

**DAMPAK *GAME* PADA KEPERIBADIAN SOSIAL ANAK
(Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina Semarang)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana dalam
Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



oleh:

KHOLIFAH ISTIQOMAH

NIM. 123911056

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2016

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Kholifah Istiqomah**
NIM : 123911056
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi : S1

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

DAMPAK *GAME* PADA KEPRIBADIAN SOSIAL ANAK (Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina Semarang)

secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang,
Pembuat Pernyataan,



Kholifah Istiqomah
NIM. 123911056



KEMENTERIAN AGAMA R.I.
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **DAMPAK GAME PADA KEPERIBADIAN
SOSIAL ANAK (Studi Kasus Kelas V SD
Islam Al Madina Semarang)**

Penulis : **Kholifah Istiqomah**

NIM : 123911056

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Program Studi : S1

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Kependidikan Islam.

Semarang, 22 Juni 2016

DEWAN PENGUJI

Penguji I,

Drs. H. Mustam, M. Ag, M. Pd.
NIP. 19660305 200501 1 001

Penguji II,

Zulaikha, M. Pd.
NIP. 19760130 200501 2 001

Penguji I

Sofa Muthohar, M. Ag.
NIP. 19750705 200501 1 001

Penguji II

H. Mursid, M. Ag.
NIP. 19670305 200112 1 001

Pembimbing I

Dr. H. Abdul Wahib, M. Ag.
NIP. 19600615 199103 1 004

Pembimbing II

Dr. Hamdan Hadi Kusuma, M. Sc.
NIP. 19770320 200912 1 002



NOTA DINAS

Semarang, 28 Maret 2016

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu 'alaikum wr. wb.

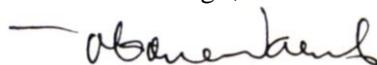
Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **DAMPAK GAME PADA KEPERIBADIAN
SOSIAL ANAK (Studi Kasus Kelas V SD Islam
Al Madina Semarang)**
Nama : **Kholifah Istiqomah**
NIM : 123911056
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi : S1

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang *Munaqosyah*.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Pembimbing I,



Dr. H. Abdul Wahib, M. Ag.
NIP. 19600615 199103 1 004

NOTA DINAS

Semarang, 5 April 2016

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu 'alaikum wr. wb.

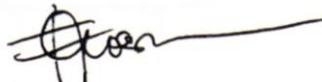
Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **DAMPAK GAME PADA KEPERIBADIAN
SOSIAL ANAK (Studi Kasus Kelas V SD Islam
Al Madina Semarang)**
Nama : **Kholifah Istiqomah**
NIM : 123911056
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi : S1

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang *Munaqosyah*.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Pembimbing II,



Dr. Hamdan Hadi Kusuma, M. Sc.
NIP. 19770320 200912 1 002

ABSTRAK

Judul : **DAMPAK *GAME* PADA KEPERIBADIAN SOSIAL ANAK (Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina Semarang)**

Penulis : Kholifah Istiqomah

NIM : 123911056

Game menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak di usia sekolah dasar. Anak-anak yang sering melakukan aktivitas bermain *game* akan mengurangi kegiatan anak seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya, karena *game* berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, teknik pengumpulan data melalui wawancara (*interview*), observasi, dan dokumentasi. Data yang didapat kemudian diuji keabsahan data melalui metode triangulasi sumber, dan dianalisis melalui analisis deskriptif kualitatif dengan tiga tahapan yaitu reduksi, penyajian data, verifikasi atau kesimpulan.

Hasil penelitian dari dampak *game* pada kepribadian sosial anak (studi kasus kelas V SD Islam Al Madina), disimpulkan bahwa bermain *game* memiliki tingkat kecanduan yang berbeda-beda bagi pemain, yaitu: kadang, sering, dan selalu. Tingkat kecanduan *game* dapat dilihat dari frekuensi anak bermain *game*. Frekuensi bermain *game* yang semakin lama, maka semakin banyak pula dampak *game* pada kepribadian sosial anak. Hasil yang diperoleh dari setiap intensitas bermain *game* dapat diprosentasikan sebagai berikut: intensitas bermain *game* katagori kadang sebesar 40%, katagori sering 40%, dan katagori selalu sebesar 20%. Kepribadian sosial anak yang dipengaruhi oleh permainan *game* juga dapat dilihat dari jenis *game* yang dimainkan oleh anak. Anak yang bermain *game* dengan jenis *game* yang memiliki unsur kekerasan dapat berdampak buruk seperti, anak mengalami masalah mental, dan dapat menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif. Sebagian besar subjek yang bermain *game* dapat berdampak bagi kepribadian sosialnya, antara lain: sikap pembangkangan, agresi, berselisih/bertengkar, menggoda, persaingan, kerjasama, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri, dan simpati.

Kata Kunci: *Game*; Kepribadian; Sosial Anak.

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab-Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan tulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks arabnya.

ا	A	ط	t
ب	B	ظ	z
ت	T	ع	'
ث	š	غ	g
ج	J	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	Kh	ك	k
د	D	ل	l
ذ	Ẓ	م	m
ر	R	ن	n
ز	Z	و	w
س	S	ه	h
ش	Sy	ء	,
ص	š	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

ā = a panjang

i> = i panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong:

au = أو

ai = أي

iy = إي

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil 'alamiin. Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah, serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “**Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak (Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina Semarang)**”. Shalawat dan salam selalu tercurahkan pada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, Rasul terakhir yang membawa risalah Islamiyah, penyejuk dan penerang hati umat kepada jalan yang diridhai Allah SWT sehingga selamat dan bahagia dunia dan akhirat, serta pemberi syafa’at di *yaumul qiyamah*.

Dengan penuh kerendahan hati, penulis sampaikan bahwa penulisan skripsi ini tidak akan mungkin dapat terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah membantu. Adapun ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Raharjo, M.Ed. S.t., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Dr. H. Abdul Wahib, M. Ag. selaku pembimbing I dan Dr. Hamdan Hadi Kusuma, M. Sc. selaku pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan serta pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.

