

**DAMPAK GAME ONLINE HANDPHONE TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI DESA PADANG
LEBAR KECAMATAN PINO KABUPATEN BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah



Oleh :

VONY HANDILA
NIM. 1611250044

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUTAGAMA ISLAM NEGERI IAIN)
BENGKULU
TAHUN 2021 M/1442 M**

NOTA DINAS

Bengkulu, 2021

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris
IAIN Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamualaikum. wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Dampak Game Online Handphone Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan

Nama : Vony Handila

NIM : 1611250044

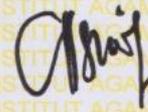
Jurusan: Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalammu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I



Dr. Hj. Asiyah, M.Pd
NIP. 196510272003122001

NOTA DINAS

Bengkulu, 2021

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris
IAIN Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamualaikum. wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Dampak Game Online Handphone Terhadap Perkembangan Sosial Anak
Usia 5-6 Tahun Di Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten
Bengkulu Selatan

Nama : Vony Handila

NIM : 1611250044

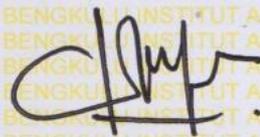
Jurusan: Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalammu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing II



Ahmad Syarifin, M.Ag

NIP: 198006162015031003011



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

**Judul : Dampak Game Online Handphone Terhadap Perkembangan Sosial Anak
Usia 5-6 Tahun Di Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten
Bengkulu Selatan**

Penulis : Vony Handila
NIM : 1611250044
Jurusan : Tarbiyah

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Tarbiyah Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Bengkulu,

2021

DEWAN PENGUJI

Penguji I

Dr. Hj. Asiyah, M.Pd
NIP. 196510272003122001

Penguji II

Septi Fitriana, M.Pd
NIDN. 2003099001

Penguji III

Deni Febrini, M.Pd
NIP. 197502042000032001

Penguji IV

Ahmad Syarifin, M.Ag
NIP: 198006162015031003

Pembimbing I

Dr. Hj. Asiyah, M.Pd
NIP. 196510272003122001

Pembimbing II

Ahmad Syarifin, M.Ag
NIP: 198006162015031003

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Artinya:

6. sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

(Q. S. Al'Insyirah: 6)

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan rezeki dan kesempatan lahir batin kepada saya sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik, Skripsi ini berkat usaha dan doa orang-orang yang saya cintai dan sayangi, karya tulis ini saya persembahkan untuk :

1. Ayahku tercinta (Adian Efendi) dan Ibuku tercinta (Laini) dengan tulus dan penuh rasa cinta kasih sayang yang tiada ternilai, kupersembahkan skripsi ini sebagai rasa bakti, hormatku kepada kalian pejuang hebatku. Terimakasih atas semua yang telah diberikan , pengorbanan, memberikan do'a dan nasihat yang tiada terputus untuk meringankan langkahku dari berbagai lika-liku rintangan, semangat dan dukungan yang tak terhingga, perhatian, motivasi, serta pengertian yang tak terbalaskan. Seluruh peluh dan tetesan keringat dalam perjuangan kalian adalah alasan dan kekuatanku untuk tetap berjuang dan menyelesaikan karyaku ini. Semoga Allah SWT memuliakan kalian berdua baik di dunia dan di akhirat.
2. Saudaraku tersayang (Habib Lanadi) Terimakasih telah memberikan kasih sayang yang tulus. selalu memeberikan dukungan dan memberikan semangat serta doa untuk tetap berjuang, sehingga terselesainya skripsiku ini
3. Sahabat terbaikku Yuni Pramana, S.Pd trimakasih telah mensupport dan selalu ada dalam susah maupun senang
4. Seluruh teman seperjuangan PIAUD angkatan 2016
5. Agama, Bangsa Dan Almamaterku IAIN Bengkulu

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan :

1. Skripsi dengan judul **“Dampak Game Online Handphone Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan “**. Adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di IAIN Bengkulu maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Di dalam skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila bila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar sarjana, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan berlaku.

Bengkulu,2021

Mahasiswa yang bersangkutan



Handwritten signature
VONY HANDILA
NIM. 1611250044

ABSTRAK

Skripsi Vony Handila, NIM. 1611250044, dengan judul **Dampak *Game Online Handphone* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan**. Pembimbing I: Dr. Hj. Asiyah, M.Pd Pembimbing II: Ahmad Syarifin, M.Ag

Kata Kunci : Game Online, Handphone, Perkembangan Sosial

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dampak *game online handphone* terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah: bagaimana dampak *Game online Handphone* terhadap perkembangan sosial Anak usia 5-6 tahun di Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan? Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat penulis simpulkan bahwa dampak *Game online Handphone* Terhadap Perkembangan Sosial Anak usia 5-6 tahun di Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan adalah cenderung berdampak kurang baik, karena dengan pengaruh *game online handphone* terhadap perkembangan sosial anak menyebabkan sikap anak antara lain: anak cenderung pasif, tidak mau bersosialisasi dengan lingkungan luar, tidak mau bermain dengan teman sebayanya di luar rumah, anak cenderung bermain di rumah dan di kamar. Kemudian tugas-tugas anak seperti makan, belajar, mandi dan sebagainya menjadi terbengkalai dan anak tidak disiplin dalam menjalankan kewajibannya.

ABSTRACT

Thesis Vony Handila, NIM. 1611250044, **with the title The Impact of Mobile Online Games on the Social Development of Children aged 5-6 Years in Padang Lebar Village, Pino District, South Bengkulu Regency.** Advisor I : Dr. Hj. Asiyah, M.Pd Supervisor II: Ahmad Syarifin, M.Ag

Keywords: Online Game, Mobile, Social Development

The purpose of this study was to describe the impact of mobile phone online games on the social development of children aged 5-6 years in Padang Lebar Village, Pino District, South Bengkulu Regency. The formulation of the research problem is: how is the impact of mobile online games on the social development of children aged 5-6 years in Padang Lebar Village, Pino District, South Bengkulu Regency? The method used in this research is qualitative research. Data collection techniques in this study used observation, interviews, and documentation techniques. Based on the research that has been done, the authors can conclude that the impact of mobile online games on the social development of children aged 5-6 years in Padang Lebar Village, Pino District, South Bengkulu Regency is likely to have a bad impact, because the influence of online games on children's social development causes children to include: : tend to be passive children, do not want to socialize with the outside environment, do not want to play with their peers outside the home, the attitude tends to play at home and in the room. Then children's tasks such as eating, studying, bathing and so on become neglected and children are not disciplined in carrying out their obligations.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT, yang selalu mencurahkan dan hidayahNya serta sholawat beserta salam mudah-mudahan terlimpahkan kepada uswatun khasanah kita yakni Nabi Muhammad SAW. Sehingga penulis dapat menyusun Skripsi yang berjudul **Dampak *Game online Handphone* Terhadap Perkembangan Sosial Anak usia 5-6 tahun di Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan.**

Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Tadris di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Penulis sangat menyadari sepenuhnya, terselesainya penyusunan Skripsi ini adalah berkat bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu, penulis menghaturkan terima kasih.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin, M., M.Ag., MH, selaku Rektor IAIN Bengkulu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.
3. Nurlaili, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah.

4. Ahmad Syarifin, M.Ag selaku ketua program studi pendidikan guru PIAUD sekaligus selaku Pembimbing II.
5. Asiyah, M.Pd Selaku pembimbing I yang selalu
6. Bapak/ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Penulis hanya mampu berdo'a dan berharap semoga beliau-beliau yang telah berjasa selalu diberikan rahmat dan karunia oleh Allah SWT. Dengan segala kerendahan hati dan rasa sadar skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun izinkanlah penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun kepentingan lainnya.

Bengkulu,2021
Penulis

Vony Handila
NIM. 1611250044

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori.....	10
1. Game Online.....	10
a. Pengertian Game Online	10
b. Jenis Game	13
c. Alasan Siswa Bermain Game Online	16
d. Dampak <i>Game Online</i>	18
e. Tingkatan Pemain Game	22
f. Faktor Pendorong Siswa Bermain <i>Game Online</i>	23
2. Perkembangan Sosial Anak	27

a. Pengertian Perkembangan Sosial.....	27
b. Perkembangan Sebagai Wujud Tingkah Laku Sosial	30
c. Bentuk-bentuk Tingkah Laku Sosial Anak.....	33
d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak.....	39
e. Ciri Sosial Anak Usia Dini	45
f. Indikator Perkembangan Sosial Anak Usia Dini	46
B. Kajian Penelitian Terdahulu	48
C. Kerangka Berfikir.....	52

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	55
B. Tempat dan Waktu Penelitian	56
C. Populasi dan Sampel	56
D. Teknik Pengumpulan Data	58
E. Teknik Keabsahan Data	59
F. Teknik Analisis Data.....	61

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	64
B. Pembahasan Hasil Penelitian	78

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	82
B. Saran.....	82

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu	48
---------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir	53
-------------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi di masa kesejagatan amat cepat.¹ ini adalah masalah teknologi, yang dapat digunakan untuk meningkatkan ruang lingkup dan ukuran teknologi di masa depan. Sudah menjadi fakta bahwa teknologi telah digunakan untuk menggerakkan bobot berat. Ini adalah proses di mana teknologi bisa menjadi keras dan kejam, serta di masa lalu. Perkembangan terakhir dan pertumbuhan jangka panjang dunia telah dilaporkan.²

Hasil dari kemajuan teknologi adalah mobile. Awalnya, teknologi telepon seluler hanyalah alat komunikasi nirkabel, dan kemudian menjadi canggih. Teknologi canggih ponsel sebagai alat komunikasi, tetapi orang dapat mengambil gambar, merekam film, bermain *game*, mendengarkan musik dan tidak hanya mengakses web dalam hitungan detik.³

Di pasaran ada telepon seluler dengan berbagai permainan. Kejadian ini menunjukkan bagaimana teknologi *game* telah menyebar ke bidang kehidupan lainnya. Aplikasi untuk ponsel dan media *online* dapat dengan cepat memperoleh *game*. Pertumbuhan *game* di masa depan akan tetap fantastis.

¹ Ali Nugraha, dkk.. *Program Pelibatan Orang Tua dan Masyarakat*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h. 15.

² Suyadi. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2011), h. 1.

³ Winda Gunarti, dkk. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), h. 17

Beberapa perangkat baru sekarang tersedia dengan aplikasi *game* yang canggih.⁴

Game adalah media elektronik permainan yang dibuat semenarik mungkin dalam bentuk multimedia, sehingga pemain mendapatkan pemenuhan batin. Permainan merupakan bagian dari budaya masyarakat dan kegiatan sehari-hari. Budaya bermain telah menjadi gaya hidup yang disukai oleh masyarakat, khususnya generasi muda di pedesaan dan perkotaan bahkan siswa sekolah dasar. Anak muda zaman sekarang mengenal berbagai macam gadget gaming, mulai dari model yang sederhana seperti jam tangan *game* hingga *game* yang kompleks seperti konsol atau sebagainya.⁵

Perkembangan anak muda sangat pesat dipengaruhi oleh permainan yang memanfaatkan media elektronik. Anak-anak beralih ke permainan berbasis jaringan dan meninggalkan permainan konvensional, karena itu adalah permainan anak-anak yang sangat menarik.

Pembelajaran anak umur dini merupakan tipe dasar pembelajaran buat anak umur dini yang pada hakikatnya didesain buat mensupport kemajuan anak dengan cara totalitas ataupun buat mementingkan kemajuan semua pandangan karakter anak.⁶ Paud ialah usaha memukau, mengetuai,

⁴ Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), h. 5-6.

⁵ Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*,..., h. 8.

⁶ Muazar Habibi, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2015), h.115

meningkatkan serta membagikan aktivitas pembelajaran yang menghasilkan kemampuan serta keahlian (kompetensi) anak.⁷

Era anak-anak merupakan alam semua yang bisa jadi tidak dimengerti oleh beberapa orang berumur.⁸ pada umur itu, kanak-kanak menghabiskan durasi main permainan yang umumnya dipakai saat sebelum pc ataupun fitur. Perkembangan teknologi bisa tingkatkan pengetahuan tetapi terdapat batas serta ancaman dalam teknologi, tercantum pemakaian permainan. Permainan mempunyai dampak asosiasi ataupun asosiasi yang bisa pengaruhi jiwa anak. Bila kanak-kanak main permainan dengan bijak, permainan tidak hendak membagikan akibat kurang baik yang besar untuk kemajuan anak. Akibat kurang baik dari main permainan merupakan kanak-kanak jadi tertutup, anak yang terlalu aktif dalam keseharian, gampang terhimpit serta pilu, dan kurangi durasi belajar mereka. *Game* pula mempunyai dampak mencari keuntungan pada kanak-kanak : mereka bisa mengarahkan teknologi pc, melatih serta meningkatkan keahlian hidup mereka.⁹

Ketika anak-anak tumbuh, aktivitas bermain *game* sering kali mengurangi aktivitas yang bermanfaat seperti belajar dan berhubungan dengan orang lain. Anak-anak yang mengandalkan permainan akan menghemat waktu

⁷ Muazar Habibi, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2015), h.115

⁸ Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2016), h. 25.

⁹ Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, h. 54.

untuk bersosialisasi dengan teman sekelasnya, karena permainan dapat memisahkan anak dari lingkungan sosialnya.¹⁰

Anak-anak harus mampu secara sosial membangun hubungan, menyelesaikan perselisihan, dan bekerja dalam kelompok. Pada dasarnya, manusia adalah makhluk yang mandiri dan sosial, mereka membutuhkan kemitraan dengan individu lain untuk saling menguntungkan. Allah swt. Bersabda dalam qs: al- hujurat (49): 13

يٰٓأَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

(yaitu) 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 taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah maha mengetahui lagi maha mengenal.¹¹

Anak-anak harus mampu secara sosial membangun hubungan, menyelesaikan perselisihan, dan bekerja dalam kelompok. Pada dasarnya, manusia adalah makhluk yang mandiri dan sosial, mereka membutuhkan kemitraan dengan individu lain untuk saling menguntungkan.¹²

Terus menjadi banyak anak yang main permainan terus menjadi banyak orang yang dekat, khususnya orang berumur, semacam kanak- kanak main permainan laptop, *handphone*, apalagi layanan internet biasa jauh dari

¹⁰ Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2016), h. 27.

¹¹ Departemen Agama RI., *Al Qur'an dan Terjemahannya*, h. 490.

¹² Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2016), h. 27.

pengawasan orang berumur tidak bisa memantau aksi buah hatinya yang kerap main permainan.

Diketahui pada umumnya anak-anak usia 5 sampai 6 tahun di desa padang lebar sudah bermain *handphone* orang tuanya dan menurut komentar awal penulis melalui wawancara dengan berbagai informan pada hari jumat, 22 januari 2020 diketahui bahwa pada rata-rata orang tua tidak melarang anak-anak mereka. Dengan demikian anak-anak dapat benar-benar menikmati bermain *game* mobile di rumah, di lingkungan sekolah mereka, serta di lingkungan bermain untuk anak-anak dalam kegiatan mereka sehari-hari. Selain itu, beberapa anak lebih memilih untuk merasa sejuk saat bermain dengan teman sekelas mereka di lingkungan rumah dengan perangkat yang mereka bandingkan, sehingga perkembangan sosial anak-anak di sini sangat sedikit. Hal ini didukung dengan wawancara dengan kepala desa padang lebar, katanya:

“saat ini anak-anak sudah menjadi budak teknologi, terkhusus menggunakan *handphone*, cukup banyak dijumpai dampak negatif yang tampak dari *handphone*, contoh salah satunya adalah *game online*”.¹³

Berdasarkan wawancara dengan ibu dahlia¹⁴, selaku orangtua anak di desa padang lebar, anak-anak dipeluk oleh elektronik daripada mendengarkan instruksi dari orang tua mereka. Anak-anak anda sering kesal ketika orang tua mereka menyuruh mereka, terutama ketika anak-anak mereka bermain *game mobile online*. Ini adalah semacam kecanduan elektronik oleh anak muda.

¹³Bapak Karmin, Wawancara kepada Kepala Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan, pada Jumat 22 Januari 2020.

¹⁴Ibu Dahlia, Wawancara, *Orang tua anak* di Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan, pada Jumat 22 Januari 2020.

Benda mati lebih mengkhawatirkan daripada dunia nyata. Anak kadang disuruh makan, disuruh mandi, disuruh tidur dan orang lain tidak mau. Anak-anak bermain perangkat alih-alih tugas-tugas yang harus dilakukan setiap hari. Lebih buruk lagi, anak itu sering tidak melirik ke kiri atau lurus atau mengkhawatirkan orang lain di sekitarnya jika anda sudah sibuk dengan perangkat di tangan.

Selanjutnya berdasarkan wawancara dengan ibu sukinawati¹⁵, beliau mengakui lumayan terbantu dengan penggunaan *game online handphone* pada anak. Sehari anaknya memainkan *game online handphone* sampai 3 jam, dan selama itu ibu sukinawati menyelesaikan pekerjaan rumah tangganya tanpa diganggu anaknya. Anak tetapi ibu sukinawati mengakui akhir-akhir ini mengalami kesulitan untuk membatasi anaknya bermain *game online di handphone*, untuk membatasi anaknya bermain *game online di handphone* sering berakhir dengan anaknya menangis dan marah-marah.

