online*, karena anak hanya memikirkan bahkan menghabiskan waktu dengan *gamanya* dibandingkan dengan kegiatan lainnya salah satunya seperti tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru saat di sekolah, dan akhirnya menganggap *game online* inilah yang lebih penting dari segalanya.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh anak YR:

iya saya main setiap hari, karna saya sangat suka kalau misalnya nggak main rasanya bosan tapi kalo sudah main hati rasanya senang karna lebih asyik main *game online* dengan teman-teman dari pada main permainan yang lain dan kadang juga suka lupa waktu” (Wawancara dengan anak YR, senin 29 Maret 2021 pukul 10.00 WIB).



Salah satu anak yaitu AD juga mengatakan “iya kak lupa karena kalau sudah asyik main suka nggak sadar kalau sudah lama mainnya” (Wawancara dengan anak AD, Selasa 23 Maret 2021 pukul 09.30 WIB).

Berdasarkan pemaparan dari anak YR dan AD bahwa setiap hari ia bermain *game online* dan ketika main akan merasa lebih senang dan lebih menyukai ketika ia bermain *game* ini bersama teman-temannya dari pada bermain permainan yang lain karena YR dan AD merasa permainan *game online* lebih asyik dibandingkan dengan permainan lainnya.

Anak MRF juga mengatakan sebagai berikut “kadang kalau sudah asyik main akan lupa waktu untuk selesai” (Wawancara dengan anak MRF, Selasa 23 Maret 2021 pukul 10.00 WIB). Salah satu anak yaitu RS mengatakan “kalo lupa waktu sih nggak selalu, kadang-kadang bisa lupa waktu kadang-kadang bisa nggak lupa” (Wawancara dengan anak RS, Sabtu 27 Maret 2021 pukul 10.00 WIB).

Anak P mengatakan “iya ka kalau sudah rame-rame main dengan teman suka lupa waktu saat main *game*

*online*” (Wawancara dengan anak P, Kamis 25 Maret 2021 pukul 09.00 WIB).

Dari uraian anak MRF, RS dan P dapat disimpulkan bahwa ketika bermain *game online* mereka akan lupa waktu apalagi jika sudah sangat asyik dengan teman-teman akan semakin lupa waktu untuk berhenti main dan akan lupa dengan kegiatan lainnya.

SA salah satu anak ketika ditanya apakah sering lupa waktu kalau sudah main *game online* ia mengatakan

enggak, saya selalu ingat waktu saat main dan akan berhenti jika sudah merasa lumayan lama mainnya dan setelah main biasanya saya selalu mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan guru di sekolah (Wawancara dengan anak SA, Senin 22 Maret 2021 pukul 07.30 WIB).

Anak MF juga mengatakan “nggak, saya kadang akan merasa bosan jika lama-lama memainkan *game online* jadi selalu ingat waktu kalo lagi main habis itu saya biasanya kalau ada PR akan mengerjakannya” (Wawancara dengan anak MF, Rabu 24 Maret 2021 pukul 09.00 WIB).

Sedangkan dari uraian anak SA dan MF dapat disimpulkan bahwa mereka selalu ingat waktu jika saat main *game online* dan tidak melupakan hal-hal lain seperti mengerjakan PR yang diberikan oleh guru.

Peneliti juga melakukan pengamatan terhadap anak YR, AD, MRF, RS dan P ketika berada di rumah sepulang sekolah akan bermain *game online* ketika sudah asyik bermain akhirnya lupa dengan tugas yang diberikan oleh guru saat berada di sekolah (Observasi anak YR, AD, MRF, RS dan P, Jum'at 19 Maret 2021).

Bahkan ketika sudah main akan lupa waktu dan tugas yang diberikan guru. Sebagaimana yang diungkapkan oleh ibu M beliau mengatakan:

iya anak saya bermain *game online* ini bahkan setiap hari, karna keasyikan hingga lupa waktu apalagi sekarang musim covid begini mereka akan belajar dari rumah saja. Seharusnya belajar kalau ini malah banyak main *game* nya dari pada belajar emang sih nggak selalu main *game online* kadang-kadang juga main yang lain sih karna biasanya bisa saya batasi ketika ia ingin main *game online* terus (Wawancara dengan orang tua yaitu ibu M, Senin 29 Maret 2021 pukul 10.30 WIB).

Dari ungkapan ibu M diatas beliau menerangkan kalau anak saat pulang sekolah memang bermain *game online* dalam satu minggu itu pasti setiap hari ada bermain terlebih lagi saat ini pembelajaran anak-anak ketika covid belajar dari rumah saja, tapi dengan pembelajaran sistem seperti saat ini menurut ibu M anak hanya akan banyak

menghabiskan waktu dengan bermain apalagi main *game online* dari pada belajarnya.

Ibu N salah satu guru SDN – 1 Bahaur juga mengatakan:

memang kadang itu mereka mengabaikan apa yang disampaikan kadang juga bisa tidak mengerjakan PR dengan alasan lupa saat ditanya lupa karena apa, mereka menjawab karena asyik main *game online*, hal ini bukan hanya sekali ibu dapati melainkan sudah sering anak-anak mengulangi tidak mengerjakan PR menurut ibu ini merupakan dampak negatif yang diberikan *game online* terhadap anak yang memainkannya (Wawancara dengan guru yaitu ibu N, Selasa 30 Maret 2021 pukul 09.30 WIB).

Berdasarkan uraian ibu N di atas beliau menerangkan bahwa memang anak-anak di SDN – 1 Bahaur sering tidak mendengarkan apa yang disampaikan apalagi kalau masalah pekerjaan rumah (PR) mereka sering lupa dengan alasan bermain *game online*.