3. Kepala Sekolah dan Wali Kelas V SD Islam Al Madina Semarang yang telah memberikan izin dan memberikan bantuan dalam penelitian.
4. Prof. Dr. H. Moh. Erfan Soebahar, M.Ag., selaku Dosen Wali yang telah memberikan nasehat dan arahan kepada penulis dalam menempuh studi di UIN Walisongo Semarang.
5. Dr. K.H. Fadhlolan Musyaffa', Lc. M.A., yang telah mengasuh dan membimbing penulis selama belajar di Ma'had Walisongo Semarang.
6. Kedua orang tuaku, Bapak Rusjan dan Ibu Dairoh yang selalu membimbing dan mendoakanku di setiap sujud, restu, dan ridlomu adalah semangat hidupku dalam meriah cita.
7. Saudara-saudaraku Taufik Himawan, S.S., Aeni Trisnawati, Nur Hikmah, dan Shofwatun Nisa yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan dan semangat.
8. M. Anwar Fuady yang selalu menguatkan, dan meyakinkanku dalam menjalani hari-hari, terimakasih atas kasih sayang, perhatian, dan kesabaranmu dalam memberikan semangat.
9. Keluarga besar Perum Villa Ngaliyan Permai Blok F3, Intan Sari Utami, S.Pd.I., Linatuz Zahro, S.Pd.I., Nur Afifah, S.Pd.I., Arifatul Rahmawati, Nur Aini Al Baniya, Nidaun Ilal Fauziyah, S.Pd.I., Muharoroh, S.Pd.I., Uswatun Khasanah, S.Pd.I., Rizki Utami, Arini Rohmah, Nuri Asyanti, Arik, Intan, Eli, dan Puspita Ningsih, yang selalu menyemangati, menemani baik suka maupun duka.

10. Teman-teman seperjuangan keluarga besar PGMI 2012, Nor Bilqis Saqinah, Novi Arifatul Mufidah, Fuani Tikawati Maghfiroh, Dina Fitriyani, Nia Mutia Dina, Dwi Mahmudah, dan Nadia Mahrinnisa.

Kepada mereka penulis tidak dapat memberikan apa-apa. Hanya ucapan terima kasih dengan tulus serta iringan do'a semoga Allah SWT membalas semua amal kebaikan mereka dan melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT penulis berdo'a, semoga skripsi ini dapat memberi manfaat dan mendapat *ridha* dari-Nya. *Amiin yarabbal 'alamin*.

Semarang, 30 Maret 2016

Penulis,



Kholifah Istiqomah

NIM. 123911056

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	vi
TRANSLITERASI	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
BAB II BERMAIN, <i>GAME</i>, KEPERIBADIAN SOSIAL ANAK, DAN KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK	
A. Deskripsi Teori	9
1. Bermain.....	9
a. Pengertian Bermain	9
b. Teori Bermain	10
c. Manfaat Bermain pada Anak.....	12

2.	<i>Game</i>	13
	a. Pengertian dan Perkembangan <i>Game</i> ..	13
	b. Jenis <i>Game</i>	14
	c. Dampak <i>Game</i>	18
3.	Kepribadian Sosial Anak	23
	a. Pengertian Kepribadian Sosial Anak...	23
	b. Kepribadian Sebagai Wujud Tingkah Laku Sosial	25
	c. Bentuk-bentuk Tingkah Laku Sosial...	28
	d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kepribadian Sosial Anak.....	34
4.	Karakteristik Peserta Didik	38
	1. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar	38
	2. Hubungan dengan Teman Sebaya	40
B.	Kajian Pustaka	43
C.	Kerangka Berpikir	46

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Jenis dan Pendekatan Penelitian	49
B.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	51
C.	Fokus Penelitian	51
D.	Sumber-sumber Data	51
E.	Teknik Pengumpulan Data	52
F.	Uji Keabsahan Data	54
G.	Teknik Analisi Data.....	54

BAB IV	ANALISIS DAMPAK <i>GAME</i> PADA KEPRIBADIAN SOSIAL ANAK	
A.	Gambaran Umum SD Islam Al Madina Semarang	59
B.	Analisis Data.....	62
1.	Deskripsi Data Penelitian.....	62
2.	Analisis Dampak Game pada Kepribadian Sosial Anak	73
BAB V	PENUTUP	
A.	Simpulan.....	89
B.	Saran-Saran.....	90
C.	Penutup	90
DAFTAR PUSTAKA		
RIWAYAT HIDUP		

DAFTAR TABEL

- Tabel 4.1 Data guru dan pegawai SD Islam Al Madina Semarang
- Tabel 4.2 Keadaan sarana dan prasarana SD Islam Al Madina Semarang
- Tabel 4.3 Analisis dampak *game* pada kepribadian sosial anak

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Skema Kerangka Pemikiran

Gambar 3.1: Komponen-komponen Analisis Data Model
Interaktif Miles dan Huberman.

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPPIRAN II :	INSTRUMEN WAWANCARA
LAMPIRAN III :	TRANSKIP HASIL WAWANCARA NARASUMBER
LAMPIRAN V :	DAFTAR OBSERVASI
LAMPIRAN VI :	TRANSKIP HASIL OBSERVASI
LAMPIRAN VII :	FOTO DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era globalisasi sangat pesat.¹ Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi.² Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga sangat rumit.

Handphone merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi. Teknologi *handphone* awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi *handphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, bermain *game*,

¹Dewi Salma Prawiradilaga, dkk., *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*, (Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013), hlm. 15.

²Nadia Itoni Siregar, *Pengaruh Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja (Kasus Remaja di SMK Wiyata Kharisma, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor)*, (Bogor: IPB, 26 Juni 2014), hlm. 1.

mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik.³

Handphone yang di dalamnya terdapat berbagai *game* muncul di pasaran. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi *game* sudah meluas ke berbagai sektor kehidupan. *Game* dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam *handphone* dan media internet. Pertumbuhan *game* masih akan sangat fenomenal di masa mendatang. Berbagai *gadget* baru dengan aplikasi *game* canggih pun bermunculan.⁴

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

³Vanessa Mayrahma Swastika, *Perkembangan Teknologi di Indonesia*, dalam <http://perkembanganteknologiindonesia.kompasiana.com.html>, diakses 27 November 2015.

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

konsol Playstation atau sejenisnya sudah dikenali oleh anak-anak zaman sekarang.⁵

Game yang menggunakan media elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak-anak. Anak-anak beralih untuk memainkan permainan berbasis jaringan dan meninggalkan permainan yang bersifat tradisional, dikarenakan *game* tersebut menjadi permainan yang sangat menarik bagi anak-anak.

Masa usia anak memiliki dunia bermain sendiri, yang mungkin kurang dipahami oleh sebagian orangtua.⁶ Pada saat usia tersebut, anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* yang biasa digunakan di depan komputer atau *gadget*. Berkembangnya teknologi memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi teknologi juga memiliki batasan dan bahaya, termasuk pada penggunaan *game*. *Game* memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak. *Game* tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan pada perkembangan anak, apabila anak bermain *game* dengan bijak. Dampak negatif dari *game* yaitu, mengurangi waktu belajar, anak menjadi tertutup,

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

⁶Hadi Supeno, *Kriminalisasi Anak: Tawaran Gagasan Radikal Peradilan Anak Tanpa Pidanaan*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), hlm. 25.

dua kali lebih hiperaktif, mudah gelisah dan depresi. *Game* juga memiliki dampak positif bagi anak yaitu, dapat mengenalkan teknologi komputer, melatih konsentrasi, dan merangsang keterampilan bagi kehidupan mereka.⁷

Pada usia pekungannya, anak-anak yang sering melakukan aktivitas *game* akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya. Anak yang mempunyai ketergantungan pada *game*, akan mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, karena *game* sangat berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial.⁸ Sedangkan anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerja sama dengan baik dalam kelompok.⁹ Pada hakikatnya manusia adalah makhluk individu dan sosial, ia membutuhkan pergaulan dengan orang-

⁷Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*,....., hlm. 54.