Fakta ini menarik perhatian para peneliti untuk gambaran yang jelas tentang kenyataan kalau permainan bisa jadi mempunyai dampak minus yang bisa mengusik kemajuan sosial kanak-kanak, sedangkan permainan mempunyai efek yang baik pada pengguna, tetapi anak-anak kecanduan *game* ketika dihapus dari pengawasan orang tua. Untuk mengkaji kasus tersebut secara menyeluruh, diperlukan penelitian dengan judul. “dampak *game online handphone* terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di desa padang lebar kecamatan pino kabupaten bengkulu selatan”.

¹⁵ Ibu Sukinawati, *Wawancara, Orang tua anak di Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan*, pada Jumat 22 Januari 2020.

B. Identifikasi masalah

Bersumber pada penjelasan latar balik permasalahan di atas identifikasi permasalahan dalam penelitian ini merupakan:

1. Munculnya fenomena *game online handphone* yang telah membuat banyak orang khususnya anak-anak kecanduan sehingga berpengaruh pada perilaku mereka. Contoh anak cenderung marah-marah dan menangis saat dibatasi bermain *game online handphone*
2. Anak mulai menunjukkan perilaku individu, hal ini ditunjukkan anak lebih senang bermain *game online handphone* dari pada bermain dengan rekan-rekan sebayanya.
3. Anak lebih banyak menggunakan waktu luang mereka untuk mengakses *game online handphone*
4. Perkembangan sosial anak sangat kurang, seperti bermain dengan teman sebaya, komunikasi dengan orang-orang di sekitar anak. Yang disebabkan karena dampak dari *game online*.

C. Batasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini harus dibatasi untuk memungkinkan diskusi yang lebih terkonsentrasi. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada masalah perkembangan sosial, khususnya pada anak-anak di desa padang lebar, kecamatan pino, kabupaten bengkulu selatan. *Game online* adalah *game online* ponsel android.

D. Rumusan masalah

Kesimpulan permasalahan dalam penelitian ini merupakan : bagaimana dampak *game online handphone* terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di desa padang lebar kecamatan pino kabupaten bengkulu selatan?

E. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini merupakan buat mendeskripsikan dampak *game online handphone* terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di desa padang lebar kecamatan pino kabupaten bengkulu selatan

F. Manfaat penelitian

Bersumber pada tujuan penelitian di atas dapat didapat sebagian khasiat, ada pula khasiat penelitian ini ialah:

1. Manfaat teoritis

penelitian ini diharapkan bisa membagikan donasi pandangan yang bisa dijadikan masukan buat menginspirasi perkara kemajuan sosial anak saat ini serta yang hendak tiba.

2. Manfaat praktis

a. Penelitian ini diharapkan bisa memperkaya kepustakaan serta bisa dijadikan penelitian memadankan oleh penelitian yang lain.

b. Dengan penelitian ini pula diharapkan membagikan kekayaan pengetahuan di aspek ilmu jiwa anak, khususnya untuk penulis serta pembaca.

- c. Selaku bonus data untuk pengajar serta para calon pengajar hal akibat permainan pada kemajuan sosial anak, alhasil bisa membagikan bimbingan pada anak didik buat memilah *game* yang berharga positif.
- d. Hasil penelitian diharapkan bisa jadi salah satu materi estimasi untuk orang berumur anak didik dalam membagikan independensi main permainan supaya lebih bijak.
- e. Menaikkan pengetahuan serta pengetahuan untuk penulis selaku bekal buat menyiapkan diri selaku calon pendidik

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. *Game online*

a. Pengertian *Game online*

Ini menandakan permainan sederhana dalam bahasa Inggris. Gim ini juga merupakan bagian dari gim, dan keduanya saling terkait. Permainan adalah bisnis yang rumit dengan aturan, permainan, dan budaya. Sebuah permainan adalah sistem konflik buatan untuk peserta. Aturan permainan dirancang untuk membatasi perilaku peserta dan memutuskan permainan. Bermain adalah saluran utama untuk minat kecerdasan anak-anak. Kegiatan nyata (aktual) dengan metode bermain merupakan pembelajaran yang paling efektif untuk pendidikan anak usia dini. Jenis permainan sebagai kegiatan belajar anak usia dini adalah permainan kreatif yang menyenangkan. Anak-anak dapat mengembangkan dan menggabungkan semua keterampilan mereka dengan bermain¹⁶

Game Online adalah *game* yang keluar 24 September 1997 di produksi oleh Richard garriott dan di rilis oleh Origin system (1997-2004), *Electronic Arts* (2004 – 2006), dan *Mythic Entertainment* (2006-2014). *Ultima online* bergende MMORPG (*massively*

¹⁶ Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, (Jakarta: PT Luxima Metro Media, 2014), h.3

multiplayer online role-playing game) pemain berperan sebagai karakter dan mengendalikan tindakan karakter yang dibuatnya.¹⁷

Munculnya internet telah menyebabkan *game online*. Judi *online* adalah cara bermain elektronik serta visual. Permainan *online* dimainkan lewat alat visual elektronik dengan banyak partisipan, yang membutuhkan jaringan internet¹⁸

Selama dua dekade terakhir, *game online* adalah media yang paling cepat berkembang. Sejak didirikan pada 1970-an, sektor *game* telah berkembang pesat dan tanpa batas. *Game* mungkin masih menjadi komoditas bagi anak-anak di awal tahun 1990-an. Pada tahun 2000-an ke atas, *game* telah mencakup berbagai sektor lain, seperti hiburan, perdagangan, simulasi, pelatihan, dan pembelajaran virtual.

Teknologi *game online* dikembangkan oleh militer Amerika pada tahun 1970-an ketika teknik jaringan komputer ditemukan. Untuk pertama kalinya dalam *game online* ini, namun menurut kemajuan teknis, memanfaatkan jaringan LAN atau jaringan area lokal, *game online* pada akhirnya akan menggunakan jaringan yang lebih besar, seperti www, web di seluruh dunia atau lebih dikenal dengan internet nirkabel yang dapat diakses. untuk bermain *game*. Pertama-tama kita harus menginstal perangkat lunak *game online*, kita harus mendaftar terlebih dahulu dan kita dapat memainkannya secara instan untuk

¹⁷Fina Hilmuniati, “Dampak Bermain Game online dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”, Skripsi (Jakarta: Program S1 UIN Syarif Hidayatullah, 2011), h. 21

¹⁸Hamzah B. Uno. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009) h. 79.

memulai *game online*. Dalam *game online* kita tidak perlu berpergian, kita cukup duduk di depan komputer untuk langsung menikmati *gamenya*. Perbedaan utama lainnya adalah bahwa pemain dapat bersaing dan berteman dari seluruh dunia dengan terhubung ke internet di seluruh dunia. Ragnarok *online*, rf *online*, let's dance, perfect universe, yugioh *online* adalah contoh *game online*¹⁹

Adapun *game-game* tersebut adalah : *game offline* dan *game online* dalam bentuk *game*. Pengertian *game offline* adalah satu sampai dua orang bermain *game*, sedangkan lebih dari dua orang yang bermain *game online*. Pada dasarnya arti dari *game offline* dan *game online* hampir sama, namun perbedaannya kita tidak harus menggunakan koneksi web pada *game offline* karena *game* ini tidak dilengkapi dengan koneksi internet dan kita memiliki koneksi jaringan internet untuk *game online*. Bisa bermain dengan semua pemain dunia yang bermain dan memainkan *game* yang sama sekaligus.²⁰

Game sebagai Pusat Industri di negara-negara Barat kini juga mulai merambah pasar Asia dan *game* berkembang baik untuk perusahaan maupun untuk konsumen. Pada tahun 2008, apalagi Asia menggenggam keberhasilan perkembangan konsumen permainan.

¹⁹ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 101.

²⁰ Benny A. Pribadi, dkk. *Komputer dalam Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011). h. 55

Sederhananya, gaya serta teknologi yang lalu bertumbuh pengaruhi permainan. Tiap perkembangan teknologi terkini, spesialnya teknologi pc, pula hendak membagikan jalur serta kesempatan terkini buat invensi permainan.²¹

Sejak bayi, anak telah belajar banyak keterampilan dalam bermain, misalnya sejak orang tua/orang lain sering menampilkan mainan, menggoyangkannya sebelum anak dan anak berusaha meraihnya dan mengambil benda tersebut. Bermain, anak-anak dapat mempelajari dunia di sekitar mereka, orang-orang di sekitar mereka serta hal-hal yang mereka temui. Karena menyenangkan untuk dimainkan, tidak masalah jika anak-anak mengulangi permainan berkali-kali, dengan demikian mereka belajar sendiri untuk melakukan sesuatu yang baru tanpa menyadarinya. Hal ini dilakukan berulang kali sesekali saat bermain. Ada beberapa keuntungan selain kenikmatan.²²

b. Jenis *Game*

Jenis permainan adalah jenis permainan yang menyiratkan format atau gaya permainan. Sebuah format permainan mungkin hanya sejenis atau campuran dari beberapa permainan yang berbeda. Permainan berikut adalah sebagai berikut:

1) *Strategy game*

Permainan strategi menginginkan siasat pemeran buat memenangkan *game*. Dibutuhkan pemikiran tertentu yang

²¹ Samuel Henry, *Cerdas dengan Game*,..., h. 12.

²² Ernawulan Syaodih dan Mubiar Agustin. (*Bimbingan Konseling untuk anak Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2011) h.88

terencana dalam permainan strategis, sehingga musuh yang dihadapi dapat diatasi, diserang dan kemudian maju. Ini tidak sederhana dalam prakteknya. Pemain harus mencoba strategi mana dan bagaimana, terutama jika kondisi pemain dalam tekanan untuk mengusir lawan untuk maju dalam memenangkan permainan. Contohnya : *clash of clans (COC)*, *nemo reef*, *age of war*, *real time strategy*, *revolving learning*. strategi permainan.²³

2) *Fighting Game*

Game pertarungan adalah sejenis permainan pertarungan. Permainan ini menawarkan pemeran peluang buat berkelahi dengan campuran aksi yang berlainan. Permainan pertarungan lainnya bersifat bela diri, ada juga yang tidak tergolong atau disebut liar. Ada banyak contoh darah & kemuliaan dan darah & kemuliaan: legenda, pertempuran harimau-liberal, pertempuran hoki, tinju yang sebenarnya, pertempuran bayangan, dan banyak lagi.

3) *Adventure Game*

Permainan petualangan merupakan permainan petualangan. Di mana pemeran berangkat ke sesuatu tempat, pemeran hendak menciptakan banyak item serta perlengkapan yang bisa ditaruh oleh pemeran. Selama perjalanan para pemain dibantu dan dipandu oleh peralatan seperti pedang atau item menuju solusi dari quest

²³ Samuel Henry, *Cerdas dengan Game*,..., h. 123.

tersebut. Jenis permainan ini bukan tentang perkelahian atau konflik kadang ada tapi sedikit. Secara umum, *game* ini lebih berfokus pada memerangi kematian untuk mengungkap teka-teki. Contoh *game* petualangan meliputi : pedang ninja dan keyakinan pembunuh.

4) *Shooter Game*

Tipe Shooter atau FPS lumayan terkenal sebab gampang dimainkan. Umumnya kompetitor dari *game* ini datang dalam jumlah besar dengan cara yang berbeda, seperti pesawat terbang atau jenis lainnya, dan tujuan dari penjudi adalah untuk menembak dan membunuh lawan sedini serta sebesar bisa jadi. Pada awal mulanya, wujud *game* ini merupakan 2 format (2D), namun memakai dampak 3 format (3D) dari ujung penglihatan 2 format (2D) supaya senantiasa mewah. Penembak orang ketiga, penembak orang pertama, dan point blank adalah contoh dari *game* Shooter.

5) *Role-Playing Game (RPG)*

Roleplay adalah permainan dimana permainan dimainkan dengan menggunakan karakter. Dalam *game* ini biasanya ada aspek seperti pengalaman atau pertumbuhan kepribadian yang kita mainkan buat tingkatkan tingkat kepribadian kita. Ilustrasi RPG mencakup : *Role Playing Action* Permainan serta *Role Playing* Permainan.

6) *Racing Game*

Game balap adalah *game* balap cepat yang dilakukan oleh kendaraan. Terkadang baik di arena maupun di luar ruangan.

Contoh *game* ini antara lain : *Speed Needs The Dirt and Run*

7) *Education and Edutainment*

Pada kenyataannya, jenis pendidikan dan *edutainment* bukanlah jenis yang sebenarnya, tetapi keseluruhan permainan diklasifikasikan sebagai *edutainment* yang dimaksudkan untuk membangkitkan minat belajar sambil bermain. Dengan kata lain, permainan lebih penting daripada jenis yang sebenarnya. Contoh permainan tersebut adalah : fantasi memanjat, terbang tanpa narkoba, dan mengambil foto.

c. Alasan siswa bermain *game online*

Terdapat 3 alibi memakai internet membagikan kebahagiaan serta tantangan, melenyapkan stress serta memuat durasi senggang.²⁴

1. Kesenangan dan Kesulitan, banyak individu dalam masyarakat merasa tidak berdaya, namun mereka mampu mempengaruhi militer, kota dan orang lain ketika mereka bermain *game online*. Kekuatan seperti itu memberi mereka kesenangan dan kesenangan.
2. Angkat Stres Setelah aktivitas yang kuat dan serius, bermain *game online* dapat menghilangkan stres saraf.

²⁴ Sofia Hanni dan Buthi Prianto, *Panduan Mahir Akses Internet/*, (Jakarta : kria,2015), h.

3. *Game online* sering mengisi waktu luang buat memuat durasi anggal Kamu sehabis kewajiban yang meletihkan. Ini bisa meningkatkan kelelahan Anda.

Alasan anak didik main permainan *online* merupakan selaku selanjutnya:²⁵

- a. Membantu mempromosikan kontak sosial di kalangan siswa melalui *game online*.
- b. Satu hal yang perlu diperhatikan untuk menghilangkan ketegangan adalah bahwa permainan ini adalah hiburan yang ekonomis serta simpel yang bisa dengan gampang menarik atensi anak didik ketika membosankan.
- c. *Game online* dapat mengembalikan kondisi tubuh dan tidak membutuhkan kondisi fisik individu untuk berada dalam kondisi yang baik. *Game* ini akan mudah bagi pemain yang lelah atau lelah. Kesegaran baru dari *game-game* saat ini akan sangat terasa bagi para pemain atau siapapun, karena salah satunya terkait dengan *game-game* yang sudah ada.
- d. Meningkatkan fokus pemain asli dengan kapasitas konsentrasi yang kuat untuk melakukan banyak pekerjaan. Pemain *game* umumnya berhati-hati dengan tanggung jawab mereka sehingga seorang anak muda memperhatikan gerakan setiap pemain.

²⁵ Alif, R. *Faktor-Faktor Penyebab Munculnya Prilaku Akgresif Anak Jalanan Dikota Malang*. Malang . [Httf://Fisikologi.Hube.Ac.Id/Wpcontent/Uploads/2013/10/Jurnal/Skripsi.Pdf](http://Fisikologi.Hube.Ac.Id/Wpcontent/Uploads/2013/10/Jurnal/Skripsi.Pdf)(Diundu Pada Tanggal 30 November 2014), h.64

d. Dampak *Game online*

Permainan *online* mempunyai dampak bagus serta kurang baik pada *gamer*, khususnya:

1) Dampak positif

- a) Melatih anak untuk menguasai alam teknologi serta bermacam fiturnya.
- b) Permainan bisa membagikan pelajaran dalam perihal menjajaki advis serta ketentuan.²⁶
- c) Melatih kemajuan motorik, sistem motorik mereka bertumbuh cocok dengan aksi yang diperlukan kala kanak- kanak main kegiatan gesit.
- d) kemajuan saraf, tercantum pergantian otak serta saraf anak dikala main permainan pada sebagian peluang.
- e) Melatih kemajuan kecerdasan sebab keahlian anak buat mengalami pergantian terkadang.
- f) Belajar kosa tutur serta artikulasi bahasa, bagus asing ataupun lokal.²⁷
- g) Suatu *imitasi multimedia interaktif* yang dipakai buat berupaya mensimulasi sebagian kejadian bumi jelas.²⁸

Akibat positif permainan bisa diamati pada *game- game* yang memajukan puzzle, intel, ataupun yang lain. Permainan yang

²⁶ Samuel Henry, *Cerdas dengan Game*,..., h. 53

²⁷ Samuel Henry, *Cerdas dengan Game*,..., h. 56.

²⁸ Hasnida. *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pengajaran Pada Anak Usia Dini*. (Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2014). h. 123.

berakibat positif pula menolong membuat intelek pemeran, walaupun bukan salah satunya alat yang terbaik.²⁹

2) Dampak negatif

a) Penyusutan kegiatan gelombang otak depan

Berkurangnya aktivitas gelombang otak langsung yang mempunyai fungsi utama dalam mengendalikan emosi dan agresi sehingga perubahan suasana hati seperti iritasi, kesulitan dalam interaksi sosial, tidak konsentrasi dan sebagainya dapat dialami dengan cepat..

b) Penurun kegiatan gelombang beta

Berkurangnya aktivitas gelombang beta merupakan akibat waktu jauh, meskipun orang tersebut tidak memainkan permainan tersebut. Pemain mengalami saraf otonom di mana tubuh dipengaruhi oleh peningkatan produksi adrenalin, merangsang detak jantung, tekanan darah, dan permintaan oksigen.³⁰

c) Menjadikan seseorang lebih unggul dengan pencapaian prestasi dan tak terkalahkannya. Atau permainan adalah tempat untuk melepaskan diri dari beban masalah sehari-hari.