Berdasarkan pada pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, bahwa anak YR, AD, MRF, RS dan P akan selalu bermain *game online* akan membuat lupa waktu sehingga lalai dengan tugasnya sebagai siswa seperti tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan anak YR, AD, MRF, RS dan P mengatakan bahwa ia akan selalu

bermain *game online* setiap hari karena merasa ketika bermain *game online* akan merasa asyik dari pada bermain permainan yang lainnya. Berbeda dengan SA dan MF mereka tidak lupa waktu ketika memainkan *game online* dan akan mengerjakan PR yang diberikan pada mereka.

hal ini juga dibenarkan oleh orang tua yaitu ibu M bahwa anak memang bermain *game online* setiap hari dan waktunya setiap hari akan dihabiskan untuk bermain *game online* dari pada belajar dan ibu guru N juga menegaskan bahwa memang anak-anak di SDN – 1 Bahaur sering tidak mengerjakan PR dengan alasan karena lupa karena saat berada di rumah hanya asyik bermain *game online*.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ketika anak terlalu sering bermain *game online* hal ini dapat menyebabkan anak menjadi kecanduan atau terus-terusan ingin memainkannya dan saat tidak main pun anak akan mengingatnya karena hal ini sudah menjadi kebiasaan yang harus ia lakukan setiap hari, akan tetapi dampak ini tidak terjadi pada anak MF dan SA.

b. Berbicara kasar dan kotor

Ucapan atau kata-kata kasar yang biasanya ditujukan kepada orang lain ketika seseorang

mengungkapkan rasa kekesalannya pada sesuatu. Namun hal ini dapat menjadi kebiasaan buruk bagi orang yang melakukannya. Sebagian dari *gamers* (orang yang bermain *game*) sering kesal dan emosi jika dalam permainan mereka tidak dapat menguasai permainan tersebut. Sebagaimana tanggapan dari anak MRF “saat kalah main *game online* saya marah dan kadang-kadang berkata kasar, karena merasa gagal menjadi pemenang dalam *game* yang sedang dimainkan” (Wawancara dengan anak MRF, Selasa 23 Maret 2021 pukul 10.00 WIB).

Berdasarkan dari keterangan MRF mengatakan bahwa saat bermain *game online* dan tidak bisa menjadi pemenang ia akan merasa marah sehingga membuat emosi dan kesal hingga akhirnya bisa mengeluarkan kata-kata yang kasar dan kotor saat kalah dalam permainan yang sedang mereka mainkan.

Salah satu anak yaitu P juga mengungkapkan:

iya, pasti saya marah dan kesal saat main *game* karna mati ditangan *hero* musuh itu membuat tim kami gagal jadi pemenang sehingga kadang saat kalah akan berkata-kata kasar kepada teman satu tim karna tidak bisa jadi pemenangnya (Wawancara dengan anak P, Kamis 25 Maret 2021 pukul 09.00 WIB).

Anak RS juga mengatakan “kadang marah karena kesal dan sudah bersusah payah ingin memenangkan permainan ternyata malah kalah” (Wawancara dengan anak RS, Sabtu 27 Maret 2021 pukul 10.00 WIB). YR sebagai salah satu anak juga mengatakan “iya saya akan marah-marrah saat kalah main karena menyesal tidak bisa memenangkan permainan” (Wawancara dengan anak YR, Senin 29 Maret 2021 pukul 10.00 WIB).

Salah satu anak AD ketika ditanya apakah marah saat kalah dan kadang berkata kasar pada orang lain ia mengatakan “iya kadang saya marah karena merasa kesal dan kadang juga berkata-kata yang kurang baik” (Wawancara dengan anak AD, Selasa 23 Maret 2021 pukul 09.30 WIB).

Berdasarkan pernyataan MRF, P, RS, YR, dan AD diatas jawaban dari keempat anak ini tidak jauh berbeda dengan pernyataan bahwa saat kalah bermain *game online* anak juga akan merasa kesal dan marah-marrah sampai akhirnya berkata kasar ini dilakukan oleh anak MRF, P, RS, YR, dan AD untuk meluapkan emosinya ketika kalah bermain.



SA mengatakan “iya kadang-kadang saya marah sih tapi kadang bisa juga enggak” (Wawancara dengan anak SA, Senin 22 Maret 2021 pukul 07.30 WIB).

Anak MF juga mengatakan “nggak marah, karna bagi saya itu hanya permainan jadi biasa saja jika ada menang dan kalahnya” (Wawancara dengan anak MF, Rabu 24 Maret 2021 pukul 09.00 WIB).

Berdasarkan uraian anak di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa anak yang bermain *game online* pada anak akan terbiasa berkata kasar ketika marah dalam permainannya seperti SA kadang-kadang akan marah bahkan berkata kurang baik jika kalah saat main hal ini berbeda dengan anak MF ia tidak marah ketika kalah main *game* karena menurutnya dalam permainan menang kalah itu tidak menjadi permasalahan dan memang hal yang biasa.

Ibu EW salah satu orang tua juga mengatakan sebagai berikut:

ketika dirumah kadang-kadang anak saya saat marah mengatakan kata-kata yang tidak sebaiknya diucapkan oleh anak-anak seusia dia yang agak kasar terhadap adik-adiknya yang menurut saya kata-kata tersebut yang telah didapatnya ketika bermain *game online* karena sebelum ia bermain *game online* tidak pernah berkata seperti itu, saya

khawatir itu akan menjadi kebiasaannya (Wawancara dengan orang tua ibu EW, Rabu 24 maret 2021 pukul 10.00 WIB).

Berdasarkan keterangan dari ibu EW bahwa kadang anak berkata-kata kasar saat di rumah hal ini menurut beliau merupakan dampak yang diberikan *game online* karena ketika sebelum ia bermain *game online* tidak pernah mengatakan kata-kata kasar seperti itu. Sebagai orang tua ibu EW merasa khawatir kalau anaknya akan menjadi terbiasa berkata-kata kasar karna dapat menjadi kebiasaan buruk seperti meremehkan orang lain dengan kata-kata yang diucapkan. Salah satu guru di SDN – 1 Bahaur yaitu ibu N juga mengatakan sebagai berikut:

iya, kadang-kadang ibu mendengar anak-anak ada yang marah bahkan berkata kasar kepada teman-temannya di sekolah kadang ibu tegur kalau berkata-kata seperti itu tidak baik dan tidak boleh diucapkan pada temannya (Wawancara guru ibu N, Selasa 30 Maret 2021 pukul 09.00 WIB).