⁸Munif Chatib, *Orangtuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*, (Bandung: Kaifa, 2012), hlm. 191.

⁹Carolyn Meggitt, “terj.”, *Understand Child Development: Memahami Perkembangan Anak*, (London: Hodder Education, 2013), hlm. 169-170.

orang lain,¹⁰ dalam rangka saling memberi dan saling mengambil manfaat. Allah SWT. berfirman dalam QS: Al-Hujurat (49): 13

يَتَأْتِيهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ 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

Hubungan sosial anak dengan teman sebaya memiliki arti penting bagi kepribadian sosial anak. Salah satu fungsi kelompok teman sebaya yang paling penting ialah menyediakan suatu sumber informasi dan perbandingan tentang dunia di luar keluarga. Anak-anak menerima umpan balik tentang kemampuan-kemampuan mereka dari kelompok teman sebaya.¹²

¹⁰W.A. Gerungan, *Psikologi Sosial*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), hlm. 26.

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

¹²Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2009), hlm. 145.

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

Kenyataan itulah yang menarik perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa *game* memiliki dampak negatif yang dapat mempengaruhi kepribadian sosial anak, walaupun *game* memiliki dampak positif bagi penggunaanya tetapi apabila anak-anak terlepas dari pantauan orangtua, maka anak-anak akan kecanduan dengan permainan *game*. Salah satu cara yang ditempuh untuk mempelajari secara mendalam tentang kasus tersebut, maka perlu diadakan penelitian dengan judul “ Dampak *Game* pada Kepribadian Sosial Anak (Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina Semarang).

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana dampak *game* pada kepribadian sosial anak kelas V SD Islam Al Madina Semarang?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis dampak *game* pada kepribadian sosial anak kelas V SD Islam Al Madina Semarang.

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kepastakaan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dan dapat dijadikan studi banding oleh penelitian lainnya.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang dapat dijadikan masukan untuk menginspirasi persoalan kepribadian sosial anak sekarang dan yang akan datang.
3. Dengan studi ini juga diharapkan memberikan khazanah ilmu pengetahuan di bidang psikologi anak, khususnya pada diri penulis dan umumnya bagi para pembaca.
4. Sebagai tambahan informasi bagi pendidik dan para calon pendidik mengenai dampak *game* pada kepribadian sosial anak, sehingga dapat memberikan arahan kepada siswa untuk memilih permainan yang bernilai positif.
5. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan bagi orang tua siswa dalam memberikan kebebasan bermain *game* agar lebih bijaksana.
6. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis sebagai bekal untuk mempersiapkan diri sebagai calon pendidik.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Bermain

a. Pengertian Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain, dengan bermain anak belajar. Secara bahasa, bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung dan spontan, di mana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan pancaindra, dan seluruh anggota tubuhnya.

Menurut Brooks, J.B. dan D.M. Elliot dalam Mukhtar Latif, “Bermain” (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang lebih tepat adalah setiap kegiatan dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.¹

¹Mukhtar Latif, Zukhairin, dkk., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 77.

b. Teori Bermain

Sejak abad ke-19 bermunculan teori-teori tentang bermain yang dikemukakan oleh para ahli dari berbagai disiplin ilmu. Beberapa teori bermain yang membahas tentang mengapa manusia bermain, yaitu sebagai berikut:²

1) Teori Psikoanalisis oleh Sigmund Freud

Teori Psikoanalisis melihat bermain pada anak sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosinya, benda-benda serta sejumlah keterampilan sosial. Freud dalam Diana Mutiah memandang bermain seperti fantasi atau lamunan. Melalui bermain ataupun fantasi seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi.³

2) Teori Kognitif Jean Piaget

Teori perkembangan kognitif yang menguji kegiatan bermain dalam kaitannya dengan perkembangan intelektual. Jean Piaget dalam W.R. Mommies berpandangan bahwa setiap manusia mempunyai pola struktur kognitif baik itu secara fisik maupun mental yang mendasari perilaku dan aktivitas intelegensi seseorang dan berhubungan erat dengan

²Mukhtar Ltif, Zukhairin, dkk., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, ..., hlm. 79.

³Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 101.

tahapan pertumbuhan anak. Jean Piaget berpendapat bahwa intelektual (kognitif) dan afektif selalu berjalan berdampingan seperti layaknya sebuah koin. Teori ini percaya bahwa emosi dan afeksi manusia muncul dari suatu proses yang sama di dalam tahapan tumbuh kembang kognitif. Sehingga, Piaget mengemukakan penahapan dalam perkembangan intelektual anak yang dibagi ke dalam empat periode, antara lain:⁴

- a. *Sensory motor play* (3/4 - 6 bulan) yaitu bermain syaraf, perasaan, otot-otot, gerakan-gerakan kasar.
- b. *Symbolic / make believe play* (2 - 7 tahun) yaitu bermain permainan nyata.
- c. *Sosial play game with rules* (8 - 11 tahun) yaitu bermain berkelompok dengan aturan sederhana.
- d. *Games with rules & sport* (11 tahun ke atas) yaitu bermain dan berolahraga dengan aturan-aturan yang disederhanakan atau aturan resmi/baku.

3) Teori Kognitif Vygotsky

Teori ini menekankan pada pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif, karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya,

⁴W.R. Mommies, *Peranan Orang tua dan Praktisi dalam Membantu Tumbuh Kembang Anak Berbakat Melalui Pemahaman Teori dan Tren Pendidikan*, hlm. 12.

kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya. Jadi, bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah.

Teori bermain ini sangat penting dalam menunjang main anak, dan menjadi acuan dalam menentukan tahap perkembangan anak, baik dari segi afeksi, kognitif, fisik motorik, bahasa, maupun sosial emosional.⁵

c. Manfaat Bermain pada Anak

Bermain adalah suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak. Bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi anak, sebagaimana penelitian membuktikan bahwa bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Misalnya pengalaman dalam membina hubungan dengan teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan-perasaan tertekan dan lain sebagainya.⁶

Bermain memberikan kesempatan bagi seorang anak sebagai upaya proses seorang anak dapat belajar, seperti belajar mengenai pengetahuan, kehidupan, bahkan kepekaan terhadap sesama. Orang tua harus banyak belajar dan

⁵Mukhtar Latif, Zukhairin, dkk., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*,, hlm. 79.