²⁹ Oetomo, Budi Sutedjo, *e-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2007), h. 219-220.

³⁰ Fina Hilmuniati, "*Dampak Bermain Game online dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*", Skripsi (Jakarta: Program S1 UIN Syarif Hidayatullah, 2011), h. 25

d) Menjadikan seseorang lebih unggul dengan pencapaian prestasi dan tak terkalahkannya. Atau permainan adalah tempat untuk melepaskan diri dari beban masalah sehari-hari.³¹

Akibat minus yang lain antara lain:³²

1. Ini mempunyai dampak adiktif, yang menimbulkan kehidupan jelas diabaikan. *Game*, yang intinya merupakan pengaturan diri, wajib mengalami permasalahan ini.
2. Merelaikan anak-anak dari area dekat sebab sangat kerap bercanda alhasil dalam kehidupan mereka kehabisan jalinan sosial.
3. Jika masalah psikologis terlalu sering ditimbulkan. Orang-orang yang main permainan bisa mengganti sikap mereka serta pengaruhi karakter mereka, sebab benak senantiasa tertuju pada permainan yang kerap dimainkan.
4. Kesulitan mental untuk anak- anak. Dampak dari main permainan bisa membuat anak 2 kali lebih sulit untuk berkonsentrasi serta merendahkan tingkatan belajar anak. Anak hendak takut, tekanan mental serta rentan kepada kemajuan sosial yang kurang baik.
5. *Game* hanya buang-buang waktu ketika *game* sudah menjadi ketergantungan.

³¹ Irina V. Sokolova, dkk., “terj.” *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, h. 123.

³² Fina Hilmuniati, “*Dampak Bermain Game online dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*”, Skripsi, h. 26.

Lee Eun Jin dalam Dica Freprinca mengemukakan kalau ada 4 bagian penanda yang membuktikan seorang tergilagila permainan ialah:“ *Excessive use, Withdrawal symptoms, Tolerance, serta Negative repercussion*”.³³

- a) Penggunaan berlebihan terjadi ketika aktivitas yang paling penting dalam kehidupan seseorang saat bermain *game*. Ini mengontrol pemikiran (gangguan kognitif), emosi (merasa sangat membutuhkan) dan perilaku orang tersebut (regresi dalam perilaku sosial).
- b) Gejala penarikan adalah emosi yang tidak menyenangkan ketika permainan tidak cukup atau dihentikan. Pemain fisik akan menderita gejala ini. Perasaan dan konsekuensi, seperti pusing dan sulit tidur, antara fisik dan sensasional. Gejala-gejala ini dapat memiliki konsekuensi psikologis seperti iritasi atau suasana hati.
- c) Toleransi adalah proses di mana jumlah pemain *game* meningkat untuk mencapai dampak perubahan suasana hati. Sementara digunakan secara konsisten dalam jangka waktu yang sama, konten yang dicapai saat bermain *game* akan berkurang. Pemain tidak akan mengalami sensasi yang sama seperti pertama kali mereka bermain sebelum mereka mencapai panjang. Oleh karena itu, jumlah penggunaan harus

³³ Dica Freprinca, *Hubungan Motivasi Bermain Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game online defence of the ancients (dotA2)*, <http://psikologi.ui.ac.id>, diakses 14 Januari 2016, h. 8.

ditingkatkan untuk mendapatkan dampak kuat yang sama seperti sebelumnya.

- d) Efek negatif, yang menciptakan dampak minus antara pemakaian permainan serta area. Perihal ini pula pengaruhi tugas- tugas lain, semacam profesi, kegemaran, serta kehidupan sosial. Dampak pada diri *gamer* bisa berbentuk bentrokan intrafisik ataupun minimnya pengawasan diri sebab pengeluaran yang kelewatan buat permainan.

e. Tingkatan pemain *game online*.

Game online adalah tren hiburan baru di zaman kontemporer saat ini untuk anak muda dan orang dewasa. Penjudi *online* dapat menghabiskan banyak waktu bermain *game online* dan uang dihabiskan. Hobi adalah kegiatan rutin atau hobi, biasanya dilakukan pada waktu luang, demi kesenangan. Semua kalangan, anak-anak, remaja dan dewasa, menikmati permainan dan permainan internet. *Gamenya* sendiri tidak akan kehabisan waktu, teknologi untuk memperbarui tren saat ini, baik jenis *game* maupun pembaruan *game* baru terus berkembang. Empat jenis pemain, seperti *acehiyivers*, adalah orang-orang yang main buat menggapai tujuan khusus serta tingkatan keahlian mereka buat main" pengembara, paling utama mereka yang ingin menjelajahi dan mempelajari lingkungan permainan".

Penjudi muda (mengembangkan kapasitas mereka untuk memainkan *game* mereka sendiri. Tidak sedikit remaja, karena permainan

menyediakan permainan yang dapat dimainkan dengan berbagai alasan. Dikembangkan oleh para pemain dan permainan, ini menghasilkan uang melalui penjualan poin yang lebih dikenal sebagai bank poin.³⁴

f. Faktor pendorong siswa bermain *game online*

Aspek penganjur anak didik main permainan *online* yang diambil dari beberapa pangkal selaku selanjutnya:

1. Nilai pengalaman dapat digunakan untuk bimbingan dan pelajaran seseorang dan tidak dapat dibedakan dari setiap keberadaan manusia. Pengertian nilai adalah penting, penting dan bermanfaat dalam keberadaan manusia dan tergantung pada pengetahuan dan sikap dalam diri atau hati. Mengalami didefinisikan sebagai mengalami sesuatu (hidup, dirasakan, ditanggung).³⁵ Nilai pengalaman mempengaruhi bumi. Wujudnya adem ayem (misalnya menikmati bumi, menikmati konser nada, panorama alam alam, dan lain- lain). Dengan mengalami beberapa elemen kehidupan secara intens, Anda dapat memenuhi tujuan hidup, bahkan jika orang tersebut tidak melakukan hal yang baik.³⁶

2. Intraksi sosial

Kontak sosial tidak dibatasi dalam permainan itu sendiri, dan pemain dapat menemukan atau mengembangkan potensi mereka secara *online*. Fungsi sosial dapat dilakukan tanpa perbedaan tempat

³⁴ Hananto Kurniawan, *Pengaruh Permainan Dalam Outbound Terhadap Kemampuan Berfikir Remaja SMPN 1 Buluwalang*, Malang. Skripsi, 2011, H. 116

³⁵ (KBBI), *Kamus Besar Bahasa Indonesia Arti Kata Televisi 2012- 2016*. [Http://kbbi . Web.Id.Televisi](http://kbbi . Web.Id.Televisi) (Accessed 216, 2016).

³⁶ Sri Narwanti, *Pendidikan Karakter*, (Yogyakarta : Pamilia, 2011), H.74

asal atau agama jika semua pemain *game online* ingin berkembang dengan terhubung dengan pemain *game online* lainnya. Penciptaan komunitas dalam *game online* dapat memainkan peran sosial yang sukses, sehingga interaksi pemain *game online* terjadi tanpa mengenali asal usul setiap *game*.³⁷

3. Rasa keterlibatan

Perasaan berpartisipasi dalam *game online* dihasilkan oleh teman, teman, bahkan pacar *online* sesuai dengan hierarki kebutuhan di *Maslow*, yang mengatakan orang didorong untuk memenuhi kehidupan mereka. Rasa memiliki dibangkitkan oleh seorang pemain *game online*. Hirarki kebutuhan Maslow mengatakan bahwa orang memiliki lima jenis kebutuhan, satu cinta dan kebutuhan.³⁸ Kemudian keinginan untuk cinta dan memiliki akan mulai muncul, dan teori kebutuhan Haraki akan terpenuhi. Hal ini dapat diamati dari upaya orang untuk mencari dan menemukan pasangan atau hanya menjadi bagian dari kelompok tertentu bermain *game online*.

4. Empati dan *escapism* (lari dari kenyataan).

Kapasitas individu untuk memuaskan, merasakan, dan mengalami emosi orang lain dapat digambarkan sebagai empati. Empati adalah proses di mana seseorang merasakan emosi orang lain dan memahami pentingnya mereka dan berkomunikasi dengan kepekaan untuk menunjukkan bahwa ia memahami sensasi orang lain

³⁷ Anhar Buku, *PHP dan Mysqi Secar Otodidak*, (Jakarta: Pt. Trans Media 2010), H.61

³⁸ Anhar Buku, *PHP dan Mysqi Secar secara ...*, h.81

dengan cara yang tulus. Eskapisme adalah penyakit pengalihan/psikologis di mana individu dengannya mengalami rutinitas sehari-hari ke dalam dan kekecewaan. Ini mungkin hadiah nyata, seperti bekerja, sekolah atau tekanan keluarga. Pasien lebih suka mencoba dengan cara yang berbeda, termasuk hiburan atau rekreasi, untuk menghindari masalah ini. Melarikan diri juga dapat digambarkan sebagai kegiatan oleh siapa saja yang mencoba untuk meringankan kesedihan mereka, seringkali dengan melakukan hal-hal yang kurang bermanfaat seperti bermain *game*, minuman atau obat-obatan, dan dengan mengubah masalah mereka menjadi cacat (narkoba).³⁹

5. Nilai ekonomis

Angka ekonomi dari fasilitator permainan *online* bisa didapat lewat pemasaran benda permainan *online* buat mensupport permainan yang menarik serta menantang untuk para *gamer online*. Dengan menjual pemeran permainan *online* serta fasilitator permainan *online*, mereka dapat memperoleh banyak profit dari main permainan *online* yang mendekati dengan permainan yang mereka mainkan melawan fasilitator permainan *online*. Penjudi *online* yang dikhususkan buat *game* bisa menghabiskan jutaan apalagi puluhan juta duit cuma buat main permainan *online*. Oleh sebab itu, penyedia judi *online* tentunya

³⁹ Anhar buku, *PHP dan MySql secara otodidak*,(Jakarta : PT Trans media, 2010), h. 31

perlu fokus pada kebahagiaan para pemain judi *online* dengan mencegah hal-hal yang merugikan seperti *cybercrime*.⁴⁰

6. Mengejar kecepatan dalam pemakaian berlebihan

Dalam permainan *online*, seseorang pemeran kerap kurang ingat ataupun sangat fokus pada permainan *online* itu sendiri, alhasil banyak pemeran permainan *online* yang kurang ingat buat mandi serta makan serta kurang ingat meninggalkan rumah di *game online*. Jika seorang pemain telah menemukan permainan yang bagus dan mendebarkan, pemain pasti akan melupakan dirinya sendiri dan terlalu berkonsentrasi pada permainan untuk membuat konsumsi dan kecepatan berlebih lebih baik daripada untuk kebutuhan pribadi.⁴¹

7. Gaya hidup

Style hidup merupakan metode seorang hidup di bumi yang mencerminkan tindakan, hobi, dan pandangannya. Gaya hidup mendefinisikan seluruh individu dalam lingkungannya. Penjudi *online* yang lebih suka bermain *game online* adalah cara untuk mengekspresikan hasrat, atau kecewa dengan pelarian. Gaya hidup berhubungan langsung dengan bagaimana seseorang menciptakan citra di mata orang lain, sehingga gaya hidup seseorang dapat mengekspresikan atau memperbaharui ide, kebiasaan atau minat, pandangan dan sekitarnya secara unik yang melahirkan posisi dan fungsi orang. di lingkungan mereka. Gaya hidup orang dapat diamati

⁴⁰ Alfa, *You Won* ,(Jakarta: Percetakan dalam press, 2010), h. 71

⁴¹ Alfa, *You Won*, h. 87

melalui perilaku individu, termasuk proses pengambilan keputusan untuk memutuskan aktivitas tersebut, seperti aktivitas untuk memperoleh atau menggunakan barang dan jasa. Gaya hidup pemain *game online* yang dapat digambarkan sebagai tidak teratur saat bermain *game online* waktu lama untuk melupakan kebutuhan pribadi seperti makan, tidur atau berenang.⁴²

8. Mengejar rekreasi dan merasakan kehidupan.

Untuk para pemeran *online* yang main permainan *online*, mereka bisa merasakan hiburan serta angka tertentu dalam hidup mereka dengan main permainan *online*. *Gamer online* bisa melalaikan keadaan di dekat mereka, serta mereka bisa menikmati main *game* sehingga pemain *online* dapat memiliki ruang khusus dan banyak kesenangan untuk bermain *game online*.

2. Perkembangan Sosial Anak

a. Pengertian Perkembangan Sosial

Anak-anak dapat membantu anak-anak berinteraksi dengan teman sekelas mereka atau orang lain dengan melibatkan orang lain. Anak-anak akan belajar memisahkan mereka dari ibu dan pengasuh, belajar berbagi, memecahkan masalah, meningkatkan perkembangan bahasa baik ekspresif maupun reseptif dan anak-anak dapat membangun sikap sosial melalui kegiatan seperti : belajar bekerja sama, menunggu giliran, berbagi , dan olahraga. Selain bermain, anak akan belajar

⁴² Alfa, *You Won*, (Jakarta: Percetakan Galang Press, 2010), H. 77

berkomunikasi, belajar mengatur dan menghargai orang lain, belajar menjalin harmoni dan kompromi dengan orang lain. Mereka juga akan belajar berkomunikasi.⁴³

Memang ada banyak interpretasi untuk kata "perkembangan" (kepribadian). Hal ini dikarenakan adanya variasi dalam filosofi, penelitian serta pengukuran. Bagi *J. Feist serta Gram. J Feist*, kemajuan didefinisikan selaku pola mutu serta karakteristik spesial yang biasanya permanen serta yang membagikan kestabilan serta karakteristik sikap seorang.

Tumbuh kembang anak di prasekolah ditandai dengan dimulainya pembentukan persahabatan. Secara umum mereka dapat mempertahankan persahabatan yang mereka jalin ketika mereka berusia 4 tahun. Anak-anak biasanya lebih sabar, lebih mudah diajak bekerja sama, lebih ceria, dan tidak banyak bertengkar saat berinteraksi dengan teman-teman mereka.⁴⁴

Anak usia 3-4 tahun juga mulai memperoleh keterampilan sosial selain preferensi sosial (*social competence*). Kemampuan anak untuk berpartisipasi, menyukai, dan ingin dibawa ke dalam kelompok bermain dan kapasitas untuk berhubungan dengan teman sebaya

⁴³ Siti Zubaedah, dkk. *Seni Bercerita*. (Yogyakarta: Cakrawala, 2018), h.8.9

⁴⁴ Winda gunarti, lilis suryani, dan azizah muis, *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*(Jakarta : Universitas terbuka, 2010) h.321-322

dengan cara yang saling menguntungkan dan memuaskan dapat digambarkan sebagai kompetensi/keterampilan sosial.⁴⁵

Pada anak umur dini, mutu orang berusia amat dipengaruhi oleh usia selanjutnya, anak usia dini adalah masa kanak-kanak yang sangat berbeda dengan orang dewasa. Saat ini, kualitas anak di masa depan memiliki banyak masalah kesehatan⁴⁶

Anak usia 0-6 tahun merupakan anak usia dini. Sebagian orang menggambarkan masa atau masa ini sebagai masa keemasan, karena masa ini adalah masa pertumbuhan fisik, mental, dan kecerdasan.

Dari definisi-definisi sebelumnya kita dapat menyimpulkan bahwa seluruh tingkah laku seseorang dengan sistem kecenderungan tertentu yang berinteraksi dengan lingkungan adalah perkembangan sosial. Ini menunjukkan bahwa perilaku setiap orang: sikap, bakat, tradisi, kemampuan, kerutinan, serta sikap yang serupa tiap hari. Kemajuan dilahirkan dengan cara sosiologis oleh sesuatu cara pemasyarakatan yang diawali semenjak seorang dilahirkan hingga akhir hayatnya, alhasil lewat cara pemasyarakatan tersebut orang tersebut mengembangkan sikap dan perilaku yang selaras dengan perilaku kelompok.⁴⁷

⁴⁵ Winda gunarti, lilis suryani, dan azizah muis, *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*(Jakarta : Universitas terbuka, 2010) h.322

⁴⁶ Muazar Habibi, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2015), h.55

⁴⁷ Susi Ramdhani, "Jenis-jenis Sosialisasi di Indonesia", dalam <http://jenissosialisasi.blogspot.com/2010/06/kepribadian-sosial.html>, diakses 15 Februari 2020.