Berdasarkan uraian dari ibu N beliau mengatakan bahwa memang benar ada beberapa anak yang ketika berada di sekolah mereka berkata kasar terhadap temannya bahkan ibu N juga menasehati kalau berkata-kata seperti itu sangat tidak baik jika dibiasakan.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan anak MRF, P, RS, YR, AD, dan SA ketika mereka marah saat kalah atau tidak terpenuhi keinginan dalam permainan *game online* akan berkata-kata kasar sebagai pelampiasan emosi hal ini juga serupa diungkapkan oleh salah satu orang tua yaitu ibu EW beliau mengatakan memang kadang anak saat berada di rumah berkata-kata kasar yang tidak sepatutnya diucapkan anak seusianya ketika lagi marah, hal ini juga ibu N juga sebagai salah satu guru mengungkapkan bahwa kadang anak-anak akan berkata kurang baik saat berada di sekolah, akan tetapi hal ini tidak memberikan dampak pada anak MF ia tidak marah dan tidak berkata-kata kasar ketika kalah dalam permainan *game* yang ia mainkan.

c. Pembangkang

Bermain *game online* dapat membentuk perilaku sosial anak salah satunya seperti perilaku membangkang. Anak yang terbiasa fokus saat bermain *game online* dapat mengganggu kehidupannya di dunia nyata contohnya seperti tidak menghiraukan lingkungan sekitar. Anak-anak yang bermain *game online* memiliki kecenderungan untuk membangkang baik itu terhadap guru, teman sebaya

maupun orang tuanya. Sebagaimana yang diungkapkan YR sebagai berikut:

ya, kadang-kadang kalau lagi fokus main *game online* saya tidak menghiraukan teman-teman kalau ada mereka yang memanggil saya karena saya sedang melakukan pertarungan dalam *game* sehingga membuat saya tidak merespon panggilan atau teman yang berbicara dengan saya (Wawancara dengan anak YR, senin 29 Maret 2021 pukul 10.00 WIB).

Anak MRF juga mengatakan “misalkan saya lagi fokus tidak saya hiraukan dan lanjut dengan *game* yang lagi dimainkan” (Wawancara dengan anak MRF, Selasa 23 Maret 2021 pukul 10.00 WIB).

Selain itu anak P juga mengatakan “iya sih kalau saya sudah asik main sering mengabaikan orang yang berbicara dengan saya karna lagi fokus main” (Wawancara dengan anak P, Kamis 23 Maret 2021 pukul 09.00).

RS salah satu anak mengatakan “iya misalkan lagi bertarung sengit melawan musuh bisa mengacuhkan orang yang mengajak berbicara” (Wawancara dengan anak RS, Sabtu 27 Maret 2021 pukul 10.00 WIB).

Berdasarkan ungkapan dari YR, MRF, P, dan RS mereka mengatakan bahwa saat bermain *game online* akan mengabaikan atau tidak menghiraukan teman yang sedang

berbicara dengannya dan tidak menganggap penting karena baginya yang sangat penting hanya lah bermain *game online*.

Anak AD juga mengatakan “iya karena saya hanya fokus dengan *game* yang lagi dimainkan” (Wawancara dengan anak AD, Selasa 23 Maret 2021 pukul 09.30 WIB). SA mengatakan “kalau lagi fokus banget main nggak saya hiraukan tapi jika tidak pasti saya hiraukan dan akan merespon” (Wawancara dengan anak SA, Senin 22 Maret 2021 pukul 07.30 WIB).

Selain itu, anak MF ketika ditanya apakah akan mengabaikan orang lain yang berbicara kepadanya ia mengatakan “saya menghiraukan dan akan merespon orang lain yang berbicara dengan saya meskipun saat bermain *game*” (Wawancara dengan anak MF, Rabu 24 Maret 2021 pukul 09.00 WIB).

Salah satu orang tua yaitu ibu M mengatakan sebagai berikut:

iya sih kadang anak saya kalau diperintah saat dirumah tidak mau, apalagi kalau dia lagi main *game online* apapun yang kita katakan padanya tidak dihiraukan karena hanya satu fokusnya yaitu memenangkan *game* yang dimainkan, kecuali *handphone* nya saya ambil baru mendengarkan itu pun sambil marah-marah karena *game online* nya

saya rebut, kalau dinasehati dia kadang hanya diam (Wawancara dengan orang tua ibu M, Rabu 24 Maret 2021 pukul 10.30).

Dari uraian ibu M di atas beliau mengatakan bahwa memang saat berada di rumah anak kadang-kadang mengabaikan perintah dari orang tua karena ia hanya fokus bermain *game online* dan tidak menganggap penting hal lainnya.

Bapak H adalah salah satu guru di SDN – 1 Bahaur juga mengungkapkan bahwa:

saat saya menjelaskan materi di kelas anak-anak malah sibuk berbicara sendiri tidak menghiraukan pemaparan bapak dan yang mereka bicarakan adalah tentang *game online* ini, jadi menurut bapa adanya *game online* ini dapat membuat anak mengabaikan lingkungan sekitar apalagi saat belajar harusnya mereka mendengarkan penjelasan dan menyimak penjelasan materi dari guru dengan baik (Wawancara dengan bapak H selaku guru, Selasa 30 Maret 2021 pukul 10.30 WIB).

Dari uraian bapak H beliau mengatakan bahwa ketika berada dalam kelas dan saat proses belajar mengajar berlangsung anak-anak tidak memperhatikan materi atau mengabaikan yang disampaikan melainkan mereka asyik bercerita sendiri dan yang mereka ceritakan adalah tentang *game online*. Jadi menurut bapak H bahwa anak yang bermain *game online* ini dapat memberikan dampak negatif

kepada anak seperti mengabaikan dunia nyata nya dan di dalam pikiran mereka hanya memikirkan *game online* yang mereka mainkan setelah pulang sekolah. Kesimpulannya adalah adanya *game online* dapat mengganggu kegiatan belajar anak yang mana mereka hanya fokus memikirkan *game online* dari pada pelajarannya baik itu ketika mereka berada di rumah maupun ketika di sekolah.

Dari wawancara yang dilakukan peneliti di atas bahwa anak YR, MRF, P, RS, AD, dan SA ketika bermain *game online* kerap tidak menghiraukan orang-orang disekitarnya karena ia hanya benar-benar fokus dengan *game online* yang saat itu ia mainkan saat berada di rumah pun berdasarkan ungkapan dari orang tua yaitu ibu M bahwa saat berada di rumah anak sering tidak menghiraukan apa yang dikatakan orang tua dan akan mengabaikan perintah ketika disuruh selain itu salah satu guru yaitu bapak H juga menerangkan bahwa ketika di sekolah anak-anak saat di dalam kelas sering tidak mendengarkan atau hanya mengabaikan guru dan akan sibuk berbicara dengan teman-temannya dan hal yang dibicarakan adalah tentang *game online* yang sering mereka mainkan. Sedangkan dari uraian anak MF dapat peneliti



simpulkan bahwa sikap pembangkang ini tidak terjadi pada anak MF melainkan ia akan merespon orang yang mengajaknya berbicara walaupun ia sedang bermain *game online*.

d. Berselisih atau Bertengkar

Berselisih atau bertengkar pada anak sering terjadi penyebab utama biasanya hanya karena masalah sepele. Pertengkarannya biasanya dimulai dengan sikap jahil dari salah satu anak yang dapat membuat temannya kesal akhirnya terjadi perkelahian. Sebagaimana yang diungkapkan oleh anak AD,

iya pasti marah, karena sudah bersusah payah ingin memenangkan *game* malah diganggu jadi saya marah saat ada teman yang mengganggu karena bisa membuat fokus jadi hilang (Wawancara dengan anak AD Selasa, 23 Maret 2021 09.30 WIB).