⁶Ade Benih Nirwana, *Psikologi Ibu, Bayi, dan Anak*, (Bantul: Nuha Medika), hlm. 218.

mengetahui permainan apa yang paling cocok untuk anak-anaknya. Orang tua juga harus mampu dan bijak memberikan kesempatan bermain yang berkualitas kepada anak-anaknya, seperti bermain ular tangga, atau *puzzle*, dengan tujuan agar permainan yang dilakukan anak-anak akan membawa pengaruh yang positif terhadap proses perkembangan mereka.⁷

2. *Game*

a. Pengertian dan Perkembangan *Game*

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti dasar permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks, di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Peraturan dalam permainan bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. Pada dasarnya permainan merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan

⁷Andri Agus Fabianto, *Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi dan Balita*, (Jakarta: Kawah Media, 2009), hlm. 22-23.

dan aksi pemainnya. Dalam *game*, ada target-target yang ingin dicapai pemainnya.⁸

Game adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat dua dasawarsa belakangan ini. Industri *game* tumbuh dengan cepat dan tanpa batasan sejak lahirnya pada tahun 1970-an.⁹ Diawal tahun 1990-an *game* masih bisa dianggap sebagai komoditas anak-anak, di era 2000 ke atas, *game* sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran virtual.

Permainan di Negara Barat sebagai pusat industri, kini pertumbuhan *game* baik dari segi produsen maupun konsumen, juga mulai merabah pasar Asia. Bahkan Asia memegang prestasi pertumbuhan pengguna *game* di tahun 2008.¹⁰ Secara sederhana, *game* dipengaruhi tren dan teknologi yang terus berkembang. Setiap terobosan baru di bidang teknologi, khususnya teknologi di bidang komputer,

⁸Antonius Tri Setio Nugroho, *Definisi Game*, dalam <http://chikhunguya.wordpress.com>, diakses 5 Desember 2015.

⁹Irina V. Sokolova, dkk., “terj.” *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, (Jogjakarta: Kata Hati, 2008), hlm. 114.

¹⁰Samuel Henry, *Cerdas dengan Game,....*, hlm. 8.

akan membuka arah dan peluang untuk pengembangan *game* yang baru pula.¹¹

b. Jenis Game

Jenis *game* merupakan jenis-jenis *game* yang berarti format atau gaya sebuah *game*. Format sebuah *game* bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa *game* lainnya. Berikut jenis *game* yaitu:

1) *Strategy game*

Strategy game memerlukan strategi dari pemain untuk memenangkan permainan. Dalam bermain *strategy game* memerlukan sedikit berfikir perencanaan khusus agar dapat bertahan, menyerang untuk kemudian maju melawan musuh-musuh yang menghadang. Dalam prakteknya memang tidak mudah. Pemain harus mengupayakan taktik apa dan bagaimana terlebih bila kondisi pemain sedang terdesak untuk kemudian memukul mundur lawan dan maju untuk memenangkan permainan. Contoh dari *strategy game* yaitu: *Clash Of Clans (COC)*, *Nemo's Reef*, *Age Of Warring*, *Real Time Strategy*, *Turn Based Learning*.¹²

2) *Fighting Game*

Fighting game merupakan jenis *game* pertarungan. *Game* ini memberi pemain kesempatan bertarung

¹¹Samuel Henry, *Cerdas dengan Game*,..., hlm. 12.

¹²Samuel Henry, *Cerdas dengan Game*,..., hlm. 123.

menggunakan berbagai kombinasi gerakan. *Fighting game* ada yang mengadopsi gerakan bela diri, ada yang sama sekali tidak bisa dikategorikan atau disebut dengan gerakan liar. Banyak contoh yang populer, diantaranya yaitu: *Blood & Glory and Blood & Glory: Legends, Fighting Tiger-Liberal, Hockey Fight Pro, Real Boxing, and Shadow Fight*.

3) *Adventure Game*

Adventure game adalah *game* petualangan. Dimana pemain berjalan menuju suatu tempat, sepanjang perjalanan, pemain akan menemukan banyak hal dan peralatan yang pemain simpan. Peralatan seperti pedang, atau benda untuk memecahkan petualangan digunakan selama perjalanan, baik untuk membantu maupun menjadi petunjuk pemain. *Game* jenis ini tidak berfokus pada pertarungan atau peperangan, terkadang memang ada, namun sedikit. Umumnya *game* ini lebih menekankan pada pemecahan misteri daripada pertarungan sampai mati. Contoh *adventure game* yaitu: *Ninja Blade* dan *Assassin's Creed*.

4) *Shooter Game*

Jenis *Shooter game* banyak diminati karena mudah dimainkan. Biasanya musuh dalam permainan ini berbentuk pesawat atau jenis lain, datang dari berbagai arah dengan jumlah yang banyak dan tugas

pemain adalah menembak musuh dan menghancurkannya secepat dan sebanyak mungkin. Pada awalnya bentuk *game* ini adalah dua dimensi (2D), namun pada perkembangannya sudah menggunakan efek tiga dimensi (3D) dengan sudut pandang tetap dipertahankan dua dimensi (2D) sehingga tetap memiliki penggemar yang fanatik. Contoh *Shooter Game* adalah *Third Person Shooter*, *First Person Shooter*, dan *Point Blank*.

5) *Role-Playing Game (RPG)*

Role-playing game adalah sebuah *game* dimana *player* memainkan suatu tokoh yang ada dalam *game*. Di dalam *game* ini biasanya terdapat unsur seperti *experience point*, atau perkembangan karakter yang kita mainkan sehingga membuat karakter kita naik level dan semakin kuat. Contoh RPG yaitu: *Action Role-Playing Games* dan *Turn Based Role-Playing Games*.¹³

6) *Racing Game*

Racing game memberikan permainan lomba kecepatan kendaraan yang dimainkan. Terkadang di dalam arena, maupun di luar arena. Beberapa contoh

¹³Imansa Iki, "Macam-macam Jenis *Game* Online", dalam <http://imansaiki.blogspot.co.id/2012/03/macam-macam-jenis-jenis-dalam-games.html>, diakses 29 Oktober 2015.

jenis *game* ini yaitu: *Need For Speed The Run* dan *Dirt 2*.

7) *Education and Edutainment*

Jenis *Education and edutainment* sebenarnya lebih mengacu pada isi dan tujuan *game*, bukan jenis yang sebenarnya, tetapi secara keseluruhan *game* ini dikategorikan jenis *edutainment*, yang bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain.¹⁴ Contoh jenis *game* ini adalah: Panjat cita-cita, terbang tanpa narkoba, dan susun gambar.

c. **Dampak Game**

Game memiliki dampak positif dan negatif bagi pemain, yaitu:

1. Dampak positif
 - a) Melatih anak untuk mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya.
 - b) *Game* dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan dan aturan.¹⁵
 - c) Melatih perkembangan motorik, ketika anak memainkan *game* dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan.