Ada banyak alasan untuk mempelajari perkembangan anak usia dini oleh orang tua dan guru PAUD. Penyebab tumbuh kembang anak usia dini PAUD adalah sebagai berikut. Pertama-tama, pemahaman dan pemahaman tentang tumbuh kembang anak usia dini mungkin (*self-under standing*). Kedua, pemahaman tentang pertumbuhan dan perkembangan dapat membantu anak untuk menawarkan layanan pendidikan yang optimal bagi orang tua, guru, dan profesional. Ketiga, upaya spesialis untuk meneliti pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dalam pendidikan berkelanjutan (merupakan proses yang sedang berjalan). Ternyata kajian tumbuh kembang anak usia dini memberikan manfaat bagi orang dewasa, khususnya orang tua dan guru PAUD, serta bagi anak-anak, bila mengacu pada pandangan para ahli psikologi dan pendidikan.⁴⁸

b. Perkembangan Sebagai Wujud Tingkah Laku Sosial

Perilaku sosial adalah semua jenis kegiatan untuk membantu orang lain terlepas dari motivasi mereka. Dengan demikian, elemen dasar dari perilaku sosial adalah komponen kesukarelaan dan keinginan untuk melakukan sesuatu.⁴⁹

Perkembangan (kepribadian) menampilkan struktur (komposisi) yang terkait dan ciri-ciri dan unsur-unsur perilaku sosial. Pada individu, ciri dan elemen perilaku sosial, termasuk sikap, keyakinan,

⁴⁸ Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h.47

⁴⁹ Ahmad Sunsanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*(Jakarta : Kencana Prenada Media 2011) h.138

nilai, dan cita-cita, pengetahuan, kemampuan, dan lain-lain bersifat psikofisik, yang mengarahkan orang untuk berperilaku sesuai dengan sifatnya dan menunjukkan kualitas unik (misalnya, karakteristik).⁵⁰ Orang dilahirkan dengan kapasitas buat belajar, namun orang tidak mempunyai pola-pola dorongan hati mengenai gimana beliau harus berlagak dalam situasi-situasi khusus.

Freud percaya bahwa ada tiga aspek perkembangan sosial: Pertama, Id pada dasarnya adalah inti biologis diri yang merupakan sumber keinginan atau keinginan seseorang. Kedua, Ego sebagai semacam mediator yang berusaha, dengan kebutuhan masyarakat, untuk menemukan suatu inovasi atau keinginan seseorang. Ketiga, super ego atau kesadaran sosial (*social science*). *Super-Ego* ada di dalam diri itu sebagai semacam polisi, tetapi tetap dengan seluruh diri. *Ego* tujuan super adalah untuk menghilangkan atau mengurangi motivasi pendorong yang dihasilkan dari keinginan, kemarahan, dll.⁵¹

Freud percaya bahwa ada tiga aspek perkembangan sosial: Pertama, Id pada dasarnya adalah inti biologis diri yang merupakan sumber keinginan atau keinginan seseorang. Kedua, *Ego* sebagai semacam mediator yang berusaha, dengan kebutuhan masyarakat, untuk menemukan suatu inovasi atau keinginan seseorang. Ketiga, super ego atau kesadaran sosial (*social science*). *Super-Ego* ada di dalam diri itu sebagai semacam polisi, tetapi tetap dengan seluruh diri.

⁵⁰ Baharuddin, *Pendidikan dan psikologi Perkembangan*,..., h. 135.

⁵¹ Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak (Peran Moral, Intelektual, Emosional, dan Sosial sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri)*, (Jakarta: PT Bumi Asara, 2014), 19.

Ego tujuan super adalah untuk menghilangkan atau mengurangi motivasi pendorong yang dihasilkan dari keinginan, kemarahan, dll:

- 1) Peninggalan biologis (yang memunculkan aspek orang alterasi dalam karakter, penampilan fisik, dan kedewasaan). Faktor biologis adalah faktor bawaan sejak lahir dan merupakan faktor keturunan berdasarkan salah satu sifat yang dimiliki salah satu orang tua atau pada keduanya.⁵²
- 2) Area geografis memunculkan Berbagai pengalaman sesuai untuknya di banyak orang Berbagai pengalaman sesuai untuknya di banyak orang kepada bumi raga.
- 3) Lingkungan budaya (menyebabkan berbagai jenis partisipasi dalam lingkungan budaya secara keseluruhan). Unsur-unsur pembangunan lingkungan sangat terkait dengan karakteristik atau norma adat yang diperlihatkan oleh seorang yang dikira selaku bentuk ataupun acuan.⁵³
- 4) Lingkungan budaya (menyebabkan berbagai jenis partisipasi dalam lingkungan budaya secara keseluruhan). Unsur-unsur pembangunan lingkungan sangat terkait dengan karakteristik atau norma budaya yang diperlihatkan oleh seseorang yang dianggap sebagai model atau teladan.⁵⁴

⁵² Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak (Peran Moral, Intelektual, Emosional, dan Sosial sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri)*, (Jakarta: PT Bumi Asara, 2014), 19.

⁵³ M. Alisuf Sabri, *Pengantar Psikologi Umum dan Perkembangan*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1993), h. 110.

⁵⁴ H. Syamsu Yusuf LN., *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*,..., h. 128-129.

c. Bentuk-bentuk Tingkah Laku Sosial Anak

Cara- cara di mana anak- anak hidup dalam sikap sosial merupakan selaku selanjutnya:

- 1) Ketidaktaatan, jenis perilaku yang ditentangnya. Anak yang suka memberontak adalah anak yang tidak mau mengikuti instruksi, menolak arahan, mendengarkan nasihat atau menantang semua yang dikatakan orang tuanya. Anak-anak yang keras biasanya memberontak.⁵⁵ Aksi laku membangkang terjalin selaku respon kepada aplikasi patuh, desakan orang berumur ataupun area yang tidak cocok dengan kemauan anak.
- 2) Agresi, yaitu melakukan serangan fisik (*nonverbal*) dan kata-kata (*verbal*). Agresi adalah sejenis respons frustrasi.⁵⁶ Identitas sikap gempuran antara lain ⁵⁷
 - a) sikap melanda ; sikap serbuan menekankan aksi buat melukai ataupun mudarat kepunyaan orang lain serta dengan cara sosial tidak di idamkan. Contoh: sikap anak yang melindungi barang miliknya dengan pukulan.
 - b) Perlakuan yang melukai atau merusak diri sendiri, orang lain, atau menggantikan sesuatu ; Perilaku agresif, terutama perilaku anak, hampir pasti berbahaya dalam bentuk rasa sakit yang mungkin dialami sendiri atau orang lain. Contoh: ketika

⁵⁵ A. Muhaimin Azzet, *Buku Pintar Mengatasi Anak Nakal*, (Jogjakarta: Kata Hati, 2013), h. 91.

⁵⁶ Mary Go Setiawan, *Menerobos Dunia Anak*, (Bandung: Kalam Hidup, 1993), h. 115.

⁵⁷ Anantasari, *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*, (Yogyakarta: Kanisius Borba, 2006), h. 80- 90.

seorang anak menghancurkan tangannya di atas meja ketika dia marah.

- c) Perlakuan yang bertentangan dengan standar sosial ; perilaku agresif biasanya selalu dikaitkan dengan standar sosial yang dilanggar.
 - d) Permusuhan terhadap orang lain ; perilaku agresif, sebagai tindakan yang dirancang untuk menyakiti orang lain, mengacu pada sikap permusuhan Contoh: seorang teman memukul.
 - e) Perilaku agresif, diperoleh melalui pengalaman proses belajar. Perilaku agresif. Perilaku agresif mencakup keadaan sosial ataupun area yang berlainan yang mendesak sikap kasar untuk diekspresikan. Contoh: kekerasan terhadap keluarga.
- 3) Berselisih atau berkelahi (*quarreling*), terjalin bila seseorang anak merasa tersindir ataupun tersendat oleh tindakan serta sikap anak lain, semacam diusik pada dikala melakukan suatu ataupun direbut benda ataupun mainannya.
- 4) Jenis lain dari perilaku bermusuhan adalah menggoda. Menggoda adalah serangan verbal pada orang lain (kata-kata cemoohan atau ejekan) yang mengarah pada respons marah. Efek konyol atau konyol pada anak yang menjadi korban sangat parah. Konyol atau konyol akan membuat anak Anda malu dan menurunkan kepercayaan diri Anda dari waktu ke waktu. Anak-anak tertutup,

lebih rendah dan tidak menjaga teman-teman mereka bersama-sama.⁵⁸

- 5) Rivalitas adalah aktivitas sosial yang didefinisikan sebagai persaingan antara orang atau organisasi tanpa ancaman atau kekerasan yang berusaha menciptakan nilai tertentu. Pada usia empat tahun, perjuangan untuk mendapatkan gengsi dimulai dan pada usia enam tahun, semangat bersaing ini meningkat.
- 6) Kerjasama (*cooperation*), Sikap keinginan untuk bekerja sama dengan kelompok, khususnya. Sikap kooperatif pada anak-anak tumbuh jauh lebih baik pada usia enam tahun ke atas. Anak-anak usia ini lebih suka bekerja dengan teman dalam kelompok.⁵⁹
- 7) Tingkah laku berkuasa (*ascendant behavior*), jenis perilaku yang mendominasi atau bertindak "*bossiness*" untuk mengelola keadaan sosial. Anak-anak yang lebih suka memerintah dihadapkan pada berbagai kesulitan untuk perkembangan sosial dan emosional mereka karena perilaku ini.⁶⁰ Bentuk dari aksi laku berdaulat, semacam memohon, memerintahkan, serta mengecam ataupun memforsir orang lain buat penuhi keinginan dirinya.
- 8) Memprioritaskan diri sendiri (*selfishness*), ialah pendekatan *egosentris* buat menguasai atensi ataupun kemauan semacam anak yang mau melegakan ambisinya serta menentang anak dengan

⁵⁸ *Masalah Perilaku Anak Paling Sering Dihadapi & Penanganannya*, (Jogjakarta: Buku Kita, 2012), h. 147.

⁵⁹ H. Syamsu Yusuf LN., *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*,..., h. 124.

⁶⁰ *Masalah Perilaku Anak Paling Sering Dihadapi & Penanganannya*, h. 67.

meratap, berteriak ataupun marah bila ditolak. Penanda yang membuktikan permasalahan egosentris atau individualistis antara lain:

- a) Daya produksi kecil sebab mereka sangat hirau pada diri sendiri, yang membidik pada ikatan yang kurang produktif dengan orang lain. Suasana ini terjalin pada anak-anak belia yang dimanjakan, menyambut seluruh keinginannya tanpa berusaha.
 - b) Orang *individualistis* mempunyai rancangan diri yang kecil serta metode penglihatan minus kepada orang lain.
 - c) Kurang sanggup berasosiasi dalam satu golongan
Anak-anak yang berpusat pada ego sering kali merasa sulit untuk mengembangkan kontak dengan teman sekelas mereka. Mereka tidak melihat keterlibatan mereka sebagai "kita", tetapi sebagai "saya" yang mereka inginkan.
- 9) Belas kasih (*sympaty*), ialah tindakan penuh emosi yang mendesak orang buat meletakkan atensi kepada orang lain.⁶¹ Dalam hubungan yang bersahabat, kehidupan bertetangga, dll. Adalah mungkin untuk melihat perkembangan simpati. Anda akan menyampaikan simpati Anda kepada seorang teman setelah Anda menerima kabar buruk bahwa keluarga seorang teman telah terbunuh.

⁶¹ H. Syamsu Yusuf LN., *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, h. 125.

Perkembangan sosial anak, baik orang tua, saudara, orang dewasa maupun teman sebayanya sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya. Anak-anak dapat mencapai pertumbuhan sosial yang baik dengan cara yang matang, sebagai lingkungan sosial yang mendorong atau menawarkan peluang untuk perkembangan anak yang positif. Lingkungan sosial yang kurang beruntung seperti kekerasan orang tua; sering memarahi; acuh tak acuh ; tidak membimbing contoh ; mendidik atau membiasakan anak muda untuk menerapkan norma, agama atau cara/karakter Dengan demikian anak cenderung memiliki kelemahan perilaku seperti lebih rendah, lebih unggul dari orang lain, egois, ingin menyendiri atau terisolasi, memiliki sedikit toleransi dan tidak peduli dengan standar perilaku.⁶²

Dengan cara khusus, pola sikap sosial pada anak umur dini ini ke dalam pola- pola sikap selaku selanjutnya:

- a) Anak itu meniru sikap dan perilaku orang-orang yang sangat dia kagumi
- b) Anak meniru bahwa dia adalah kelompoknya. Anak-anak dapat meniru perilaku guru, yang ditunjukkan oleh subjek pembelajaran.
- c) Kompetisi, yaitu keinginan untuk mengalahkan orang lain. Kontes ini biasanya berlangsung sekitar usia empat tahun. Anak-anak bersaing dengan teman untuk mendapatkan hasil seperti menang

⁶² H. Syamsu Yusuf LN., *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, h. 126.

dalam pertandingan, menunjukkan semangat mereka untuk melakukan sesuatu sendiri.

- d) Kerjasama. Mulai menjelang akhir tahun ketiga, anak-anak mulai bermain bersama dan kooperatif, dan aktivitas kelompok mulai tumbuh dan mendapatkan frekuensi dan durasi bersama dengan peluang lebih besar untuk bermain dengan orang lain.
- e) Keramahan. Karena simpati menuntut pemahaman tentang pikiran dan emosi orang lain, mereka jarang muncul sebelum tiga tahun. Semakin banyak koneksi yang Anda mainkan, semakin banyak belas kasih yang Anda dapatkan.
- f) Empati Seperti simpati, empati membutuhkan pemahaman perasaan dan emosi orang lain, tetapi juga kapasitas untuk menggambarkan diri sendiri di posisi lain. Beberapa anak dapat mencapainya sampai awal masa bayi.
- g) Bantuan sosial, Pada akhir masa kanak-kanak, dukungan teman menjadi lebih penting daripada bantuan orang dewasa.
- h) Pisahkan, Anak-anak menyadari bahwa berbagi barang-barang mereka, terutama mainan, dengan anak-anak lain adalah salah satu cara untuk mendapatkan penerimaan sosial. Anak-anak juga kadang-kadang bersedia untuk berbagi makanan dengan anak-anak lain untuk meningkatkan hubungan mereka dan kedekatan pribadi mereka sendiri.

i) Perilaku keluarga. Guru dan teman menawarkan kasih sayang kepada anak-anak. Itu adalah bermain dan tertawa gembira yang menunjukkan bentuk perilaku intim. Mereka menganggap instruktur seperti orang tua mereka sendiri, memeluk, merangkul, menggendong guru dan banyak bertanya.⁶³

Sedangkan *Beaty*, melaporkan kalau kemajuan sosial anak berhubungan dengan sikap prososial serta main sosialnya. Pandangan sikap sosial mencakup:

1. Empati, ialah membuktikan atensi pada orang lain yang kesulitan ataupun menggambarkan perasaan orang lain yang hadapi bentrokan.
2. Kemurahan hati, ialah memberi suatu dengan yang lain ataupun membagikan benda kepunyaannya.
3. Kerja sama, ialah bergantian memakai benda, melaksanakan suatu dengan bahagia.
4. Kepedulian, ialah menolong orang lain yang lagi menginginkan dorongan.⁶⁴

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak

Faktor- faktor yang pengaruhi kemajuan sosial anak merupakan selaku selanjutnya:⁶⁵

1) Keluarga

⁶³ Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), h. 88

⁶⁴ Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, h. 88

⁶⁵ Farida Mayar, *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit untuk Masa Depan Bangsa*, (Vol. I, No. 06, November 2013), h. 3.

Area keluarga merupakan area yang awal hendak diketahui anak.

2) Teman sebaya (*peer group*)

Anak-anak mulai bermitra dengan dan menjadi anggota kelompok mereka setelah mulai sekolah. Anak-anak belajar untuk fokus pada tindakan yang pantas atau dihargai oleh teman-temannya. Anak-anak belajar untuk menghargai diri mereka sendiri dan tempat mereka dalam kelompok melalui interaksi interpersonal dengan teman sebayanya. Anak-anak yang kurang dalam kasih sayang dan arahan dari orang tua mereka dan kepemimpinan agama atau etika umumnya tidak dapat memilih teman dan mudah terpengaruh oleh karakter dan perilaku mereka sendiri.⁶⁶ Seperti yang dijelaskan dalam kitab *Ta'lim al-Muta'allim Thoriq at-Ta'allum*, fasal 3:

Pilih pengetahuan, guru, teman dan keahlian. (Yaitu) Dalam memilih teman, pilihlah orang yang berhati-hati, *waro'*, jujur dan mudah dimengerti, hindari individu yang malas dan pengangguran.⁶⁷

3) Kematangan

Kematangan fisik dan psikis sangat dibutuhkan untuk sosialisasi. Dalam proses sosial diperlukan kematangan intelektual dan emosional, seperti kemampuan berbahasa, untuk menawarkan

⁶⁶ H. Syamsu Yusuf LN., *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*,..., h. 129

⁶⁷ Winda Gunarti, dkk. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2018), h. 88

dan menerima pandangan orang lain. Kematangan fisik diperlukan untuk berinteraksi secara efektif agar setiap orang dapat melakukan tugasnya dengan benar.

4) Pengaruh pengalaman sosial anak

Pengalaman sosial anak merupakan kondisi yang mereka tinggali, bagus di rumah, di sekolah ataupun di area sosial di luar rumahnya.⁶⁸ Proses sosialisasi di luar rumah akan berdampak pada anak dengan pengalaman sosial yang kurang baik seperti tidak diperbolehkannya menghabiskan waktu di luar rumah oleh kerabatnya. Hal ini akan membuat anak kurang mengetahui lingkungan di luar rumah dan kurang bersosialisasi.