Salah satu anak yaitu RS juga mengatakan “pasti marah karena saya merasa kesal ketika ada yang mengganggu saat asyik main *game*” (Wawancara dengan anak RS, Sabtu 27 Maret 2021 pukul 10.00 WIB).

Dari uraian AD dan RS mereka mengatakan bahwa saat ada teman yang mengganggu ia ketika main pasti akan marah karena saat bermain *game online* harus benar-benar

fokus dan tidak bisa diganggu agar bisa menang.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan anak P,

iya marah karna saya takut kalah saat ada yang mengganggu kalau lagi asyik main *gamenya*, soalnya jika ingin menang main *game* ini harus fokus jadi bisa konsen melawan musuh-musuh yang dihadapi, beda dengan kalau ada yang ganggu malah jadi marah dan nggak bisa fokus lagi mainnya (Wawancara dengan anak P, Kamis 25 Maret 2021 pukul 09.00 WIB).

Ketika sedang bermain *game online* anak AD, RS dan P di atas akan marah ketika ada teman yang mengganggu aktivitas mereka saat bermain *game online* karena dapat mengganggu konsentrasi dalam memenangkan pertandingan *game* yang sedang dimainkan dan merasa marah sehingga dapat membuat perkelahian antara satu sama lain.

Anak MF juga mengatakan “biasa saja dan tidak marah” (Wawancara dengan anak MF, Rabu 24 Maret 2021 pukul 09.00 WIB). SA juga mengatakan “iya marah karena takut akan kalah main saat ada yang ganggu” (Wawancara dengan anak SA, Senin 22 Maret 2021 pukul 07.30 WIB).

Dari uraian anak MF dan SA sangat berbeda sehingga peneliti menyimpulkan bahwa anak MF ketika

ada yang mengganggu saat ia sedang bermain *game online* tidak akan marah dan bersikap biasa saja pada orang yang mengganguya lain lagi dengan anak SA, ia akan marah ketika diganggu oleh temannya saat sedang fokus main karena takut kalah dalam *game* yang sedang dimainkan.

Selain itu anak YR juga mengungkapkan bahwa “marah dan kadang-kadang bisa bertengkar dengan teman yang mengganggu tersebut” (Wawancara dengan anak YR, Senin 29 Maret 2021 pukul 10.00 WIB). Selaras dengan apa yang diungkapkan oleh anak YR, MRF juga mengatakan” marah, karena saya tidak suka kalau diganggu” (Wawancara dengan anak MRF, Selasa 23 Maret 2021 pukul 10.00 WIB).

Dari uraian anak YR dan MRF dapat disimpulkan bahwa ketika bermain *game online* anak tidak suka diganggu karena mereka takut kalah dalam permainan yang selalu dimainkan sehingga akhirnya bisa membuat anak berkelahi karena merasa jengkel ada yang mengganguya.

Salah satu guru yaitu bapak H, beliau mengatakan:

anak-anak saat berada di sekolah kadang-kadang memang sering berkelahi, saat ditanya apa alasan berkelahi mereka mengatakan salah satunya ada yang menggangu dan membuat marah teman seperti sengaja menyembunyikan pulpen temannya

atau membuat kesal temannya (Wawancara dengan guru H Selasa, 30 Maret 2021 pukul 10.30 WIB).

Dari uraian bapak H di atas menerangkan bahwa anak-anak di SDN – 1 Bahaur ini memang kadang-kadang suka berkelahi dengan teman-temannya ketika ada yang membuat kesal.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan anak AD, RS, P, YR, SA dan MRF yang mengatakan bahwa akan berselisih atau bertengkar dengan temannya ketika mereka diganggu saat bermain *game online*. Sedangkan sikap anak MF ketika ada yang mengganggu saat ia bermain berbeda dengan teman-temannya karena ia tidak marah saat ada yang menganggunya ketika bermain *game online*. Bapak H sebagai guru juga mengatakan bahwa anak-anak ketika di sekolah memang kadang bertengkar atau berselisih karena ada salah satu yang mengganggu temannya dan membuat kesal yang dapat membuat perkelahian.

e. Mengganggu Orang Lain

Mengganggu terjadi ketika anak tidak suka pada temannya, bahkan menganggap anak lain itu aneh dan berbeda dengan dirinya. Penyebab siswa suka menggoda

teman, salah satunya ialah karena senang bermain *game online* yang berlebihan karena di dalam *game online* anak dapat mendengarkan dan bertemu dengan siapa pun di dalam *forumnya*. Hal ini dapat membentuk perilaku sosial anak yang buruk seperti mengejek teman lainnya. Sebagaimana yang diungkapkan RS mengenai mengejek teman yang kalah saat main *game online*.

kadang-kadang mengejek, karna saya menang jadi bangga dengan tim kami dan menanggapi teman yang menang itu tidak hebat sehingga kami mampu mengalahkan mereka dalam *game* (Wawancara dengan anak RS, Sabtu 27 Maret pukul 10.00 WIB).

Dari ungkapan RS di atas ia mengatakan bahwa mengejek teman yang kalah saat main *game online* karena ketika menang akan merasa paling hebat di antara yang lain inilah yang menjadi alasan kenapa saling mengejek ketika menjadi pemenang dalam permainan.

Salah satu anak MRF juga mengatakan,

iya memang kadang-kadang mengejek teman yang kalah karna saat menang main akan merasa paling hebat dibandingkan teman yang kalah makannya kadang sampai ada teman yang marah karna kami yang menang mengejek terus (Wawancara dengan anak MRF Selasa, 23 Maret 2021 pukul 10.00 WIB).

SA salah satu anak juga mengatakan “haha iya ka kami memang sering mengejek teman yang kalah saat

main” (Wawancara dengan anak SA, Senin 22 Maret 2021 pukul 07.30 WIB).

Dari uraian RS, MRF, dan SA di atas bahwa ia mengatakan saat memang bermain *game* ia pasti mengejek teman yang kalah atau lawan mainnya karena merasa dirinya yang paling baik dari pada orang lain.