¹⁴Samuel Henry, *Cerdas dengan Game*,..., hlm. 125

¹⁵Samuel Henry, *Cerdas dengan Game*,..., hlm. 53

- d) Melatih perkembangan neurologi, melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan syaraf anak ketika memainkan *game* yang berulang kali.
- e) Melatih perkembangan kognitif, karena kemampuan anak dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu.
- f) Melatih kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun lokal.¹⁶
- g) Sebuah simulasi multimedia interaktif yang digunakan untuk mencoba mensimulasi beberapa fenomena dunia nyata,¹⁷

Dampak positif *game* dapat dilihat pada *game-game* yang mengetengahkan *puzzle*, detektif, atau lainnya. *Game* yang berdampak positif juga membantu membentuk kecerdasan pemain, meskipun bukan satu-satunya sarana yang terbaik.¹⁸

¹⁶Samuel Henry, *Cerdas dengan Game,....*, hlm. 56.

¹⁷Irina V. Sokolova, dkk., “terj.” *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, (Jogjakarta: Kata Hati, 2008), hlm. 123.

¹⁸Oetomo, Budi Sutedjo, *e-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*, Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2007. hlm. 219-220.

2. Dampak negatif

a) Penurunan aktifitas gelombang otak depan

Penurunan aktifitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya.

b) Penurun aktifitas gelombang beta

Penurun aktifitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun *pemain* tidak sedang bermain *game*. Pemain mengalami "*autonomic nerves*" yaitu tubuh mengalami pengelabuhan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat.¹⁹

c) Menjadikan seseorang superior karena keberhasilannya dalam meraih *score* yang tinggi

¹⁹Fina 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), hlm. 25.

dan tak terkalahkan. Atau *game* menjadi tempat pelarian dari tumpukan masalah sehari-hari.

- d) *Game* juga dapat memupuk rasa egois yang tinggi, ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang di sekitarnya. Bermain *game* dijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidakpuasannya itu.²⁰

Dampak negatif lainnya antara lain:²¹

- a) Menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah yang dihadapi oleh pemain, yang intinya adalah pengendalian diri.
- b) Membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain *game* sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.
- c) Apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain *game* dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir, karena

²⁰Irina V. Sokolova, dkk., “terj.” *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, ..., hlm. 123.

²¹Fina Hilmuniati, “Dampak Bermain *Game online* dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”, *Skripsi* ..., hlm. 26.

pikiran akan selalu tertuju pada *game* yang sering dimainkan.

- d) Anak akan mengalami masalah mental. Dampak dari *game* bisa menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif dan akan menurunkan daya konsentrasi belajar anak. Anak akan mudah terserang penyakit gelisah, depresi dan perkembangan sosial yang buruk.
- e) Bermain *game* merupakan sebuah pemborosan secara waktu, apabila *game* telah menjadi candu.

Lee Eun Jin dalam Dica Freprinca mengemukakan bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan *game* yakni: “*Excessive use, Withdrawal symptoms, Tolerance, dan Negative repercussion*”.²²

- a) *Excessive use* adalah penggunaan yang berlebihan, terjadi ketika bermain *game* menjadi aktifitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial)
- b) *Withdrawal symptoms* adalah perasaan tidak menyenangkan karena penggunaan *game* kurang atau

²²Dica 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, hlm. 8.

tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya misalnya mudah marah atau *moodiness*

- c) *Tolerance* merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game* untuk mendapat efek perubahan dari *mood*. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan *game* akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama. Oleh karena itu untuk memperoleh pengaruh yang sama kuatnya dengan sebelumnya jumlah penggunaan harus ditingkatkan.
- d) *Negative repercussion* adalah reaksi negatif, dimana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara penggunaan *game* dengan lingkungan sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial. Dampak yang terjadi pada diri pemain dapat berupa konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol diri yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *game*.

3. Kepribadian Sosial Anak

a. Pengertian Kepribadian Sosial

Istilah “kepribadian” (*personality*) sesungguhnya memiliki banyak arti. Hal ini disebabkan oleh adanya perbedaan dalam penyusunan teori, penelitian, dan pengukurannya. Menurut J. Feist dan G. J Feist mendefinisikan kepribadian merupakan pola sifat dan karakteristik tertentu, yang relatif permanen dan memberikan, baik konsistensi maupun individualitas pada perilaku seseorang.²³

Pengertian kepribadian menurut disiplin ilmu psikologi bisa diambil dari rumusan beberapa teorisi kepribadian yang terkemuka. George Kelly dalam E. Koswara , misalnya, memandang kepribadian sebagai cara yang unik dari individu dalam mengartikan pengalaman-pengalaman hidupnya.²⁴ Dilihat dari objeknya, psikologi kepribadian termasuk psikologi khusus, yang membahas tentang kehidupan psikhe seseorang sebagai pribadi, yang merupakan segi lain dari pada segi sosial manusia.²⁵

²³Jess Feist & Gregory J. Feist, “ terj.” *Theories of Personality: Teori Kepribadian*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2010), hlm. 4.

²⁴E. Koswara, *Teori-teori Kepribadian*, (Bandung: PT. Eresco. 1991), hlm. 11.

²⁵Agus Sujanto, dkk., *Psikologi Kepribadian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 3.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), sosial merupakan suatu hal yang berkenaan dengan masyarakat,²⁶ Sedangkan menurut Engin Fahri, sosial adalah sebuah inti dari bagaimana para individu berhubungan walaupun masih juga diperdebatkan tentang pola hubungan para individu tersebut.

Dari definisi-definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kepribadian sosial merupakan keseluruhan perilaku seseorang individu dengan sistem kecenderungan tertentu yang berinteraksi dengan situasi. Hal tersebut menyatakan bahwa setiap orang mempunyai cara berperilaku yang khas seperti: sikap, bakat, adat, kecakapan, kebiasaan, dan tindakan yang sama setiap hari. Secara sosiologis, kepribadian terbentuk melalui proses sosialisasi yang dimulai sejak seseorang dilahirkan sampai menjelang akhir hayatnya sehingga melalui proses sosialisasi seorang individu mendapatkan pembentukan sikap dan perilaku yang sesuai dengan perilaku kelompoknya.²⁷

²⁶Hasan Alwi, dkk., *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1998), 1028.

²⁷Susi Ramdhani, "Jenis-jenis Sosialisasi di Indonesia", dalam <http://jenissosialisasi.blogspot.com/2010/06/kepribadian-sosial.html>, diakses 07 September 2015.

b. Kepribadian Sebagai Wujud Tingkah Laku Sosial

Kepribadian (*personality*) menunjukkan suatu organisasi (susunan) dan sifat-sifat serta aspek-aspek tingkah laku sosial yang saling berhubungan. Di dalam suatu individu, sifat-sifat dan aspek-aspek tingkah laku sosial bersifat psikofisik yang menyebabkan individu bertingkah laku seperti apa adanya dan menunjukkan adanya ciri khusus (karakteristik) yang membedakan individu dengan individu lainnya, yang termasuk di dalamnya, sikap, kepercayaan, nilai, dan cita-citanya, pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya.²⁸Manusia dilahirkan dengan kapasitas untuk belajar, tetapi manusia tidak memiliki pola-pola naluri tentang bagaimana ia harus bersikap dalam situasi-situasi tertentu.