Pembelajaran anak-anak dapat terjadi di lingkungan mereka melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan teman sebaya. Salah satu metode belajar anak adalah dengan melihat, meniru dan melakukan. Orang dewasa dan teman-teman yang tinggal dekat dengan kehidupan anak adalah hal-hal yang anak-anak tonton dan tiru. Anak-anak dapat belajar bagaimana berperilaku, berkomunikasi, menghormati dan menghargai bakat dan informasi lain. Pendidikan anak harus penuh perhatian dan sadar bahwa orang dewasa adalah teladan yang layak bagi anak-anak dalam

⁶⁸ Luluk Asmawati, dkk. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011). h. 54

ucapan, tindakan, tanggapan terhadap anak dan orang lain. Pendidikan orang dewasa di sekitar anak-anak⁶⁹

5) Status sosial ekonomi

Keadaan atau status kehidupan sosial keluarga dalam masyarakat sangat berpengaruh terhadap kehidupan sosial. Di masyarakat, anak tidak dipandang sebagai anak yang mandiri. Dalam keluarga itu dianggap sebagai "anak siapa dia". Masyarakat dan kelompoknya secara tidak langsung akan mempertimbangkan standar yang berlaku di rumah mereka dalam interaksi sosial anak muda.

Tingkah lakunya sangat memperhatikan status normatif anak yang ditetapkan oleh keluarga. Anak selalu “melestarikan” kedudukan sosial dan ekonomi keluarga dalam kehidupan bermasyarakat.

6) Pendidikan

Pendidikan adalah proses sosialisasi yang digerakkan oleh anak. Karakter pendidikan sebagai proses kerja pengetahuan normatif akan mewarnai kehidupan sosial anak dan kehidupan masa depannya. Siswa yang belajar di lembaga pendidikan sengaja diberikan standar perilaku (sekolah) yang benar. Siswa tidak hanya dihadapkan pada standar lingkungan lokal, tetapi juga standar kehidupan nasional dan kehidupan lintas negara. Mereka

⁶⁹Suyadi, Maulidya Ulfah. *Konsep Dasar PAUD*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset. 2015). h. 22

diperkenalkan. Etika sosial dan pendidikan moral diajarkan secara sistematis untuk membentuk perilaku bermasyarakat dan bernegara.⁷⁰

Pendidikan anak usia dini (PAUD) sebagian besar disusun dengan tujuan untuk mendukung tumbuh kembang anak secara utuh, menekankan pada seluruh perkembangan anak atau mendorong tumbuhnya seluruh unsur kepribadian anak. PAUD dengan demikian menawarkan anak-anak kesempatan untuk memaksimalkan individualitas dan potensi mereka. Oleh karena itu, lembaga PAUD perlu menawarkan berbagai kegiatan yang dapat mendorong banyak elemen perkembangan, termasuk: kognitif, linguistik, sosial, emosional, fisik, dan motorik.⁷¹

Perkembangan sosial dimulai sejak lahir dan muncul sebagai hasil interaksi antara anak dan anak kecil di rumah dan dalam berbagai situasi di luar rumah. Perkembangan sosial adalah proses yang muncul di mana anak-anak belajar tentang diri mereka sendiri dan orang lain dan membangun koneksi. Berbagai agen sosial dan keanggotaan mempengaruhi perkembangan sosial : rumah dan keluarga, kehadiran anggota keluarga, keanggotaan kelompok,

⁷⁰ Sunarto, dan B. Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 132.

⁷¹ Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h.17

pengasuhan anak dan lingkungan sekolah, teman bermain, tetangga dan media.⁷²

Perilaku sosial merupakan kegiatan dalam berinteraksi baik dengan orang tua, saudara kandung maupun teman sebaya. Ada peristiwa penting dalam hidupnya yang dapat membantu perkembangan kepribadiannya dalam berinteraksi dengan orang lain.⁷³

4 aspek yang mempengaruhi pada keahlian anak bersosialisasi, ialah selaku selanjutnya.

- a) Adanya kesempatan untuk bergaul dengan orang-orang di sekitarnya dari berbagai usia dan latar belakang
- b) Adanya minat dan motivasi untuk bergaul.
- c) Adanya bimbingan dan pengajaran dari orang lain, yang biasanya menjadi ‘model’ bagi anak.
- d) Kemampuan sosialisasi dapat pula berkembang melalui cara ‘coba-salah’ (*trial and error*) yang dialami oleh anak.
- e) Adanya kemampuan berkomunikasi yang baik yang dimiliki anak.⁷⁴

⁷² Fridani, lara, dkk. *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Unipersitas terbuka), h. 5.9

⁷³ Ernawulan Syaodih dan Mubiar Agustin, *Bimbingan Koseling Untuk Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h. 2.23

⁷⁴ Ernawulan Syaodih dan Mubiar Agustin, *Bimbingan koseling Untuk Anak Usia Dini*, h.2.23

e. Ciri Sosial Anak Usia Dini

Anak-anak usia dini ini biasanya berinteraksi dengan baik dengan individu di sekitarnya. Kebanyakan anak pada usia ini memiliki satu atau dua teman terdekat, tetapi mereka dapat berubah dengan mudah. Mereka sederhana dan cepat beradaptasi dengan masyarakat pada umumnya. Teman yang dipilih biasanya berjenis kelamin sama, dan kemudian menjadi jenis kelamin lain. Kelompok bermain anak-anak pada usia ini seringkali kecil dan tidak terstruktur dengan baik dan pengelompokan ini berubah dengan cepat. Patent (1932), ketika mereka bermain sebagai berikut, memperhatikan perilaku sosial anak usia dini:

- 1) Tingkah laku *unoccupied*. Anak tidak bermain dengan sesungguhnya. Ia mungkin berdiri di sekitar anak lain dan memandang temannya tanpa melakukan kegiatan apa pun.
- 2) Bermain *soliter*. Anak bermain sendiri dengan menggunakan alat permainan berbeda dengan apa yang dimainkan oleh teman yang ada di dekatnya. Mereka tidak berusaha untuk saling bicara.
- 3) Perilaku penonton. Anak-anak menghabiskan waktu menonton. Terkadang berkomentar tentang apa yang dimainkan anak-anak lain, tetapi tidak mencoba bermain bersama.
- 4) Bermain secara paralel. Anak-anak bermain berdekatan, tetapi tidak sepenuhnya dengan anak-anak lain. Mereka menggunakan mainan yang sama, tetapi dengan cara yang berbeda.

- 5) Permainan Asosiasi. Anak-anak sedang bermain, tetapi tanpa struktur, dengan anak-anak lain. Setiap anak memainkan perannya sendiri, tidak ada peran khusus.
- 6) Bermain kooperatif. Bermain kooperatif. Anak-anak bermain dalam kelompok ketika ada organisasi dan ada pemimpin. Setiap anak melakukan kegiatan kompetitif seperti perang, sekolah dan kegiatan lainnya. Sesuai dengan pertumbuhan kognitif anak. Sebagai era simbolis, *Piaget* mengusulkan pengembangan bermain anak usia dini (berlangsung dari 2-7 tahun).

Pada periode ini, permainan didefinisikan oleh imajinasi atau pura-pura, pertanyaan dan pertanyaan, memainkan hal-hal yang berbeda dalam kaitannya dengan gagasan ruang. Angka, dan angka, angka, angka dan angka. Saya sering bertanya hanya jika saya tidak memperhatikan respon. Oleh karena itu, anak-anak sering bertanya, terlepas dari jawaban atas pertanyaan itu. Selain itu, anak-anak muda sering menggunakan benda-benda sebagai simbol, seperti potongan kertas robek sebagai uang, sapu sebagai babi dll, sebagai representasi dari objek lain. Lambat laun, kegiatan ini merupakan kegiatan yang produktif atau lebih realistis.⁷⁵

f. Indikator Perkembangan Sosial Anak Usia dini

Ada banyak indikator, berdasarkan tingkat kinerja standar nasional pendidikan anak usia dini dalam Permendikbud nomor 137

⁷⁵ Ahmad Sunsanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana Prenada Media 2011) h.148

tahun 2014. Berikut adalah indikasi sejauh mana anak usia 5-6 tahun mencapai perkembangan sosial:⁷⁶

- 1) *Peer play Play*
- 2) Mengetahui emosi teman-temannya dan merespon secara wajar, 3)
- 3) menghormati hak, pandangan, dan karya orang lain
- 4) Gunakan metode penyelesaian masalah yang dapat diterima secara sosial (menggunakan pikiran untuk memecahkan masalah)
- 5) Bersikap baik dan kooperatif
- 6) Toleransi ditampilkan.
- 7) Emosi yang diungkapkan dalam keadaan saat ini (senang-sedih-antusias dan sebagainya)
- 8) Mengetahui bagaimana dan bagaimana mematuhi nilai-nilai sosial budaya setempat

Penanda kemajuan sosial- emosional begitu juga diartikan pada bagian (1) dalam Peraturan Departemen Pembelajaran serta Kultur No 137 Tahun 2014 mengenai Standar Nasional Pembelajaran Anak Umur Dini mencakup:⁷⁷

- 1) Rasa tanggung jawab kepada diri sendiri serta orang lain, tercantum keahlian buat menguasai hak- hak mereka, menaati ketentuan, menata diri sendiri serta bertanggung jawab atas sikap mereka sendiri buat berikan khasiat untuk orang lain; serta

⁷⁶ Ahmad Sunsanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, h.149

⁷⁷ Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

- 2) Sikap pro- sosial, tercantum keahlian orang buat main dengan orang lain, keahlian buat siuman diri, mengidentifikasi adaptasi diri, serta menyesuaikan diri dengan orang lain;

Bersumber pada sebagian penanda itu, hingga penanda yang dipakai dalam penelitian ini buat tingkatkan kemajuan sosial anak antara lain:

- 1) Bermain dengan teman sebaya
- 2) Bersikap kooperatif dengan teman

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu ini diharapkan peneliti dapat melihat perbedaan antara penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang dilakukan. Selain itu, juga diharapkan dalam penelitian ini dapat diperhatikan mengenai kekurangan dan kelebihan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan. Adapun penelitian terdahulu yang peneliti maksud disajikan pada tabel 1 :

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Juwani (2013) Pengaruh <i>Playstation</i> Terhadap Perilaku Agresif Siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayun Grobogan Tahun Ajaran 2013 ⁷⁸	Sama-sama mengkaji sampak <i>Game online</i> terhadap perilaku anak	Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian terdahulu adalah kuantitatif, sedangkan penelitian kualitatif deskriptif. Dalam penelitian sebelumnya metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, sedangkan observasi dan wawancara

⁷⁸ Juwani, “*Pengaruh Playstation Terhadap Perilaku Agresif Siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayun Grobogan Tahun Ajaran 2013*”, Skripsi (Yogyakarta: Program S1 UIN Sunan Kalijaga, 2013), h. 63.

			digunakan dalam penelitian ini. Penelitian sebelumnya difokuskan pada MI <i>Tarbiyatussibyan Karangrayung Grobogan</i> , sedangkan penelitian ini melibatkan anak-anak
2	Fina Hilmuniati (2011) dengan judul Dampak Bermain <i>Game online</i> dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan ⁷⁹	Sama-sama mengkaji dampak <i>Game online</i> terhadap anak	Dalam penelitian sebelumnya, yang menyelidiki pengaruh permainan <i>online</i> pada perkembangan sosial anak dalam praktik shalat, penelitian ini menganalisis dampak permainan <i>online</i> . Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian terdahulu adalah kuantitatif, sedangkan penelitian kualitatif deskriptif. Dalam penelitian sebelumnya metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, sedangkan observasi dan wawancara digunakan dalam penelitian ini. Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengkaji anak-anak dari RA Amannah, Desa Pisangan, Kecamatan Ciputat, Kota Tangerang Selatan.
3	Riki Yanto (2011) Pengaruh <i>Game online</i> Terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus 5 Orang Remaja Pelaku <i>Game online</i> di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan	Sama-sama mengkaji dampak <i>Game online</i> terhadap perilaku anak. Sama sama menggunakan metode kualitatif deskriptif. Alat pengumpulan	Pengaruh <i>game online</i> pada perilaku remaja diselidiki dalam penelitian sebelumnya. Dalam penelitian ini, pengaruh <i>game online</i> pada perkembangan sosial anak diselidiki. Penelitian sebelumnya

⁷⁹ Fina Hilmuniati, "Dampak Bermain *Game online* dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan", Skripsi h. 80.

	Padang Utara, Kota Padang). ⁸⁰	data yang digunakan sama-sama menggunakan observasi dan wawancara.	bertujuan untuk mengkaji anak-anak dari RA Amannah, Desa Pisangan, Kecamatan Ciputat, Kota Tangerang Selatan.
--	---	--	---

Secara rinci penelitian terdahulu diatas yaitu Skripsi yang dikumpulkan tahun 2013 dengan judul “Pengaruh Biaya Berlangganan Terhadap *Agresivitas* Siswa MI *Tarbiyatussibyan* Karangrayun Tahun Pelajaran 2013” dari Juwarni (09480049) Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah SI, Universitas Negeri Muslim Sunana Yogyakarta. (1) Untuk mengetahui apakah permainan tarung dan frekuensi permainan tarung berpengaruh terhadap perilaku agresif siswa MI *Tarbiyatussibyan* Karangrayun Grobogan. Penelitian ini merupakan penelitian korelasional yang bertujuan untuk: (2) Seberapa besar pengaruh permainan *tarbiyatussibyan* di MI *Tarbiyatussibyan* Karangrayun Grobogan terhadap perilaku agresif siswa. Teknik yang digunakan menggunakan metode korelasional dalam penelitiannya. Ini menghubungkan dua variabel, independen dan dependen. Penelitian terhadap 30 siswa MI *Tarbiyatussibyan* Karangrayung dilakukan oleh peneliti. Temuan menunjukkan bahwa perilaku agresif siswa MI verbal dan nonverbal dari *Tarbiyatussibi* adalah moderat. Frekuensi bermain dalam perilaku agresif anak berpengaruh. Nilai rata-rata frekuensi permainan pada perilaku agresif siswa adalah 0,001. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan frekuensi permainan tarung dengan perilaku

⁸⁰ Riki Yanto, “*Pengaruh Game Terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus 5 Orang Remaja Pelaku Game di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang)*”, Skripsi (Padang: Program S1 Universitas Andalas, 2011), h. 60.

agresif siswa MI Tarbuyatussibyan tergolong moderat. Nilai korelasinya adalah 0,589.⁸¹

Skripsi ini disusun pada tahun 2011 oleh Fina Hilmuniati (107052002680) Program S1 Prodi Bimbingan dan Penyuluhan Islam, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul “Dampak Bermain *Game online* dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”. Anak usia tujuh sampai 12 tahun yang bermain *game online* di warnet di wilayah RW menjadi topik dalam penelitian ini. 08 Desa Pisangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana pengaruh internet gaming terhadap pengalaman shalat anak di Dusun Pisangan, Kecamatan Ciputat, Kota Tangerang Selatan. Dan menggunakan teknik kualitatif dalam penelitiannya. Dari delapan remaja yang bermain *game* internet, hasilnya semua malas shalat, dan terlambat shalat. Tiga peserta penelitian mengaku masih merasa muram dalam shalatnya setelah bermain *game* internet.⁸²

Skripsi ini disusun pada tahun 2011 oleh Riki Yanto (04192016) program S1 Jurusan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas Padang, yang berjudul “Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus 5 Orang Remaja Pelaku *Game online* di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang). Tujuannya adalah untuk menjelaskan dan mendeskripsikan bagaimana remaja terlibat dalam

⁸¹ Juwani, “*Pengaruh Playstation Terhadap Perilaku Agresif Siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayun Grobogan Tahun Ajaran 2013*”, Skripsi (Yogyakarta: Program S1 UIN Sunan Kalijaga, 2013), h. 63.

⁸² Fina Hilmuniati, “*Dampak Bermain Game online dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*”, Skripsi, h. 80.

game online, bagaimana orang tua diawasi, dan apa pengaruhnya terhadap perilaku remaja yang dipengaruhi oleh *game online*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data deskriptif kualitatif dan naturalistik. Pemilihannya proporsional, dan individu dipilih berdasarkan kriteria, yang telah ditetapkan peneliti sesuai dengan tujuan penelitian. Informan penelitian meliputi pemain *game*, orang tua informan dan juga pemilik *game online*. Temuan penelitian menunjukkan bahwa banyak variabel yang berkontribusi terhadap dampak *game online* pada remaja.⁸³

Skripsi yang diperiksa oleh penulis tidak identik dengan penelitian sebelumnya. Dilihat dari berbagai perspektif, ada banyak perbedaan, antara lain : Penelitian ini berfokus pada pengaruh perkembangan sosial siswa di SD Islam Al Madina Semarang melalui permainan di kelas V. Penyelidikan ini bersifat kualitatif. Sepuluh anak kelas V SD Islam Al Madina yang bermain *game online* dan offline menjadi fokus penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah studi kasus. Teknik pengumpulan data meliputi monitoring, wawancara dan dokumentasi..