Anak YR mengatakan “iya itu sudah pasti karna itu sudah menjadi kebiasaan kami ketika lagi main bersama yang kalah akan di ejek karena tidak bisa menang dalam *game*” (Wawancara dengan anak YR, Senin 29 Maret 2021 pukul 10.00 WIB). Selain itu anak P juga mengatakan bahwa “iya kadang mengejek tim lawan yang kalah” (Wawancara dengan anak P, Kamis 25 Maret 2021 pukul 09.00 WIB). Berkaitan dengan mengganggu orang lain seperti mengejek teman yang kalah saat main *game online* ini akan AD mengatakan “iya karena saya bangga bisa jadi pemenang jadi mengejek tim yang kalah” (Wawancara dengan anak AD, Selasa 23 Maret 2021 pukul 09.30 WIB). Sedangkan anak MF mengatakan “iya kadang-kadang bisa mengejek teman tapi bisa juga enggak” (Wawancara dengan anak MF, Rabu 24 Maret 2021 pukul 09.00 WIB).

Dari uraian anak YR, P, AD, dan MF di atas dapat diuraikan bahwa mengganggu teman seperti mengejek yang kalah saat main bersama memang dilakukan oleh anak YR, P, AD, dan MF ini, hal ini terjadi karena merasa merekalah yang paling hebat dalam bermain sehingga menganggap orang lain yang kalah sangat payah karena tidak bisa jadi pemenangnya.

Ibu EW sebagai salah satu orang tua siswa mengatakan sebagai berikut:

memang di rumah kadang sering membuat adiknya menangis bisa karena ia yang mengejek atau dengan sengaja mengambil mainan adiknya, kalo kaya gitu kadang-kadang membuat saya marah dengan sikapnya yang seperti itu, setelah dinasehati akan berhenti akan tetapi nanti akan diulangi lagi menurut ibu sikap itu ia dapatkan ketika bermain *game online* karena sebelum tau tentang *game online* ia tidak bersikap seperti itu (Wawancara dengan orang tua ibu EW, Rabu 24 Maret 2021 pukul 10.00 WIB).

Berdasarkan pernyataan ibu EW bahwa anak kadang di rumah memiliki sikap yang suka mengejek atau menggoda dan hal itu juga sudah mulai menjadi kebiasaan, saat dinasehati jangan melakukan hal seperti itu ia hanya akan berhenti ketika dinasehati itu saja, selebihnya akan mengulangi lagi. Guru SDN – 1 Bahaur Ibu N saat ditanya tentang anak yang bersikap menggoda juga mengatakan:



menurut ibu kalau dampak *game* ini memang banyak tapi salah satunya yaitu seperti mengganggu dan mengejek temannya saat di kelas ketika belajar atau di luar kelas dengan tujuan membuat temannya itu kesal (Wawancara dengan guru yaitu ibu N, Selasa 30 Maret 2021 pukul 10.00 WIB).

Berdasarkan uraian dari ibu N beliau mengatakan

bahwa anak saat berada di sekolah sering mengganggu temannya baik di dalam kelas maupun di luar kelas saat jam istirahat.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap anak RS, MRF, SA, YR, P, AD, dan MF mereka mengatakan bahwa akan mengejek teman yang kalah dalam permainan *game online* karena merasa paling hebat dari pada yang kalah, salah satu orang tua yaitu ibu EW mengatakan jika anak di rumah akan berperilaku mengejek atau membuat adiknya menangis menurut ibu EW sikap seperti ini terbiasa anak lakukan karena di *game online* yang ia mainkan sedikit banyaknya akan ada mengejek antara satu sama lainnya. Ibu N salah satu guru juga mengatakan saat berada di sekolah anak kadang berkelahi dengan temannya karena ada yang menjahili temannya atau saling mengejek.

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### **A. Dampak Positif Bermain *Game Online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN – 1 Bahaur Kabupaten Seruyan**

Setiap permainan tentunya memiliki dampak yang positif bagi orang yang memainkannya. Pada dasarnya dampak bermain *game online* selalu jelek, akan tetapi jika kita memandang dari sudut pandang yang berbeda maka tidak semuanya berdampak negatif melainkan akan memberikan dampak yang positif bagi anak.

Berikut adalah dampak positif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN – 1 Bahaur kabupaten Seruyan meliputi:

##### 1. Membantu Bersosialisasi

*Game online* dapat menumbuhkan interaksi sosial yang luas tanpa batas bagi orang yang memainkannya hal ini juga ada pada anak di SDN – 1 Bahaur bahwa ketika mereka sedang bermain *game online* dapat membantu untuk bersosialisasi dengan baik karena mereka akan berjumpa dengan siapapun dalam forum *game* yang dimainkan hal ini selaras dengan pendapat hidayat yaitu sosialisasi dapat terjadi melalui permainan *game online*, misalnya pada saat anak akan

merasakan kesenangan terhadap kehadiran orang lain dan merasakan ada teman di dunianya yang sama. (Hidayat, 2008: 36).

Berdasarkan hasil data yang didapat bahwa bermain *game online* dapat membantu anak SDN – 1 Bahaur bersosialisasi yang baik, sehingga membuat anak semakin berkembang kemampuan bersosialisasinya baik terhadap lingkungan sekitarnya maupun dalam *game online* yang sering ia mainkan. Hal ini disebabkan karena anak berinteraksi dengan sesama pemain *game online* tanpa membedakan tempat asal maupun agama dari orang yang diajak berinteraksi di dalam *game online* tersebut.

Bersosialisasi dalam konteks ini adalah kemampuan anak dalam berinteraksi atau bersosialisasi terhadap *game* yang ia mainkan dan ketika di dalam bersosial baik itu terhadap sesama temannya maupun terhadap orang yang lebih tua.

Walaupun anak-anak di SDN – 1 Bahaur bermain *game online* akan tetapi tidak dapat mengganggu anak bersosialisasi dengan baik terhadap lingkungan karena ketika sedang bermain *game online* anak mengeksplor dunia pertemanannya di dalam *game* yang dimainkan dan ini merupakan salah satu dampak

positif dari permainan *game online* terhadap anak ketika mereka mulai mengenal dan bermain *game online*.

## 2. Kerja sama

Kerja sama (*cooperation*), yaitu sikap mau bekerja sama dengan kelompok Yusuf (2011: 125). Kerja sama dalam konteks di sini adalah anak terbiasa melakukan kolaborasi dengan orang lain dalam melakukan sesuatu baik mereka ketika berada dalam *forum game* yang dimainkan maupun tidak, kerja sama ini juga terjadi pada anak-anak di SDN – 1 Bahaur yang bermain *game online* akan membuat anak terbiasa bekerja sama dengan orang lainnya sehingga kemampuan kerja sama anak dapat berkembang dengan baik terhadap sesamanya.