Freud berpendapat bahwa kepribadian sosial terdiri dari tiga dimensi yaitu: *pertama*, “Id” pada hakikatnya sebagai inti biologis dari kedirian, yaitu merupakan asal hasrat atau keinginan pada diri seseorang. *Kedua*, Dimensi Ego sebagai macam mediator yang berusaha menemukan suatu penemuan atau hasrat atau keinginan seseorang dengan tuntutan masyarakat. *Ketiga*, Super-Ego atau kesadaran sosial (*sosial censeience*). Super-Ego sebagai semacam polisi yang berada di dalam kedirian itu, namun fungsinya akan tetap berada dengan kedirian yang

²⁸Baharuddin, *Pendidikan dan psikologi Perkembangan*,..., hlm. 135.

menyeluruh. Fungsi super-Ego adalah menekan atau mengurangi motivasi-motivasi yang timbul dari nafsu, agresif, dan lain sebagainya.²⁹

Kepribadian menunjuk pada apa yang menonjol pada diri seseorang. Suatu ciri kepribadian merupakan salah satu aspek atau fase dari suatu kepribadian menyeluruh. Kepribadian terbentuk, dipertahankan, dan mengalami perubahan sesuatu proses sosialisasi berlangsung pada diri seseorang. Empat faktor yang mempengaruhi pembentukan kepribadian itu adalah:

- 1) Warisan biologis (yang menimbulkan faktor-faktor variasi individu dalam hal mentalitas, tampang jasmani, serta kematangan). Faktor-faktor biologis berupa bawaan sejak lahir dan merupakan pengaruh keturunan dari salah satu sifat yang dimiliki salah satu dari kedua orang tua atau kombinasi dari sifat kedua orang tua.³⁰
- 2) Lingkungan geografis menimbulkan pengalaman-pengalaman yang berbeda di dalam diri orang-orang menyelaraskan dirinya terhadap dunia fisik.

²⁹Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak (Peran Moral, Intelektual, Emosional, dan Sosial sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri)*, (Jakarta: PT Bumi Asara, 2014), 19.

³⁰Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak (Peran Moral, Intelektual, Emosional, dan Sosial sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri)*, (Jakarta: PT Bumi Asara, 2014), 19.

- 3) Lingkungan kebudayaan (menyebabkan partisipasi yang berbeda-beda coraknya di dalam lingkungan kebudayaan yang menyeluruh). Faktor-faktor lingkungan yang membentuk kepribadian sangat berkaitan erat dengan aspek-aspek atau standar budaya yang ditunjukkan oleh pribadi seseorang yang dijadikan model atau contoh.³¹
- 4) Lingkungan sosial dapat menyebabkan partisipasi yang berlainan caranya di dalam kehidupan masyarakat, misalnya setelah masuk sekolah, anak mulai bergaul dengan teman sebayanya dan menjadi anggota dari kelompoknya. Pada saat inilah anak mulai mengalihkan perhatian untuk mengembangkan sifat-sifat atau perilaku yang cocok atau dikagumi oleh teman-temannya. Melalui hubungan interpersonal dengan teman sebaya, anak belajar menilai dirinya sendiri dan kedudukannya dalam kelompok.³²

c. Bentuk-bentuk Tingkah Laku Sosial Anak

Bentuk-bentuk tingkah laku sosial pada usia anak, adalah sebagai berikut:

³¹M. Alisuf Sabri, *Pengantar Psikologi Umum dan Perkembangan*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1993), hlm. 110.

³²H. Syamsu Yusuf LN., *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*,..., hlm. 128-129.

- 1) Pembangkangan (Negativisme), yaitu suatu bentuk tingkah laku melawan. Anak yang suka membangkang adalah anak yang tidak mau menurut apabila mendapatkan perintah, menyanggah jika mendapatkan pengarahannya, tidak mendengarkan nasihat, atau bahkan menentang setiap apa yang disampaikan orang tuanya. Anak yang keras cenderung membangkang.³³ Tingkah laku membangkang terjadi sebagai reaksi terhadap penerapan disiplin, tuntutan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak.
- 2) Agresi (*agression*), yaitu perilaku menyerang balik secara fisik (nonverbal) maupun kata-kata (verbal). Agresi merupakan salah satu bentuk reaksi terhadap frustrasi.³⁴ Ciri-ciri perilaku agresi antara lain:³⁵
 - a. Perilaku menyerang; perilaku menyerang lebih menekankan pada suatu perilaku untuk menyakiti hati, atau merusak barang orang lain, dan secara sosial tidak dapat diterima. Contoh: sikap anak yang mempertahankan barang yang dimilikinya dengan memukul.

³³A. Muhaimin Azzet, *Buku Pintar Mengatasi Anak Nakal*, (Jogjakarta: Kata Hati, 2013), hlm. 91.

³⁴Mary Go Setiawan, *Menerobos Dunia Anak*, (Bandung: Kalam Hidup, 1993), hlm. 115.

³⁵Anantasari, *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*, (Yogyakarta: Kanisius Borba, 2006), hlm. 80- 90.

- b. Perilaku menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain, atau objek-objek penggantinya; perilaku agresi termasuk yang dilakukan anak *hamper* pasti menimbulkan adanya bahaya berupa kesakutan yang dapat dialami oleh dirinya sendiri atau orang lain. Contoh: ketika anak memukul-mukul meja dengan tangannya saat marah.
 - c. Perilaku yang melanggar norma sosial; perilaku agresi ada umumnya selalu dikaitkan dengan pelanggaran terhadap norma-norma sosial.
 - d. Sikap bermusuhan terhadap orang lain; perilaku agresi yang mengacu kepada sikap permusuhan sebagai tindakan yang ditujukan untuk melukai orang lain. Contoh: memukul teman.
 - e. Perilaku agresi yang dipelajari; perilaku agresi yang dipelajari melalui pengalamannya dimasa lalu dalam proses pembelajaran. Perilaku agresif, terlibat pula berbagai kondisi sosial atau lingkungan yang mendorong perwujudan perilaku agresif. Contoh: kekerasan dalam keluarga.
- 3) Berselisih/ bertengkar (*quarreling*), terjadi apabila seorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak lain, seperti diganggu pada saat mengerjakan sesuatu atau direbut barang maupun mainannya.