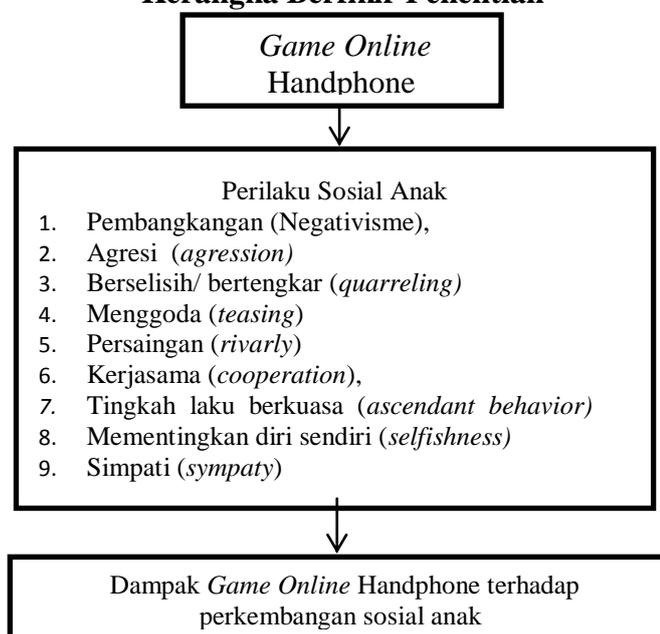
C. Kerangka Berpikir

Gagasan operasional yang diusulkan tetap digeneralisasikan. Dengan demikian harus secara eksplisit dioperasionalkan untuk menawarkan dasar yang kuat untuk studi. Penelitian ini menyoroti pengaruh *game* mobile internet di Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan terhadap

⁸³ Riki Yanto, “Pengaruh Game Terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus 5 Orang Remaja Pelaku Game di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang), Skripsi (Padang: Program S1 Universitas Andalas, 2011), h. 60.

perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun. Agar lebih jelasnya bisa diamati dalam denah di dasar ini.

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir Penelitian



Game memiliki kecenderungan adiktif atau adiktif untuk menghabiskan banyak waktu bermain *game* dengan anak-anak. *Game* adalah cara yang bagus untuk dinikmati anak-anak. Permainan dapat membuat anak lupa waktu untuk berkomunikasi dengan orang lain. Jika perkembangan sosial dibiarkan, efek permainan dapat mengganggu. Orang tua membutuhkan pengawasan yang ketat agar anak-anaknya tidak mengalami hal ini. Jika anak tidak diterima dalam kelompok karena perilaku sosial yang buruk dari anak-anaknya karena kecanduan judi, dan ketika anak mengurus permainan dan menerima bimbingan dari orang tua, kelompok menerima anak.

Kesibukan orang tua dengan kegiatan dan pekerjaan masing-masing membuat lalaikan tugas dan kewajibannya mengawasi anak-anak mereka.

Kurangnya pengawasan orang tua terhadap kegiatan keseharian anak dan penggunaan *handphone* membuat anak dengan senang dan semamunya dalam menggunakan *handphone* nya untuk bermain *game online*. Menurut Yummi Ariston dan Franhasini yang menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak-anak muda yang menghabiskan waktu menggunakan *gadget* lebih emosional, bahkan pada anak-anak mereka mungkin menjadi pemberontak karena merasa kesal ketika orang lain atau orang tuanya berbicara atau ingin berhubungan secara fisik dengan anak, ketika anak-anak bermain *gadget* seperti permainan. Beruntung bisa melakukan rutinitas seperti belajar, misalnya. Anda bahkan harus diberi makan untuk makan.⁸⁴

⁸⁴ Yummi Artston 1, dan Franhasini, *Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar*, (Journal Of Educational Review And Research Vol. 2 Desember 2018), H. 90

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian kualitatif merupakan tipe penelitian ini. Penelitian kualitatif didasarkan pada serta induktif dari ujung penglihatan interaksi simbolik. Mulailah dengan contoh- contoh khusus bersumber pada pengalaman faktual serta dikatakan dalam bentuk, ilham, filosofi, prinsip, ide, ataupun arti yang besar.⁸⁵

Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena dalam bentuk kata-kata dan bahasa di lingkungan alam tertentu, melalui metode alami yang berbeda, yang ditemui dalam topik studi seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan.⁸⁶

Penelitian permasalahan ataupun penelitian permasalahan merupakan tata cara dalam penelitian ini. Amatan ini berhubungan dengan poin permasalahan, khususnya penelitian yang berkaitan dengan pandangan khusus ataupun istimewa dari totalitas pribadi.⁸⁷ Penelitian permasalahan merupakan penjelasan serta uraian menyeluruh hal bermacam pandangan seseorang orang, sesuatu golongan, sesuatu badan (komunitas), sesuatu program, ataupun sesuatu suasana sosial. Penelitian penelitian permasalahan berusaha

⁸⁵ Djam'an Satori, Aan Komariah. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Jakarta; PT. RajaGrafindo Persada, 2010). h. 98

⁸⁶ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2012), h. 6.

⁸⁷ Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1988), h. 66.

mengamati sebesar bisa jadi informasi hal poin yang diawasi.⁸⁸ Efek dari penelitian permasalahan yang dicoba dengan bagus merupakan kalau penelitian itu wajib dicoba dalam durasi yang relatif lama. Mayoritas penelitian permasalahan dicoba didorong oleh kebutuhan jalan keluar permasalahan.⁸⁹

Sebuah studi kasus menghasilkan generalisasi pola kasus yang khas di seluruh orang, organisasi, institusi, dan sebagainya. Ruang lingkup penelitian dapat mencakup segmen atau bagian tertentu, seluruh kehidupan orang atau kelompok tergantung pada tujuannya, atau mencakup semua variabel atau fenomena, dengan fokus khusus pada elemen kasus individu.⁹⁰

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Desa Padang Lebar, Kecamatan Pino, Bengkulu Selatan. Pada semester yang sama tahun ajaran 2020/2021 dilakukan penelitian. Penelitian ini difokuskan pada kejadian yang terjalin pada anak yang main permainan dengan memakai alat elektronik serta gimana akibat *game* itu pada kemajuan sosial anak.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi penelitian

Populasi bagi Suharsimi Arikunto dalam bukunya merupakan totalitas subyek penelitian dimana terdiri dari individu-individu yang

⁸⁸ Djam'an Satori, Aan Komariah. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Jakarta; PT. RajaGrafindo Persada, 2010). h. 98

⁸⁹ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 238.

⁹⁰ Lara Firdani, dkk.. *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011). h.89

diawasi serta hasil penelitiannya hendak diberlakukan.⁹¹ Sebaliknya bagi Sugiono melaporkan kalau populasi merupakan area angkatan yang terdiri dari subjek atau poin yang memiliki mutu ataupun karakter khusus yang diresmikan oleh penelitian buat dipelajari serta setelah itu ditarik akhirnya.⁹² Populasi dalam penelitian ini merupakan guru paud yang terdapat di Dusun Padang Luas, yang berjumlah 5 orang guru.

2. Sampel PePopulanelitian

Sampel merupakan beberapa ataupun delegasi populasi yang diawasi.⁹³ Bagi Sugiyono ilustrasi merupakan bagian dari jumlah serta karakter yang dipunyai oleh populasi itu.⁹⁴ Mengambil opini Arikunto“ Apabilah subjeknya kurang dari 100 orang hingga lebih bagus didapat totalitas, hendak namun bila subjeknya lebih dari seratus orang, hingga lebih bagus di ambil dekat 10-15% ataupun 20-25% ataupun lebih”.⁹⁵

Diketahui bahwa hanya segelintir anak dan balita tidak dapat dipersoalkan jumlah populasi anak usia dini yang perkembangan sosialnya kurang optimal, sehingga penulis hanya mendapatkan 5 informan penelitian dari orang tua anak balita tersebut.

⁹¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 102

⁹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Rnd*,(Bandung: Alfabeta, 2016),hal: 80

⁹³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 131

⁹⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, h. 102

⁹⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, h. 102

D. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan informasi ialah tahap yang sangat penting dalam penelitian, sebab tujuan penting dari penelitian merupakan memperoleh informasi.⁹⁶ Pengumpulan informasi pada penelitian ini merupakan selaku selanjutnya:

1. Observasi

Komentar dibuat untuk tujuan tertentu dengan menggunakan pengamatan sistematis. Observasi bertujuan untuk menjelaskan lingkungan yang dilihat, kegiatan yang berlangsung, tindakan dan perilaku partisipan, serta makna kejadian berdasarkan sudut pandang partisipan.⁹⁷

Teknik observasi digunakan untuk mengamati secara langsung Dampak *Game online Handphone* Terhadap Perkembangan Sosial Anak usia 5-6 tahun di Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan

2. Wawancara

Wawancara adalah diskusi langsung dan tatap muka antara pewawancara dan responden untuk tujuan tertentu. Secara umum wawancara dibagi menjadi dua yaitu wawancara terstruktur. Wawancara mendalam atau wawancara terbuka juga sering disebut sebagai wawancara tidak terstruktur, sedangkan wawancara terorganisir sering disebut sebagai

⁹⁶ Sugiyono, *Metode Penellitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 308.

⁹⁷ Djam'an Satori, Aan Komariah. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Jakarta; PT. RajaGrafindo Persada, 2010). h. 141

wawancara standar yang struktur jawabannya sudah ditentukan sebelumnya.

Metode penelitian ini menggunakan wawancara yang terorganisir atau menyeluruh untuk mengumpulkan informasi dari semua partisipan untuk menyesuaikan bahasa dan urutan dengan karakteristik masing-masing responden. Format wawancara dan ungkapan setiap pertanyaan juga dapat dimodifikasi, tergantung pada persyaratan dan keadaan wawancara individu pada saat wawancara.⁹⁸ Penelitian ini, peneliti mewawancarai anak

3. Dokumentasi

Penelitian makalah melengkapi penggunaan teknik wawancara dan observasi. Temuan penelitian ini didukung oleh : sejarah sekolah, otobiografi sekolah, dan foto-foto saat wawancara anak. Di Desa Padang Lebar, Kecamatan Pino, Kabupaten Bengkulu Selatan, teknik ini digunakan untuk mengumpulkan dokumen tentang pengaruh *mobile game* terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun.

E. Teknik Keabsahan data

Keabsahan data atau validitas data diperiksa dengan menetapkan bahwa hasil yang dilihat peneliti mencerminkan dunia nyata. Metode yang digunakan untuk menentukan kebenaran data adalah:⁹⁹

⁹⁸ Djam'an Satori, Aan Komariah. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Jakarta; PT. RajaGrafindo Persada, 2010). h. 102

⁹⁹ Patton, Michael Quinn, *Metode Evaluasi Kualitatif*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006). h. 99

1. *Triangulasi*

Triangulasi merupakan metode pengecekan kesahan informasi yang menggunakan suatu yang lain diluar informasi itu serta kebutuhan kir ataupun selaku pembeda kepada informasi itu.¹⁰⁰

Trigulasi ialah metode buat memandang kejadian dari bermacam ujung, melaksanakan pembuktian penemuan dari bermacam pangkal data serta metode.

2. *Penggunaan Bahan Referensi*

Yang diartikan materi refrensi disini merupakan terdapatnya pendukung buat meyakinkan informasi yang sudah ditemui oleh penelitian semacam rekaman hasil tanya jawab, gambar, serta akta.¹⁰¹

Pemakaian materi rujukan yang banyak amat mempermudah penelitian dalam kir kesahan informasi, sebab dari rujukan yang terdapat selaku pendukung dari pemantauan penelitian yang dilaksanakan oleh penelitian.

3. *Member Check*

Member check merupakan metode konfirmasi informasi yang diperoleh dari pangkal informasi oleh penelitian. Pengawasan badan bermaksud buat memastikan sepanjang mana informasi yang digabungkan cocok dengan apa yang diadakan pangkal informasi.¹⁰² Setelah peneliti menyalin data penelitian, merekam wawancara atau mencatat pengamatan, atau menafsirkan data secara tertulis, ia kemudian mengembalikannya ke

¹⁰⁰ Lexy J Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2010), H. 330

¹⁰¹ Sugiono. *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2013), H., 128-129

¹⁰² Arikunto Suharsimi, 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta. Rineka Cipta, H., 129

sumber data untuk memeriksa kebenarannya, bertanya, dan jika data baru perlu ditambahkan, Anggota Pengecekan dilakukan segera. Pemeriksaan Anggota ini selesai. Setelah data dari sumber diterima.¹⁰³

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses di mana data dari wawancara, observasi, dokumentasi dicari dan disusun dengan cermat, dengan data diorganisasikan ke dalam kategori, oleh unit yang dijelaskan, dirancang, disusun dalam pola dan disimpulkan sehingga mudah dipahami oleh mereka sendiri dan orang lain. Individu tambahan.

Langkah- langkah selanjutnya dibutuhkan buat analisa informasi::

1. Analisis sebelum di lapangan

Analisa dicoba kepada informasi hasil penelitian kata pengantar, ataupun informasi inferior, yang dipakai buat memastikan fokus penelitian. Fokus penelitian ini merupakan gimana akibat permainan pada kemajuan sosial anak.

2. Analisis selama di lapangan

Jenjang analisa selama di lapangan, penelitian memakai teknis analisa informasi bentuk interaktif bagi *Miles dan Huberman*, yang terdiri 4 jenjang yang wajib dicoba.

Analisa informasi yang dicoba dalam penelitian ini mencakup:

1. Pengumpulan data

¹⁰³ Lexy J Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2010), h. 330

Sebelum, selama dan bahkan setelah penelitian, prosedur pengumpulan data dilakukan. Pada awal penelitian ini, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk memverifikasi dan menunjukkan bahwa permainan benar-benar berpengaruh pada perkembangan sosial anak-anak. Dalam prosedur pengumpulan data, termasuk studi pendahuluan. Ketika anak-anak mendekati dan membangun koneksi dengan peneliti, responden penelitian, melakukan observasi, dan catatan lapangan, bahkan ketika peneliti terlibat dengan lingkungan sosial anak dan instruktur sekolah, ini semua adalah proses pengumpulan data, yang menghasilkan data yang diproses.

2. Reduksi data

Pengurangan informasi merupakan cara pencampuran serta penyamaan seluruh wujud informasi yang didapat jadi satu wujud catatan (*script*) yang hendak dianalisis.¹⁰⁴ Penurunan data digambarkan sebagai proses pemilihan data "mentah" yang berasal dari catatan lapangan dan berfokus pada penyederhanaan, abstraksi dan transformasi. Data dari pengumpulan data temuan melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi dipilih oleh peneliti. Pemilihan data hasil observasi diawali dengan interaksi dengan teman sekelas dan lingkungan sekitar di sekolah. Pemilihan data yang diwawancarai meliputi data yang berkaitan dengan masalah yang terkait dengan

¹⁰⁴ Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Untuk Ilmu- ilmu Sosial)*,..., h. 164-165.

penelitian, seperti temuan wawancara untuk permainan yang sering dimainkan anak, waktu bermain dan perkembangan sosial anak.

3. *Display* data (Penyajian data)

Data tampilan adalah deskripsi dari kumpulan informasi terorganisir yang memungkinkan kesimpulan dibuat dan tindakan yang akan diambil. Data disusun, dimasukkan ke dalam pola relasional, agar lebih mudah dipahami dengan menyajikan fakta-fakta.

Data dari pengumpulan data pada masalah penelitian adalah data yang disajikan oleh peneliti dalam penelitian ini. Informasi disajikan dalam bentuk narasi dan tabel, seperti statistik permainan yang sering dimainkan anak, waktu bermain dan perkembangan sosial anak.

4. Penarikan kesimpulan/ verifikasi

Periksa merupakan aktivitas penelitian kualitatif terakhir. Penelitian wajib menggapai kesimpulan serta memandu signifikansi penemuan dan bukti kesimpulan yang digapai oleh posisi penelitian.

105

Data yang diperoleh merupakan hasil dari beberapa prosedur dalam penelitian kualitatif, seperti pemilihan data yang sesuai dari pengumpulan, yang kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan disimpulkan.

¹⁰⁵ Husaini Usman dan Purnomo Setiadi Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara), H. 85-89.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya, dengan cara wawancara terorganisir dengan informan penelitian. Guru PAUD, kepala sekolah dan orang tua anak diwawancarai dan informan berjumlah 10 orang. Informasinya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.1
Informan Penelitian

No	Nama	Keterangan
1	Ibu Sarmini	Orang tua Anak
2	Ibu Imroatun Hasanah	Orang tua Anak
3	Ibu Tri Suwarni	Orang tua Anak
4	Ibu Ismiatun	Orang tua Anak
5	Ibu Pita Loka	Orang tua Anak
6	Ibu Nur Sailah	Orang tua Anak
7	Ibu Tri Suparni	Guru Paud
8	Ibu Rofikoh	Guru Paud
9	Bapak Giswanto A.	Kepala Desa Padang Lebar
10	Bapak Roni	Tetua Adat desa Padang Lebar

Untuk anak-anak dan orang dewasa, ponsel adalah media komunikasi yang sangat praktis. Penggunaan telepon seluler pada masa bayi memiliki dampak baik dan buruk bagi penggunanya. Oleh karena itu ponsel harus digunakan pada masa bayi awal dan diawasi oleh orang tua selama jangka waktu tertentu. Peran orang tua dalam mendampingi, mengawasi dan

mengatur penggunaan telepon genggam sangat penting untuk membantu tumbuh kembang anak usia dini.

Berdasarkan temuan penulis, lima orang tua dengan guru PAUD dan guru PAUD di Padang Lebar mewawancarai 5 orang

1. Bentuk Penggunaan *Handphone* Pada Anak Usia Dini di Desa Padang Lebar

Handphone dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa aja tergantung dari kebutuhan pemilik *handphone* tersebut. Pemakaian *handphone* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Penggunaan oleh orang dewasa biasanya digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain *game*, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton video. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.