Bermain *game online* dapat melatih kerja sama anak ini karena ketika anak bermain *game online* mereka akan terbiasa bekerja sama dengan kelompok dalam memainkan *game* yang sedang dimainkan hal ini akan membantu anak semakin baik kemampuan bekerja samanya dalam kehidupan sehari-hari baik ketika berada di sekolah maupun di lingkungan sekitar rumah.

Dalam bermain *game online* anak-anak akan terbiasa bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi anak akan saling berdiskusi, serta saling membantu ketika menemui kesulitan agar dapat mencapai tujuan bersama

bersama dengan timnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa ketika anak bekerja sama dalam permainan *game online* yang biasa mereka mainkan, maka hal itu akan menjadi kebiasaan dan akan anak lakukan terus menerus dalam kehidupannya.

### 3. Simpati

Simpati, yaitu sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian pada orang lain Yusuf (2011: 125) ketika anak mulai bersikap simpati maka hal itu dapat menandakan bahwa seorang anak itu sedang mengembangkan sikap sosialnya terhadap orang lain yang sedang kesusahan dan berada di sekitarnya, dalam hal ini rasa simpati terhadap orang lain yang ada pada anak SDN – 1 Bahaur akan timbul rasa kasihan atau simpati terhadap teman yang sedang kesusahan dan akan membantu ketika ada yang perlu pertolongan dan ia akan turut merasakan apa yang orang lain rasakan tersebut sehingga merasa iba dan akan memberikan pertolongan selama ia mampu.

Saat anak bermain *game online* dapat memupuk rasa simpati anak ketika melihat teman dalam kesusahan hati mereka akan tergerak ingin membantu karena terbiasa dalam *game* anak akan cepat akan menolong ketika teman main sedang kesusahan yang memerlukan bantuan dari dirinya.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti sikap simpati memang terbiasa dilakukan anak di SDN – 1 Bahaur ketika mereka bermain *game online* secara bersama-sama dengan teman-temannya.

## **B. Dampak Negatif Bermain *Game Online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN – 1 Bahaur Kabupaten Seruyan**

Permainan *game online* akan memberikan dampak negatif bagi para pemainnya, terlebih lagi jika anak-anak yang memainkannya tentu saja anak akan membutuhkan bimbingan atau arahan dari orang tua. Dampak negatif dari permainan *game online* ini timbul karena umumnya di dalam *game online* akan menimbulkan beberapa konten kekerasan yang sedikit banyaknya akan ditiru oleh anak.

Dampak negatif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak di SDN – 1 Bahaur kabupaten Seruyan sebagai berikut:

### **1. Adiksi (Kecanduan)**

Permainan yang dapat dimainkan ketika mengakses jaringan atau *online* memang akan lebih menyenangkan dari pada permainan yang bisa dimainkan tanpa menggunakan jaringan atau *offline* karena sesuatu yang berhubungan dengan

*online* akan lebih asyik karena fitur-fitur yang dibuat sangat bervariasi dan akan membuat anak betah ketika memainkannya salah satunya seperti permainan *game online* ini. Hal ini ada pada anak-anak di SDN – 1 Bahaur yang bermain *game online* mereka akan memainkan *game* ini setiap hari karena timbul rasa ingin memainkan terus agar bisa menaikkan level permainan menjadi lebih tinggi hal ini sama dengan pendapat Amburika dkk yang mengatakan bahwa sebagian besar *game* yang hadir saat ini memang didesain sedemikian rupa agar dapat menimbulkan kecanduan sehingga pemainnya merasa asyik ketika bermain *game online* ini walaupun dalam waktu yang cukup lama. Kecanduan *game online* pada anak dapat menjadikan pengaruh buruk bagi perkembangan anak sehingga penting untuk mengetahui dampak buruk serta penanganan dari ketergantungan yang diakibatkan oleh *game online* agar perkembangan kepribadian sosial anak tidak terganggu dan dapat berkembang dengan baik (Amburika dkk, 2016: 73).

Ketika anak secara tidak langsung bermain *game online* secara berlebihan dapat mengakibatkan kecanduan kepada pemainnya sehingga banyak hal-hal yang seharusnya dilakukan di dunia nyata malah terbangkalai karena anak



ketagihan dan merasa asyik bermain *game online* dan hanya memikirkan *game* di dalam pikirannya dan akan mengakibatkan anak akan sulit terkontrol pikirannya untuk melakukan hal-hal bermanfaat selain bermain *game online*. Seperti anak akan melupakan kewajibannya seperti tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru saat berada di sekolah.

## 2. Berbicara kasar dan kotor

Berbicara kasar dan kotor adalah ketika seseorang mengucapkan kata-kata yang tidak pantas atau yang mengandung unsur penghinaan kepada orang lain dalam permainan *game online* Gunawan (2016: 1) karena ketika keinginan di dalam *gamenya* tidak terpenuhi anak akan marah dan berkata-kata kasar dan akhirnya kebiasaan, hal ini juga ditemui pada anak SDN – 1 Bahaur yang bermain *game online* mereka akan berkata kasar dan kotor ketika marah dalam permainan yang sedang dimainkan.

Permainan *game online* ini akan memberikan salah satu dampak yang negatif pada anak, seperti berbicara kasar dan kotor hal ini dikarenakan permainan *game online* ini dapat memberikan dampak negatif berbicara kasar dan kotor kepada orang lain karena terbiasa mendengarkan kata-kata seperti itu

di dalam *game online* yang biasa anak mainkan jadi sedikit banyaknya anak-anak yang bermain akan meniru bahkan terbiasa mengatakan kata-kata yang kurang pantas pada orang lain ketika ia marah, jika dibiarkan akan menjadi kebiasaan anak dalam berkata-kata seperti ini, hendaknya orang tua selalu mengawasi dan memberi arahan pada anak agar dapat meminimalisir hal-hal yang tidak diinginkan terjadi pada anak karena mereka menemui sikap atau kebiasaan yang kurang baik di dalam *game online*.