- 4) Menggoda (*teasing*), yaitu sebagai bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata-kata ejekan atau cemoohan), sehingga menimbulkan reaksi marah pada orang yang diserang. Ejekan atau cemooh berdampak sangat serius bagi anak yang menjadi korban. Ejekan atau cemooh akan membuat anak yang menjadi korban akan merasa malu dan lama-kelamaan dapat menurunkan rasa percaya diri anak. Anak menjadi tertutup, minder, dan tidak bergaul dengan teman-temannya.³⁶
- 5) Persaingan (*rivalry*), yaitu proses sosial yang ditandai dengan adanya saling berlomba atau bersaing antar individu atau kelompok tanpa menggunakan ancaman atau kekerasan dalam mengejar suatu nilai tertentu. Sikap persaingan ini mulai terlihat pada usia empat tahun, yaitu persaingan untuk *prestise* dan pada usia enam tahun, semangat bersaing ini berkembang dengan lebih baik.
- 6) Kerjasama (*cooperation*), yaitu sikap mau bekerja sama dengan kelompok. Pada usia enam tahun keatas, sikap

³⁶Keen Achroni, *Ternyata Selalu Mengalah itu Tidak Baik: 35 Masalah Perilaku Anak Paling Sering Dihadapi & Penanganannya*, (Jogjakarta: Buku Kita, 2012), hlm. 147.

kerjasama pada anak sudah berkembang dengan lebih baik lagi. Pada usia ini anak mau bekerja kelompok dengan teman-temannya.³⁷

- 7) Tingkah laku berkuasa (*ascendant behavior*), yaitu jenis tingkah laku untuk menguasai situasi sosial, mendominasi atau bersikap “*bossiness*”. Anak yang suka memerintah akan menghadapi sejumlah masalah akibat perilakunya ini, baik untuk perkembangan sosial maupun emosionalnya.³⁸ Wujud dari tingkah laku berkuasa, seperti: meminta, menyuruh, dan mengancam atau memaksa orang lain untuk memenuhi kebutuhan dirinya.
- 8) Mementingkan diri sendiri (*selfishness*), yaitu sikap egosentris dalam memahami *interest* atau keinginan, seperti anak ingin selalu dipenuhi keinginannya dan apabila ditolak, maka anak protes dengan menangis, menjerit atau marah-marah.

Indikator yang menunjukkan adanya masalah egois/egosentris, antara lain:

- a. Produktivitas rendah, karena terlalu mementingkan perasaannya sendiri mengakibatkan interaksi yang

³⁷H. Syamsu Yusuf LN., *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*,..., hlm. 124.

³⁸Keen Achroni, *Ternyata Selalu Mengalah itu Tidak Baik: 35 Masalah Perilaku Anak Paling Sering Dihadapi & Penanganannya*, ..., hlm. 67.

kurang produktif dengan orang lain. Kondisi ini terjadi pada anak yang dimanja, memperoleh segala hal yang mereka inginkan tanpa berusaha.

- b. Individu egois memiliki konsep diri yang rendah dan cara pandang negatif terhadap orang lain.
 - c. Kurang mampu bergabung dalam satu kelompok. Anak egois/egosentris seringkali mengalami kesulitan menjalin relasi dengan teman sebayanya. Mereka tidak memandang partisipasi mereka sebagai “kita” melakukan sesuatu bersama-sama, tetapi sebagai “saya” menginginkannya.
- 9) Simpati (*sympaty*), yaitu sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain.³⁹ Timbulnya rasa simpati dapat diamati dalam hubungan persahabatan, kehidupan bertetangga, dan lain sebagainya. Contoh perbuatan simpati adalah ketika mendengar kabar duka bahwa ada salah satu keluarga teman yang meninggal dunia, maka akan mengucapkan mengucapkan rasa bela sungkawa kepada teman.

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial, baik orang tua, sanak keluarga, orang dewasa atau teman sebayanya. Lingkungan sosial yang

³⁹H. Syamsu Yusuf LN., *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*,..., hlm. 125.

memfasilitasi atau memberikan peluang terhadap perkembangan anak secara positif, maka anak akan dapat mencapai perkembangan sosial yang positif secara matang. Lingkungan sosial yang kurang kondusif, seperti perlakuan orang tua yang kasar; sering memarahi; acuh tak acuh; tidak memberikan bimbingan; teladan; pengajaran atau pembiasaan terhadap anak dalam menerapkan norma-norma, baik agama maupun tata krama/budi pekerti; maka anak cenderung menampilkan perilaku *maladjustment*, seperti: bersifat minder, senang mendominasi orang lain, bersifat egois, senang mengisolasi diri/menyendiri, kurang memiliki perasaan tenggang rasa, dan kurang mepedulikan norma dalam berperilaku.⁴⁰

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kepribadian Sosial Anak

Faktor-faktor yang mempengaruhi kepribadian sosial anak adalah sebagai berikut:⁴¹

1) Keluarga

Lingkungan keluarga adalah lingkungan yang pertama akan dikenal anak. Kepribadian anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan

⁴⁰H. Samsu Yusuf LN., *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*,..., hlm. 126.

⁴¹Farida Mayar, *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit untuk Masa Depan Bangsa*, (Vol. I, No. 06, November 2013), hlm. 3.

orang tua terhadap anak dalam mengenal berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari. proses bimbingan orang tua lazim disebut sosialisasi.

2) Teman sebaya (*peer group*)

Anak setelah masuk sekolah mulai bergaul dengan teman sebaya dan menjadi anggota dari kelompoknya. Anak mulai mengalihkan perhatian untuk mengembangkan perilaku yang cocok atau dikagumi oleh teman-teman. Melalui hubungan interpersonal dengan teman sebaya, anak belajar menilai diri sendiri dan kedudukannya dalam kelompok. Anak yang kurang mendapat kasih sayang dan bimbingan keagamaan atau etika dari orang tuanya, biasanya kurang memiliki kemampuan selektif dalam memilih teman dan mudah terpengaruh oleh sifat dan perilaku kelompoknya.⁴² seperti yang dijelaskan dalam kitab *Ta'lim al-Muta'allim Thoriq at-Ta'allum*, fasal 3: Memilih Ilmu, Guru, Teman dan Ketabahan Berilmu.

⁴²H. Syamsu Yusuf LN., *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*,..., hlm. 129

وَأَمَّا اخْتِيَارُ الشَّرِيكِ، فَيَنْبَغِي أَنْ يَخْتَارَ الْمَجِدَّ وَالْوَرَعَ وَصَاحِبَ
الطَّبَعِ الْمُسْتَقِيمِ وَالْمُتَفَهِّمِ، وَيَفِرَّ مِنَ الْكَسَلَانِ وَالْمُعْطَلِ
وَالْمِكْتَارِ وَالْمُفْسِدِ وَالْفَتَّانِ.

(Yaitu) Tentang memilih teman, hendaklah memilih yang tekun, waro', bertabiat jujur serta mudah memahami masalah, dan menghindari orang pemalas, penganggur, banyak bicara, suka mengacau dan gemar memfitnah.⁴³

3) Kematangan

Bersosialisasi memerlukan kematangan fisik dan psikis. Untuk mampu mempertimbangkan dalam proses sosial, memberi dan menerima pendapat orang lain, memerlukan kematangan intelektual dan emosional, seperti kemampuan berbahasa. Untuk mampu bersosialisasi dengan baik diperlukan kematangan fisik sehingga setiap orang mampu menjalankan fungsinya dengan baik.