Penggunaan telepon seluler anak usia dini sering dimanfaatkan untuk bermain *game* full-time. Meskipun banyak anak usia dini yang menonton animasi atau kartun untuk anak muda menggunakan ponsel. Sementara itu, relatif sedikit orang yang memanfaatkannya untuk berbicara dengan orang tua atau melihat video belajar.

Anak harus mendapatkan bimbingan dan ilmu pengetahuan secara lembut dan progresif. Karena masa bayi awal adalah seseorang yang

mengalami proses pertumbuhan yang cepat dan esensial di kehidupan selanjutnya. Temuan berikut adalah hasil wawancara yang dilakukan penulis di Desa Padang Lebar dengan banyak orang tua mengenai pemberian instruksi kepada anak saat menggunakan telepon dan aplikasi yang sering bermanfaat.

Menurut Ibu Sarmini (Hanif Fadil Dinata: 6 tahun) bahwa :

“iya, setiap kali anak menggunakan *handphone* atau menggunakan dengan durasi yang terlalu lama maka saya memberikan arahan dan nasihat-nasihat kepada anak. Aplikasi yang sering digunakan oleh anak yaitu vidio dan youtube”.¹⁰⁶

Pendapat dari Ibu Imroatun Hasanah (Muhammad Zaki Al Ihsan: 5 tahun) mengatakan:

“iya, arahan-arahan serta pemilihan konten atau aplikasi yang akan di gunakan oleh anak selalu saya pantau dan memberi nasihat pelan-pelan supaya anak mudah memahami nasehat yang diberikan oleh orang tua. Aplikasi yang sering gunakan oleh anak yaitu *game* dan youtube”.¹⁰⁷

Pendapat dari Ibu Tri Suwarni (Syakira Amanda: 6 tahun) bahwa

“iya, pemberian nasihat dan arahan-arahan selalu saya berikan sebelum memberikan *handphone* kepada anak, ini dimaksudnya supaya menumbuhkan rasa jujur dan tanggung jawab kepada anak. Aplikasi yang sering digunakan yaitu vidio dan youtube”.¹⁰⁸

Pendapat dari Ibu Ismiatun (Nisa Nur Rohmah: 4 tahun) mengatakan bahwa:

“iya, arahan-arahan atau nasihat selalu saya berikan kepada anak apabila anak menggunakan *handphone* dengan durasi waktu yang melebihi batas. Tetapi terkadang jika saya terlalu sibuk maka saya

¹⁰⁶ Wawancara dengan Ibu Sarmini pada tanggal 24 November 2020 pukul 15:30 WIB.

¹⁰⁷ Wawancara dengan Ibu Imroatun Hasanah pada tanggal 24 November 2020 pukul 16:00 WIB.

¹⁰⁸ Wawancara dengan Ibu Tri Suwarni pada tanggal 24 November 2020 pukul 16:15 WIB.

kurang mengontrol pemakaian *handphone* anak dan cenderung membiarkan anak. Aplikasi yang sering digunakan yaitu vidio”.¹⁰⁹

Pendapat dari Ibu Pita Loka (Prita Aisyah Ramadhani: 3 tahun)

mengatakan bahwa :

“iya, arahan-arahan selalu diberikan kepada anak supaya anak bisa memahami dan mengetahui dampak buruknya jika terlalu lama bermain *handphone*. Aplikasi yang sering digunakan anak yaitu foto, vidio dan *game*”.¹¹⁰

Berdasarkan wawancara 5 anak usia dini, sangat penting untuk memberikan instruksi kepada anak, karena anak usia dini belum memiliki batasan kemampuan berpikir yang sangat baik dan belum dapat membedakan hal yang baik dan tidak menyenangkan serta masih sangat ingin tahu. tinggi. Peran orang tua sebagai pengatur dan penyedia monitoring *smartphone* bagi anak sangat penting disini. Tetapi banyak orang tua masih belum memberikan ponsel anak-anak mereka yang bagus dan jelek. Cenderung membiarkan anak-anak bermain gadger sendiri dan dengan waktu yang melebihi batas yang diperbolehkan untuk ponsel anak usia dini. Faktor penting lainnya dalam pola perilaku anak atau perkembangan sosial anak adalah penggunaan aplikasi. Video dan youtube adalah aplikasi yang sering digunakan.

2. Dampak *game online handphone* Terhadap perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Desa Padang lebar

Perkembangan sosial merupakan prasyarat bagi seseorang untuk memenuhi harapan sosial. Perkembangan sosial pada anak dirancang

¹⁰⁹ Wawancara dengan Ibu Ismiatun pada tanggal 25 November 2020 pukul 17:15 WIB.

¹¹⁰ Wawancara dengan Ibu Pita Loka pada tanggal 25 November 2020 pukul 17:40 WIB.

untuk mengembangkan perilaku anak agar dapat beradaptasi dengan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat tempat mereka tinggal. *Handphone* merupakan salah satu wujud nyata kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini. Hal ini berdampak pada pola eksistensi manusia dari segi mental dan perilaku secara signifikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penggunaan telepon seluler tidak hanya berdampak pada perilaku orang dewasa, tetapi juga dampak ponsel salah satunya adalah bersosialisasi, tidak luput dari pengaruh anak-anak.

Berdasarkan dampak penggunaan *handphone* pada perkembangan sosial anak usia dini di desa Padang lebar tentang dampak dari *game online* dan pengaruhnya terhadap sosial anak, berikut hasil wawancara dengan informan :

“Anak-anak yang usianya masih 5 tahun pada umumnya aktif bermain diluar rumah bersama teman-temannya, mulai mengenal dan berinteraksi dengan orang-orang yang baru. Hal ini dikarenakan supaya anak mempunyai perkembangan sosial dan emosional yang sebagaimana semestinya. Ketika anak saya sudah mulai mengenal *handphone* menjadi jarang sekali keluar bermain bersama temantemannya, lebih sering bermain di dalam rumah dan terkadang kurang merespon ketika orang tuanya memanggil. Selanjutnya anak cenderung pasif, karena tidak mau bersosialisasi dengan lingkungan luar, anak tidak mau lagi bermain dengan teman sebayanya di luar rumah, anak lebih cenderung bermain di rumah dan di kamar dengan asiknya bermain *game online*. Kemudian tugas-tugas anak seperti makan, belajar, mandi dan sebagainya menjadi terbengkalai dan anak tidak disiplin dalam menjalankan kewajibanya.”¹¹¹

Pendapat dari Ibu Imroatun Hasanah mengatakan

¹¹¹ Wawancara dengan Ibu Sarmini pada tanggal 26 November 2020 pukul 15:30 WIB.

“Iya, hal ini dikarenakan ketika anak saya bermain *handphone* itu tidak bisa diganggu sama sekali, ketika saya mengajak ngobrol atau saya alihkan perhatian supaya mau bermain permainan lainnya diluar rumah anak tersebut tidak mau dan hanya menjawab pertanyaan-pertanyaan saya sesekali saja. Apabila anak saya merasa terganggu bermain *handphone* maka dia akan pindah mencari tempat yang merasa dia lebih aman, seperti pindah dikamar, diruangan televisi dan lain sebagainya”.¹¹²

Pendapat dari Ibu Tri suwarni mengatakan:

“tidak, karena saya berikan *handphone* kepada anak tidak setiap saat ataupun saat dia merengek memintanya. *Handphone* saya berikan ketika merasa sudah jarang sekali tidak memberikannya baru saya berikan *handphone* tersebut dan dengan durasi yang tidak terlalu lama. Dengan cara tersebut, maka memungkinkan anak tidak kecanduan *handphone* yang dapat mengganggu perkembangan sosial anak”.¹¹³

Pendapat dari Ibu Ismiatun mengatakan:

“Tidak, ponsel bukanlah penghalang perkembangan sosial karena ketika anak-anak sesekali bermain ponsel ketika diminta untuk berbicara, mereka tidak akan mengganggu perkembangan sosial anak dalam waktu singkat. Media yang dapat mengganggu perkembangan sosial anak dalam waktu singkat. perkembangan sosial anak muda selain televisi seluler.¹¹⁴

Pendapat dari Ibu Pita Loka mengatakan :

“Ya, karena anak-anak sering menghabiskan waktu bermain di rumah, mereka beralih ke ponsel ketika bosan dengan mainan lain. Sementara itu, selain ponsel, media pemutaran yang paling umum adalah TV. Ketika Anda melihat kartun favorit Anda di televisi, Anda tidak mau beralih ke media *game* lain "Ada kesalahan.¹¹⁵

“Dampak yang di timbulkan dari kebiasaan anak dalam bermain *game online*, antara lain dampak Positif : 1) melatih kerja sama. 2)

¹¹² Wawancara dengan Ibu Imroatun Hasanah pada tanggal 26 November 2020 pukul 16:00 WIB.

¹¹³ Wawancara dengan Ibu Tri Suwarni pada tanggal 27 November 2020 pukul 16:15 WIB.

¹¹⁴ Wawancara dengan Ibu Ismiatun pada tanggal 27 November 2020 pukul 17:15 WIB.

¹¹⁵ Wawancara dengan Ibu Pita Loka pada tanggal 27 November 2020 pukul 17:40 WIB.

menghilangkan rasa jenuh anak. Dampak Negatif, Dampak negatif bagi kebiasaan anak dalam bermain *game online* di Desa Padang lebar yaitu meliputi : 1) Dampak sosial. 2) Dampak psikis. 3) Dampak fisik”.¹¹⁶

Berdasarkan hasil wawancara dari pendapat orangtua di atas dapat dipahami bahwa dampak *game online handphone* terhadap perkembangan sosial anak antara lain: anak cenderung pasif, karena tidak mau bersosialisasi dengan lingkungan luar, anak tidak mau lagi bermain dengan teman sebayanya di luar rumah, anak lebih cenderung bermain di rumah dan di kamar dengan asiknya bermain *game online*. Kemudian kewajiban anak, termasuk makan, belajar, mandi dll, diabaikan dan tanggung jawab mereka tidak diatur. Selain itu, etika anak terhadap orang tua mereka sangat buruk bagi mereka karena anak-anak asik bermain *smartphone*, misalnya dengan jarang menjawab pertanyaan orang tua atau tidak mendengarkan ketika mereka berbicara dengan mereka.

Selain itu, beberapa orang percaya bahwa efek sosial adalah bahwa ponsel bukanlah satu-satunya pengaruh pada perkembangan sosial masa bayi sebelumnya. Perkembangan anak usia dini, khususnya perkembangan sosial, juga dapat dipengaruhi oleh media lain, terutama TV. TV hanyalah sebuah media hiburan dan informasi, tidak hanya sampai di situ, secara umum. Ponsel dan TV memiliki efek menguntungkan dan buruk, yang mungkin memiliki pengaruh merugikan pada pengguna, khususnya anak-anak, jika digunakan tanpa pengawasan orang tua dan dalam jangka waktu yang melebihi batas.

¹¹⁶ Wawancara dengan Ibu Tri Suparni (Guru Paud) pada tanggal 28 November 2020 pukul 17:40 WIB.

Berdasarkan pemaparan fakta di atas berdasarkan hasil wawancara dan observasi, *handphone* memiliki pengaruh yang kuat pada masa bayi awal terhadap perkembangan sosial anak usia dini di Desa Padang Lebar. Orang tua memainkan peran yang sangat penting dalam hal ini, karena selama fase perkembangan mereka orang tua adalah agen pendidikan pertama bagi anak. Kontrol penggunaan ponsel sangat penting untuk anak-anak, karena anak-anak dapat menyalahgunakan ponsel mereka atau melihat materi non-usia.

Misalnya, jika anak dianiaya, anak akan menggunakan materi yang mengandung kekerasan, dengan teman-temannya, dan anak akan sedikit lebih sombong. Di sinilah orang tua ditugaskan sebagai pedoman dan diurutkan untuk materi usia mereka. Orang tua harus benar-benar memberikan bimbingan kepada anak-anak mereka tentang konsekuensi negatif dari penggunaan telepon mereka, karena akan berdampak buruk pada perkembangan sosial anak mereka jika disalahgunakan.

Adapun pendapat informan pendukung dari tokoh desa dan guru Paud yang ada di Desa Padang Lebar yaitu. Pendapat pertama, dari Ibu Tri Suparni yaitu:

“Anak-anak usia dini sudah mulai menggunakan ponsel, sejak anggota keluarga saya dan bahkan calon tetangga saya menggunakan ponsel. Penggunaan ponsel sejak dini dapat berdampak buruk pada anak-anak yang masih tumbuh dan berkembang..¹¹⁷

Pendapat dari Nur Sailah yaitu :

¹¹⁷ Wawancara dengan Ibu Tri Suparni (Guru Paud) pada tanggal 28 November 2020 pukul 17:40 WIB.

“Ya, masa bayi awal sudah mulai menggunakan ponsel di lingkungan rumah tangga saya. Ponsel yang digunakan oleh anak-anak hanya bermain *game* seperti *game*, pembukaan YouTube, dan video dengan berbagai panjang.”¹¹⁸

Pendapat dari Bapak Giswanto yaitu :

“iya, anak-anak dilingkungan rumah yang mempunyai anak usia dini sudah menggunakan *handphone*. *Handphone* yang sering digunakan oleh anak-anak yaitu milik orang tuanya. *Handphone* digunakan hanya untuk bermain saja, terkadang digunakan untuk belajar atau sebagai media belajar tetapi jarang sekali digunakan. Durasi pemakaian *handphone* oleh anak-anak sangat bervariasi, antara 30-45 menit sekali pemakaian. Di sela waktu saat berkumpul sudah saya ingatkan kepada orang tua anak untuk tidak memanjakan anak dengan memberikan *handphone* dengan waktu yang lama, karena akan menimbulkan efek yang tidak baik. Karena efek yang ditimbulkan dari bermain *handphone* adalah sangat banyak sekali”.¹¹⁹

Pendapat dari Bapak Roni yaitu :

“iya, kebanyakan anak usia dini sudah mulai menggunakan *handphone*. Penggunaannya sangat beragam tetapi mayoritas hanya digunakan untuk bermain *game*, membuka video dan youtube. Orang tua juga sering memberikan nasehat dan arahan-arahan supaya tidak menyalahgunakan ketika bermain *handphone*”.¹²⁰

Pendapat dari Ibu Rofikoh :

“Anak usia dini kebanyakan sudah menggunakan *handphone*. *Handphone* yang digunakan anak usia dini hanya untuk bermain. Penggunaan *handphone* dengan durasi yang melebihi waktu yang ditentukan dapat memberikan dampak buruk bagi penggunaannya. Sebagai orang tua harus lebih memperhatikan anaknya ketika menggunakan *handphone*, supaya tidak disalahgunakan ke dalam hal-hal yang tidak baik”.¹²¹

¹¹⁸ Wawancara dengan Ibu Nur Sailah pada tanggal 28 November 2020 pukul 17:40 WIB.

¹¹⁹ Wawancara dengan bapak Giswanto (Kepala Desa Padang Lebar) pada tanggal 29 November 2020 pukul 17:40 WIB.

¹²⁰ Wawancara dengan bapak Roni (Tetua Adat desa Padang Lebar) pada tanggal 29 November 2020 pukul 17:40 WIB.

¹²¹ Wawancara dengan ibu Rofikoh (Guru Paud di desa Padang Lebar) pada tanggal 30 November 2020 pukul 17:40 WIB.

Berdasarkan hasil wawancara dari 5 saudara anak usia dini bahwa mayoritas anak usia dini sudah menggunakan *handphone*. *Handphone* yang digunakan yaitu milik orang tuanya, orang tua belum memfasilitasi *handphone* sendiri kepada anak. Orang tua memberikan *handphonenya* ketika anak memintanya untuk bermain dengan durasi rata-rata yang kurang dari satu jam. Jika anak menggunakannya terlalu lama maka orang tua memberikan nasihat serta arahan-arahan supaya anak lambat laun paham akan dampak buruknya penggunaan *handphone* jika terlalu lama digunakan.

3. Strategi melarang anak bermain *game online*

Adapun setrategi orang tua dalam melarang anaknya untuk tidak bermain *game online* antara lain :

“Keluarga harus lebih memperhatikan telepon seluler yang digunakan anak di rumah melalui pengaturan batas waktu bermain telepon seluler dengan anak di rumah, seperti mengajak anak bermain di luar rumah, mengajak anak lebih banyak beraktivitas (olahraga, bermain musik, dll) dan berbicara dengan rekan-rekan mereka..¹²²

(1) Mendampingi anak (2) Membuat kesepakatan timeline dalam penggunaan telepon genggam (4) membuat kesepakatan dalam mengakses fitur yang akan diakses (5) Orang tua dapat ditempatkan dengan baik pada telepon genggamnya (7) Mengajak anak-anaknya untuk belajar satu sama lain.¹²³

“kalau cara saya untuk membatasi dan melarang anak adalah dengan menakut-nakuti dampak bermain hanphone secara terus-menerus bisa merusak mata”.¹²⁴

¹²² Wawancara dengan Ibu Tri Suparni (Guru Paud) pada tanggal 30 November 2020 pukul 17:40 WIB.

¹²³ Wawancara dengan ibu Rofikoh (Guru Paud di desa Padang Lebar) pada tanggal 30 November 2020 pukul 17:40 WIB.