### 3. Pembangkang

Pembangkangan (*negativisme*), yaitu suatu bentuk tingkah laku melawan Yusuf (2011: 124) karena ketika apa yang diharapkan dan apa yang terjadi pada kenyataan tidak sesuai dengan keinginan hati seseorang akan marah dan melawan bisa dengan cara mengabaikan apa yang diucapkan oleh orang lain terhadapnya. Tingkah laku ini juga terjadi pada anak di SDN – 1 Bahaur.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bahwa *game online* ini dapat membuat anak di SDN – 1 Bahaur menjadi pembangkang karena terlalu sering memainkan *game online* anak akan menjadi pembangkang

karena sering mengabaikan orang lain ketika berbicara dan hanya berfokus pada *game* yang dimainkan.

Hal ini juga didapat peneliti melalui pengamatan yaitu sikap anak di SDN – 1 Bahaur ini memang memiliki perilaku pembangkang seperti tidak menghiraukan orang lain ketika berbicara baik itu ketika bersama dengan teman maupun ketika orang tua bahkan guru yang mereka abaikan serta saat berada di rumah anak akan kadang-kadang mengabaikan nasehat orang tua mereka. Sikap ini terbiasa dilakukan anak karena saat bermain *game online* mereka kerap bersikap tidak peduli dengan orang yang berdada di sekitarnya.

#### 4. Berselisih atau Bertengkar

Berselisih/ bertengkar terjadi apabila seorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap atau perilaku anak lain Yusuf (2011: 124) anak akan marah ketika ia diganggu oleh orang lain sikap ini juga ditemui pada anak di SDN – 1 Bahaur yang bermain *game online* ketika anak marah karena merasa terganggu oleh temannya atau orang lain saat sedang fokus bermain *game online*, hal ini kadang membuat anak bertengkar.

Permainan *game online* merupakan salah satu penyebab yang membuat anak terbiasa bersikap berselisih

atau bertengkar. Anak SDN – 1 Bahaur ini saat anak mengenal dan bermain *game online* akan sering berselisih atau bertengkar karena terbiasa melakukan perlawanan ketika bermain *game online*, jadi sikap ini akan terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari anak seperti tidak bisa salah sedikit jika tidak sesuai dengan keinginan hatinya anak akan mudah berselisih. Permainan *game online* ini akan membuat anak mudah naik tempramennya dan akhirnya akan bertengkar hingga akhirnya berkelahi.

#### 5. Mengganggu Orang lain

Sikap mengganggu ini adalah kata-kata yang dilontarkan oleh seseorang untuk mengolok-olok orang lainnya sehingga menimbulkan reaksi marah pada orang lain seperti kata-kata mengejek, hal ini juga terjadi pada anak di SDN – 1 Bahaur juga terbiasa bersikap menggoda dengan mengejek temannya yang kalah saat bermain *game online* hal ini selaras dengan pendapat Yusuf bahwa menggoda atau mengejek yaitu sebagai bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal Yusuf (2011: 125) yang akan diucapkan oleh seseorang pada orang lain dengan tujuan membuat orang itu kesal.

Dari pengamatan yang dilakukan peneliti serta wawancara bahwa bermain *game online* juga dapat membuat anak terbiasa berperilaku mengganggu orang lain seperti mengejek orang lain dengan kata-kata yang kurang baik karena saat bermain *game online* anak akan mengejek teman yang kalah saat pertarungan *game* yang dimainkan ia menangkan karena anak merasa paling hebat. Sikap mengganggu/ mengejek memang ada pada anak SDN – 1 Bahaur berdasarkan dari hasil wawancara yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ketika main *game* dan menjadi pemenang ia akan mengejek teman yang kalah sampai dia kesal karena ini merupakan kebiasaan yang ia dengar ketika bermain *game online* bersama bahkan saat berada di rumah anak juga sering mengejek atau mengganggu adiknya hal ini karena terbiasa ia lakukan dalam bermain *game online* sehingga terus terbawa dan ia lakukan di dalam kehidupan sehari-hari.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, sebagai akhir dari seluruh uraian yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dampak positif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN – 1 Bahaur, memberikan dampak yang positif kepada anak MF, SA, YR, MRF, RS, P, dan AD meliputi:
  - a. Membantu bersosialisasi. *Game online* dapat membantu anak bersosialisasi yang baik, sehingga membuat anak semakin berkembang kemampuan bersosialisasinya baik terhadap lingkungan sekitarnya maupun dalam *game online* yang sering ia mainkan.
  - b. Kerja sama ketika anak bermain *game online*. Mereka akan terbiasa bekerja sama dalam *game* yang sedang dimainkan hal ini akan membantu anak semakin baik kemampuan bekerja samanya dalam kehidupan sehari-hari.
  - c. Simpati. Sikap ini akan terbiasa dilakukan oleh anak, karena ketika di dalam *game online* terbiasa menolong teman yang memerlukan bantuan untuk memenangkan pertarungan dan

akan menjadi kebiasaan anak bahkan dikehidupan sehari-hari anak.

2. Dampak negatif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN – 1 Bahaur juga memberikan dampak negatif pada anak yaitu MF, SA, YR, MRF, RS, P, dan AD meliputi:
  - a. Kecanduan (adiksi), *game online* dapat membuat anak kecanduan atau ketagihan saat sudah bermain, akhirnya anak hanya memikirkan *game* dan menganggap hal selain *game* tidak penting untuk dilakukan.
  - b. Berbicara kasar dan kotor, permainan *game online* ini dapat memberikan dampak negatif yaitu anak akan terbiasa berbicara kasar dan kotor kepada orang lain.
  - c. Pembangkang, terlalu sering memainkan *game online* anak akan menjadi pembangkang karena sering mengabaikan orang lain ketika berbicara dan hanya berfokus pada *game*.
  - d. Berselisih atau bertengkar, permainan *game online* ini di dalamnya banyak konten kekerasan hal itu juga menjadi salah satu anak penyebab anak suka berselisih atau bertarung karena sedikit banyak anak akan mengikuti apa yang ia lihat dan dengar.



- e. Mengganggu orang lain, bermain *game online* juga dapat membuat anak terbiasa berperilaku menggoda seperti mengejek orang lain dengan kata-kata yang kurang baik.

## B. Saran

### 1. Bagi guru

Guru dapat memberikan arahan tentang dampak dari penggunaan *game online*, supaya dapat mengurangi kepribadian sosial yang bermasalah pada anak. Guru juga bisa dapat memberikan edukasi pada anak tentang bagaimana kepribadian sosial yang baik.

### 2. Bagi orang tua

Orang tua merupakan pendidikan pertama bagi anak, untuk itu orang tua harus menanamkan hal-hal yang baik sejak dini dan harus memberikan pengertian kepada anak bahwa berkepribadian sosial yang baik itu sangat penting untuk kehidupan bermasyarakat.

### 3. Bagi peneliti lanjutan

Diharapkan dalam penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan dampak bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak ini, dapat menjadi inspirasi bagi penelitian selanjutnya untuk membahas penelitian yang berkaitan dengan kepribadian anak yang lebih bervariasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Abu dkk. 2013. *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amburika, Bania dkk. 2016. *Teknik Vector Space Model (VSM) Dalam Penentuan Penanganan Dampak Game Online Pada Anak*. *Jurnal Jurusan Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Jendral Achmad Yani*.
- Ariantoro, Rizqi Tri. 2016. Dampak *Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*. *Jurnal Curere*, 1(1): 46-47.
- Arifin, Zaenal. 2016. Psikologi dan Kepribadian Manusia dalam Perspektif Al- Qur'an. *Jurnal Hikmah*, XII (2): 346-348.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Buan, Yohana Afliani Ludo. 2020. *Guru dan Pendidikan Karakter Sinergitas Peran Guru Dalam Menanamkan Nilai-nilai Pendidikan Karakter di Era Milenial*, Jawa Barat: Penerbit Adab (CV. Adanu Abimata).
- Deviandri, Megi. 2012. "Dampak *Game Online* Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar DI Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang". *Jurnal Program Studi Geografi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Sumatera Barat Padang*.
- Fadhallah. 2021. *Wawancara*, Jakarta Timur: UNJ PRESS.
- Gunawan, Chandra Anthony dkk. 2016. Perancangan Kampanye Iklan Layanan Masyarakat Berhenti berbicara Kasar Untuk Kalangan Anak Usia 7-12 Tahun. *Jurnal Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra Surabaya*.
- Hartoko, Alfa. 2010. *You Won! Menang, Pahami Cheat, dan Dapat Duit Dari Game Online*. Yogyakarta: Percetakan Galanpress.
- Hasanah, Muhimmatul. 2018. "Dinamika Kepribadian Menurut Psikologi Islami". *Jurnal Ummul Qur'an*, XI (1): 118-119.
- Hidayat, Aat. 2017. "Psikologi dan Kepribadian Manusia Perspektif Al-Qur'an dan Pendidikan Islam". *Jurnal Penelitian*, 11(2): 481-483.

- Hidayat, Alimul Aziz A. 2008. *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak Untuk Pendidikan Kebidanan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Izza, Khoridatul Faiq. 2019. “Dampak *Game* Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari”. *Skripsi*. Fakultas Usuluddin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Kartini, Herlen, 2016. “Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain *Game* Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa”. *Jurnal Universitas Mulawarman Samarinda. Psikoborneo*, 4(4).
- Kartono, Kartini. 2005. *Teori Kepribadian*. Bandung: CV. Mandar Maju.
- Kasemin, Kasiyanto. 2015. *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi Sebuah Bunga Rampai Hasil Pengkajian dan Pengembangan Penelitian tentang Perkembangan Teknologi Informasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kementrian Agama RI. *Al-Qur'an Terjemah*. Jakarta: Departemen Agama RI. 2019.
- Khoiriyah, Siti. 2018. “Dampak *Game* Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan”. *Skripsi*. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Kurnianto, Tri Bambang. 2017. “Dampak Sosial Ekonomi Masyarakat Akibat pengembangan Lingkar Wilis Di Kabupaten Tulungagung”. *Jurnal Agribisnis Fakultas Pertanian Unita*.
- Kurniasari, Atifah. 2019. “Dampak Bermain *Game* Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja DI Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus”. *Skripsi*. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Kustiawan, Arif Andri, Utomo, Bayu Widhiya Andy. 2019. *Jangan Suka *Game* Online Pengaruh *Game* Online dan Tindakan Pencegahan*, Jawa Timur: CV AE Media Grafika.

- Lestari, Ayu Merita. 2018. "Hubungan Kecanduan *Game* Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja". *Skripsi*. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendikia Medika Jombang.
- Marliyani, Lenny. 2019. "Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tinjau Dari Pekerjaan Orang Tua Sebagai Pembuat Minuman Beralkohol (Studi Kasus di Desa Ngombakan, Polokarto, Sukoharjo)". *Skripsi*. fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Masya, Hardiyansyah, Candra, Adi Dian. 2016. "Faktor-faktor yang Memengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game* Online Pada Peserta didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/ 2016". *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 03 (2): 104.
- Mukholiq. 2013. "Telaah Kepribadian Manusia dan Kolerasinya Dengan Pendidikan Islam, Kementerian Agama Kab. Tulungagung". *Jurnal Episteme*, 8 (2): 404-405.
- Muslimah 2015. *Penanaman Nilai Tanggung Jawab (Mengembangkan Rasa Berkuasa dan Membantu Mengambil Keputusan)*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- \_\_\_\_\_. 2020. *Cara Mudah Membuat Proposal Penelitian*. Palangka Raya: CV. Narasi Nara.
- Nurlaela. 2016. "Dampak *Game* Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur". *Jurnal Universitas Negeri Makassar*.
- Prawiradilaga, Salma Dewi, dkk. 2016. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rohayati, Titing. 2013. "Pengembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini". *Jurnal Cakrawala Dini*, 4 (2): 135-136.
- Saefullah. 2012. *Psikologi perkembangan dan pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Sanusi, Anwar. 2006. *Jalan Kebahagiaan*. Depok: Gema Insani.

- Sari, Mulya Ike. 2019. "Pengaruh *Game* Online Terhadap Perubahan Prilaku Siswa Di Kelas V Sd Negeri Kota Bengkulu". *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Sary, Noorita ardian. 2019. "Peran Guru Agama Islam dalam Menanamkan Perilaku Islami Siswa di SMKN-5 Palangka Raya". *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya.
- Setiyowati, Eny. 2020. "Pembentukan Kepribadian Islam Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Al- mabsut*, 14(1): 163-164.
- Sugiyono. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan. 2011. "Psikologi dan Kepribadian Perspektif Al- Qur'an", *Unit MKU Universitas Negeri Yogyakarta*, 9-12.
- Surawan & Mazrur, 2020. *Psikologi Perkembangan Agama: Sebuah Tahapan Perkembangan Agama Manusia*. Yogyakarta: K- Media.
- Surbakti, Krista. 2017. "Pengaruh *Game* Online Terhadap Remaja". *Jurnal Curere*, 1(1). 35-36.
- Tarjo. 2019. *Metode Penelitian Sistem 3x Baca*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Tim Penyusun Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*. Palangka Raya: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya.
- Yusuf LN, Syamsu. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.