¹²⁴ Wawancara dengan Ibu Sarmini pada tanggal 30 November 2020 pukul 15:30 WIB.

Pendapat yang sama di jelaskan oleh beberapa informan orang tua yang mengatakan bahwa strategi mereka untuk membatasi anak bermain *game online* adalah dengan tidak mengisi kuota pada *handphone* nya, dengan begitu anak tidak dapat bermain hanphone secara terus menerus.

4. Faktor-faktor

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi anak dalam kebiasaan bermain *game online* di Desa Padang lebar adalah sebagai berikut:

a) Komunikasi yang kurang maksimal antara anak dan orang tua

Keluarga merupakan tempat ternyaman bagi anggotanya dalam menyampaikan keluh kesahnya khususnya orang tua. Orang tua adalah tempat mengadu, bercerita dan berbagi suka dan duka bagi anak-anaknya. Oleh sebab itu dalam sebuah keluarga komunikasi harus tetap dijaga dengan baik. Namun jika komunikasi yang ada dalam keluarga sudah rusak maka anak akan menjadi korbannya. Anak yang memiliki komunikasi minim dengan orang tuannya akan mencari kesenangan diluar. Salah satu cara mencari kesenangan yaitu dengan bermain *game online*. Anak bermain *game online* karena orang tua yang sibuk masing-masing dengan pekerjaannya, jarang menayakan kabar atau kegiatan anaknya disekolah. Hal inilah yang membuat anak merasa kesepian, kurangnya perhatian dari orang tua sehingga mengalihkan kesedihannya pada bermain *game online*.

b) Kurangnya pengawasan orang tua terhadap kegiatan keseharian anak

Kesibukan orang tua dengan kegiatan dan pekerjaan masing-masing membuat lalai akan tugas dan kewajibannya mengawasi anak-anak mereka. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap kegiatan keseharian anak dan penggunaan hp membuat anak dengan seenak dan semaunya dalam menggunakan hp nya untuk bermain *game online*. Seperti yang kita ketahui bahwasannya anak-anak masih memerlukan bimbingan orang tua dalam melakukan berbagai hal agar nantinya anak tidak salah dalam melangkah.

Bimbingan dan pengawasan mengenai kebiasaan anak bermain *game online* juga harus dilakukan oleh orang tua agar nantinya anak tidak terjerumus pada dampak negatif yang ditimbulkan dari *game online* tersebut. Orang tua yang terlalu membebaskan anak dalam menggunakan hp tanpa memberikan pengawasan dan batasan akan membuat anak semau-maunya melakukan apa saja yang membuatnya senang dan bahagia. Sebagai orang tua harusnya memberikan pengawasan dan perhatian kepada anak mengenai kegiatan kesehariannya dan dalam penggunaan *handphone*.

Sesibuk apapun orang tua harus bisa mengawasi kegiatan anak-anak agar orang tua tau apa yang dilakukan anak-anaknya apakah bersifat positif atau negatif sehingga nantinya kita dapat memberikan pelajaran, arahan apabila anak-anaknya melakukan sesuatu hal yang negatif dan memberikan pujian apabila anak-anaknya melakukan hal-hal yang positif. Itulah peran orang tua yang sesungguhnya dalam

memberikan pengawasan kepada anaknya. Jangan sampai anak-anak melakukan hal-hal yang negatif dan merugikan dikarenakan kurangnya pengawasan orang tua. Karena merasa tidak diawasi maka anak akan sewenang-wenang melakukan kegiatan kesehariannya dengan permainan *game online* saja. Dimana pun kapan pun anak akan memainkan permainan *game online* tersebut tanpa mengenal waktu. Melupakan waktu belajar waktu bersosial dengan lingkungan sekitar dikarenakan kesibukannya sendiri.

c) Pengaruh lingkungan bermain anak

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut orang tua untuk lebih jeli memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah internet. Berbagai informasi dapat diakses melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet salah satunya adalah *game online*. *Game online* saat ini dapat dimainkan di mana saja dan kapan saja melalui handphone tanpa harus dimainkan di warnet lagi.

Kebiasaan anak-anak bermain *game online* salah satunya dipengaruhi oleh faktor lingkungan teman bermainnya. Sudah tidak diragukan lagi bahwa mayoritas anak-anak suka berteman dan bagi mereka berteman itu menduduki posisi penting dalam kehidupannya. Anak-anak bisa terpengaruh dengan perbuatan teman-temannya bahkan mengalahkan pengaruh orang tua. Misalnya jika orang tua

menasihatinya dengan sebuah kata-kata yang berbeda dengan apa-apa yang dia dapatkan dari temannya maka anak akan kebingungan sendiri dan bahkan bisa lebih mengunggulkan apa yang dikatakan oleh temannya. Demikian itu karena anak ingin agar dia bisa terus bersama dengan temannya dengan demikian dia harus terus sepakat dengan teman-temannya.

Oleh sebab itu jika lingkungan pertemanan anak-anak adalah para pemain *game online* maka lambat laun anak akan terpengaruh dengan kebiasaan temannya. Maka dari itu sebagai orang tua sangat penting untuk melihat dengan siapa anak bermain. Awalnya mungkin anak tidak terbiasa dengan permainan *game online* namun karena sering melihat temannya bermain *game online* akhirnya anak akan mencoba kemudian merasa bahagia dengan *game online* tersebut sehingga akhirnya menjadi sebuah kebiasaan.

Berdasarkan hasil wawancara dari pendapat orangtua di atas dapat dipahami bahwa dampak *game online handphone* terhadap perkembangan sosial anak antara lain: anak cenderung pasif, karena tidak mau bersosialisasi dengan lingkungan luar, anak tidak mau lagi bermain dengan teman sebayanya di luar rumah, anak lebih cenderung bermain di rumah dan di kamar dengan asiknya bermain *game online*. Kemudian tugas-tugas anak seperti makan, belajar, mandi dan sebagainya menjadi terbengkalai dan anak tidak disiplin dalam menjalankan kewajibannya. Selain itu etika anak terhadap orang tuanya juga berdampak tidak baik, seperti misalnya menjawab pertanyaan orang tua

hanya sesekali-kali, dan bahkan tidak mendengarkan ketika orangtuanya mengajak berbicara, karena anak asik bermain *handphone*.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hal-hal yang mempengaruhi perkembangan sosial antara lain :

1. Dampak *game online handphone* Terhadap perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Desa Padang lebar

Dampak *game online handphone* terhadap perkembangan sosial anak antara lain:

- a) Anak cenderung pasif, karena tidak mau bersosialisasi dengan lingkungan luar,
- b) Anak tidak mau lagi bermain dengan teman sebayanya di luar rumah,
- c) Anak lebih cenderung bermain di rumah dan di kamar dengan asiknya bermain *game online*.
- d) Kemudian tugas-tugas anak seperti makan, belajar, mandi dan sebagainya menjadi terbengkalai dan anak tidak disiplin dalam menjalankan kewajibanya.
- e) Selain itu etika anak terhadap orang tuanya juga berdampak tidak baik, seperti misalnya menjawab pertanyaan orang tua hanya sesekali-kali, dan bahkan tidak mendengarkan ketika orangtuanya mengajak berbicara, karena anak asik bermain *handphone*.

Dampak *game online handphone* terhadap perkembangan anak usia dini, alasan menggunakan internet yaitu memberikan kesenangan dan tantangan, menghilangkan stres, dan mengisi waktu luang : 132

- a) Memberikan kesenangan dan tantangan banyak orang merasa tidak punya kekuatan dimasyarakat tetapi ketika mereka bermain *game online* mereka memiliki kekuatan untuk mengendalikan tentara, kota, orang lain. Kekuatan ini membawa kekuatan bagi mereka dan memberikan kepuasan tersendiri.
 - b) Menghilangkan stres bermain *game online* dapat mengendurkan ketegangan syraf setelah melakukan aktivitas yang padat dan serius.
 - c) Mengisi waktu luang *game online* sering digunakan untuk mengisi waktu luang setelah beraktivitas yang melelahkan. Hal ini dapat menyegarkan pikiran yang penat.
2. Fakor-faktor yang Mempengaruhi perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Desa Padang lebar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi anak dalam kebiasaan bermain *game online* di Desa Padang lebar adalah sebagai berikut:

- a) Komunikasi yang kurang maksimal antara anak dan orang tua
- b) Kurangnya pengawasan orang tua terhadap kegiatan keseharian anak
- c) Pengaruh lingkungan bermain anak

Keluarga mempunyai peran atau tanggung jawab sebagai berikut :

- 1) Membesarkan anak;
- 2) Memberikan kasih sayang,dukungan dan keakraban;

- 3) Mengembangkan kepribadian;
- 4) Mengatur pemberian tugas, menanamkan kewajiban, hak dan tanggung jawab;
- 5) Mengajarkan dan meneruskan adat istiadat, kebudayaan, agama dan nilai moral kepada anak.¹²⁵

Anak-anak semakin khawatir dengan penggunaan telepon genggam dan tentunya berdampak buruk bagi tumbuh kembangnya. Anak-anak cenderung lebih cepat menyesuaikan diri dengan teknologi saat ini dan sering merasa nyaman dengan kompleksitas ponsel dengan kemampuannya. Penggunaan ponsel yang berlebihan akan berdampak negatif pada anak-anak. Anak-anak muda yang menghabiskan waktu mereka di sel lebih emosional mereka bahkan mungkin memberontak pada anak-anak, karena mereka terganggu ketika orang lain atau orang tua berbicara, atau berencana untuk berhubungan secara fisik dengan, anak-anak yang bermain telepon seluler seperti permainan. Malas belajar, misalnya setiap hari. Bahkan harus dibujuk untuk makan. Anak usia dini merupakan masa pertumbuhan ketika anak sedang mempersiapkan kelangsungan hidupnya di masa depan pada saat ini. Anak atau siswa adalah mereka yang tumbuh menjadi dewasa dan berkembang.

Gadget benar-benar membantu orang menjalani kehidupan sehari-hari, termasuk hobi dan studi sekolah. Konsekuensi negatif dan buruk dari perangkat. Penggunaan gawai pada anak dapat mempengaruhi

¹²⁵ Gunarsa, D.S. *Psikologi Praktis Anak Remaja Dan Keluarga*. (Jakarta: Bpk Gunung Mulya, 2012), h. 30

perkembangan sosialnya, seperti kurangnya waktu untuk bermain dengan teman sebaya dan mengabaikan lingkungan sekitar. Dengan demikian orang tua memegang peranan penting, karena orang tua perlu mendidik dan membimbing anak-anaknya terhadap hal-hal yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan pengetahuan dan karakter anak-anaknya dengan memperhatikan unsur-unsur yang dapat berdampak negatif terhadap perkembangan sosial anak. Guru sekolah dapat membimbing dan membimbing gagasan anak-anak dan membantu mereka untuk memahaminya.

Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Yummi Ariston dan Frahasini tentang penggunaan gawai yang berlebihan yang berdampak buruk pada anak-anak. Anak-anak yang menghabiskan waktunya dengan perangkat akan lebih emosional, bahkan memberontak karena mereka merasa kesal ketika orang lain atau orang tua mereka berbicara atau ingin berhubungan secara fisik dengan mereka jika anak-anak terlibat dengan gadget seperti bermain *game*. Malas belajar, misalnya setiap hari. Bahkan harus dibujuk untuk makan.¹²⁶

¹²⁶ Yummi Ariston¹, dan Frahasini, *Dampak Penggunaan Gadget bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar*, (*Journal of Educational Review and Research* Vol. 1 No. 2, December 2018), h. 90

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penulis dapat menyimpulkan dari hasil penelitian bahwa mobile internet gaming memiliki pengaruh yang lebih rendah di Desa Padang Lebar, Kecamatan Pino Bengkulu Selatan terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun karena mempengaruhi perkembangan sosial pada anak sebagai akibat dari mobile *online*. permainan. Anak-anak lebih cenderung bermain dengan dirinya sendiri di luar rumah, maupun di dalam ruangan dengan bermain *game* on-line yang menyenangkan karena tidak mau berkomunikasi dengan lingkungan luar, anak tidak mau bermain dengan rekan kerja di luar. rumah. Maka kewajiban anak seperti makan, belajar, mandi dan sebagainya akan diabaikan dan tanggung jawabnya tidak diatur.

B. Saran

Bersumber pada hasil dari kesimpulan yang sudah diformulasikan tadinya, hingga penulis membagikan masukan berbentuk anjuran, selaku selanjutnya:

1. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan lebih berhati-hati dalam memberikan gadget kepada anak-anak, khususnya yang memungkinkan mereka untuk menggunakan ponsel. Untuk itu diperlukan pola asuh dan bantuan orang

tua untuk membatasi panjang dan penggunaan ponsel anak agar tidak berdampak negatif yang dapat mengganggu tumbuh kembang anak, khususnya perkembangan sosial.

2. Bagi peneliti

Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar dampak penggunaan *handphone* pada perkembangan sosial anak usia dini.

3. Bagi Institusi Pendidikan

Institusi pendidikan atau pihak sekolah sebaiknya terus memperhatikan dan mengidentifikasi perkembangan psikososial anak serta perubahan yang terjadi pada perkembangan psikososial anak ketika anak berada dilingkungan pengawasan guru, sehingga guru dapat memberikan stimulus dalam bentuk kegiatan sosial pada seluruh siswa untuk perkembangan psikososial anak usia pra sekolah (3-6 tahun).

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Ernawulan Syaodih dan Mubiar. 2011. *Bimbingan Konseling untuk anak Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Ali Nugraha, dkk.. 2011. *Program Pelibatan Orang Tua dan Masyarakat*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Anantasari. 2006. *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*. Yogyakarta: Kanisius Borba
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta
- Asmawati, Luluk dkk. 2011. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Azzet, A. Muhaimin. 2013. *Buku Pintar Mengatasi Anak Nakal*. Jogjakarta: Kata Hati
- Benny A. Pribadi, dkk. 2011. *Komputer dalam Kejiata Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Djam'an Satori, Aan Komariah. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta; PT. RajaGrafindo Persada
- Ernawulan Syaodih dan mubiar agustin. 2011. *Bimbingan koseling Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Firdani, Lara, dkk. 2011. *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Freprinca, Dica. 2016. *Hubungan Motivasi Bermain Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game online defence of the ancients (dotA2)*, <http://psikologi.ui.ac.id>
- Fridani, lara, dkk. *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Unipersitas terbuka
- Gunarti, Winda dan Lilis Suryani, Dan Azizah Muis, 2010. *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*(Jakarta : Universitas terbuka
- Gunarti, Winda dkk. 2018. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2018

- Gunarti, Winda, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Habibi, Muazar. 2015. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Habibi, Muazar. 2015. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Hamzah B. Uno. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Hasnida. 2014. *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pengajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media
- Hasnida. 2014. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: PT Luxima Metro Media
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Hilmuniati, Fina. 2011. *Dampak Bermain Game online dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*”, Skripsi (Jakarta: Program S1 UIN Syarif Hidayatullah, 2011)
- Husaini Usman dan Purnomo Setiadi Akbar. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Jess Feist & Gregory J. Feist. 2010..terj.” *Theories of Personality: Teori Kepribadian*, (Jakarta: Salemba Humanika
- Juwani. 2013. *Pengaruh Playstation Terhadap Perilaku Agresif Siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayun Grobogan Tahun Ajaran 2013*”, Skripsi: Yogyakarta: Program S1 UIN Sunan Kalijaga
- Lexy J Moleong. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya
- Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Masalah Perilaku Anak Paling Sering Dihadapi & Penanganannya*, (Jogjakarta: Buku Kita
- Mayar, Farida. 2013. *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit untuk Masa Depan Bangsa*, Vol. I, No. 06

- Moh. Nazir. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung, PT. Remaja Rosdakarya
- Musforih, Tadkiroatun. 2010. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Oetomo, Budi Sutedjo. 2007. *e-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*, Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Patton, Michael Quinn. 2006. *Metode Evaluasi Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sabri, M. Alisuf. 1993. *Pengantar Psikologi Umum dan Perkembangan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Satori, Djam'an & Aan Komariah. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta; PT. RajaGrafindo Persada
- Setiawan, Mary Go. 1993. *Menerobos Dunia Anak*, Bandung: Kalam Hidup
- Sjarkawi. 2014. *Pembentukan Kepribadian Anak (Peran Moral, Intelektual, Emosional, dan Sosial sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri)*, Jakarta: PT Bumi Asara
- Sugiono. 2013. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi, Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta. Rineka Cipta,
- Sukardi, Hajar Pamadhi, Evan. 2010. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sunarto, dan B. Agung Hartono. 2013. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sunsanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media

Susi Ramdhani, “Jenis-jenis Sosialisasi di Indonesia”, dalam <http://jenissosialisasi.blogspot.com/2010/06/kepribadian-sosial.html>, diakses 15 Februari 2020.

Suyadi dan Maulidya Ulfah, 2015. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja rosdakarya

Ulfah, Suyadi dan Maulidya. 2015. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja rosdakarya

W.A. Gerungan. 2010. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama

Yanto, Riki. 2011. *Pengaruh Game Terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus 5 Orang Remaja Pelaku Game di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang)*, Skripsi Padang: Program S1 Universitas Andalas

Zubaedah, Siti dkk. 2018. *Seni Bercerita*. Yogyakarta: Cakrawala