4) Pengaruh pengalaman sosial anak

Faktor pengalaman sosial anak adalah suatu kondisi yang dialami anak sepanjang kehidupannya baik di rumah, sekolah maupun lingkungan pergaulan di luar rumah.⁴⁴ Anak yang memiliki pengalaman

⁴³Burhanul Islam Syaikh Az-Zarnuji, "terj.", *Ta'lim al-Muta'allim Thoriq at-Ta'allum*, (Bairut: Darul Sudaniyyah lil-Kutub, 2009), hlm. 96.

⁴⁴Ade Benih Nirwana, *Psikologi Ibu, Bayi, dan Anak*, ..., hlm. 158.

sosial yang buruk, seperti tidak diperbolehkan main keluar rumah oleh orang tuanya, maka akan berpengaruh bagi proses sosialisasi kepada lingkungan sekitar yang ada di luar rumah. Hal ini, akan menyebabkan anak menjadi tidak tahu dan kurang bersosialisasi dengan lingkungan di luar rumah.

Pembelajaran anak dapat melalui interaksi sosial baik dengan orang dewasa maupun teman sebaya yang ada di lingkungan nya. Salah satu cara anak belajar adalah dengan cara mengamati, meniru, dan melakukan. Orang dewasa dan teman-teman yang dekat dengan kehidupan anak merupakan objek yang diamati dan ditiru oleh anak. Anak dapat belajar cara bersikap, berkomunikasi, berempati, menghargai atau pengetahuan dan keterampilan lainnya. Pendidikan dari orang-orang dewasa yang di sekitar anak, seharusnya peka dan menyadari bahwa orang dewasa sebagai model yang pantas untuk ditiru anak dalam berucap, bersikap, merespon anak dan orang lain.⁴⁵

5) Status sosial ekonomi

Kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi atau status kehidupan sosial keluarga dalam lingkungan masyarakat. Masyarakat akan memandang

⁴⁵Sunarto, dan B. Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 131.

anak, bukan sebagai anak yang independen, tetapi anak akan dipandang dalam konteks yang utuh dalam keluarga, yaitu “ia anak siapa”. Secara tidak langsung dalam pergaulan sosial anak, masyarakat dan kelompoknya akan memperhitungkan norma yang berlaku di dalam keluarganya.

Perilakunya akan banyak memperhatikan kondisi normatif anak yang telah ditanamkan oleh keluarga. Sehubungan dengan hal tersebut, dalam kehidupan sosial anak akan senantiasa “menjaga” status sosial dan ekonomi keluarga.

6) Pendidikan

Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Hakikat pendidikan sebagai proses pengoperasian ilmu yang normatif, akan memberi warna kehidupan sosial anak di dalam masyarakat dan kehidupan mereka di masa yang akan datang. Penanaman norma perilaku yang benar secara sengaja diberikan kepada peserta didik yang belajar di lembaga pendidikan (sekolah). Peserta didik bukan saja dikenalkan kepada norma-norma lingkungan dekat, tetapi dikenalkan kepada norma kehidupan bangsa (nasional) dan norma kehidupan antar bangsa. Etika pergaulan dan pendidikan moral diajarkan secara

terprogram dengan tujuan untuk membentuk perilaku kehidupan bermasyarakat dan bernegara.⁴⁶

4. Karakteristik Peserta Didik

a. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar

Usia rata-rata anak Indonesia saat masuk sekolah dasar adalah 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Pembagian tahapan perkembangan anak, berarti anak usia sekolah dasar berada dalam dua masa perkembangan, yaitu masa kanak-kanak awal (6-9 tahun), dan masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun).

Anak-anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak usia dini. Anak usia dini senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Menurut Havighurts dalam Desmita, tugas perkembangan anak sekolah dasar meliputi:⁴⁷

- 1) Mengusai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
- 2) Membina hidup sehat

⁴⁶Sunarto, dan B. Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 132.

⁴⁷Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik (Panduan bagi Orang tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, DAN SMA)*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 35-36.

- 3) Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok
- 4) Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin.
- 5) Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.
- 6) Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berpikir efektif.
- 7) Mengembangkan kata hati, moral dan nilai-nilai.
- 8) Mencapai kemandirian pribadi.

b. Hubungan dengan Teman Sebaya

Interaksi teman sebaya dari kebanyakan anak usia sekolah dasar terjadi dalam kelompok, sehingga periode ini sering disebut “usia kelompok”. Pada masa ini, anak tidak lagi puas bermain sendirian di rumah, atau melakukan kegiatan-kegiatan dengan anggota keluarga. hal ini adalah karena anak memiliki keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota kelompok, serta merasa tidak puas bila tidak bersama teman-temannya.

Anak usia sekolah dasar dalam menemukan sebuah kelompok teman lebih menekankan pada pentingnya aktivitas bersama-sama, seperti berbicara, berkeluyuran, berjalan ke sekolah, berbicara melalui telepon, mendengarkan musik, bermain *game*, dan bersenda gurau dengan teman-temannya. Anak yang tinggal di lingkungan

yang sama, bersekolah dengan sekolah yang sama, dan berpartisipasi dalam organisasi yang sama, merupakan dasar bagi kemungkinan terbentuknya kelompok teman sebaya. Terdapat perubahan sifat dari kelompok teman sebaya pada anak usia sekolah, ketika anak berusia 6 hingga 7 tahun, kelompok teman sebaya tidak lebih dari kelompok bermain, mereka memiliki sedikit peraturan dan tidak terstruktur untuk menjelaskan peran dan kemudahan berinteraksi diantara anggota-anggotanya. Anak yang berusia 9 tahun, kelompok-kelompok menjadi lebih formal. Anak-anak berkumpul menurut minat yang sama dan merencanakan perlombaan-perlombaan. Anak-anak membentuk klub atau perkumpulan dengan aturan-aturan tertentu.⁴⁸

Peranan teman sebaya bagi anak akan berdampak pada dua aspek, yaitu:⁴⁹

- 1) Aspek positif bagi perkembangan pribadi anak, adalah memberi kesempatan untuk belajar tentang:
 - a. Bagaimana berinteraksi dengan orang lain,
 - b. Mengontrol tingkah laku sosial

⁴⁸Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik (Panduan bagi Orang tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, DAN SMA)*, ..., hlm. 224.

⁴⁹Romlah, *Psikologi Pendidikan*, (Malang: UMM Press, 2010), hlm. 107.

- c. Mengembangkan keterampilan dan minat yang relevan dengan usianya
 - d. Saling membagi perasaan, pengalaman, dan persoalan.
 - e. Mengembangkan hubungan yang lebih akrab antar sesama
 - f. Adanya perasaan berharga dan optimis akan masa depannya
- 2) Aspek negatif bagi perkembangan kepribadian anak, kepribadian anak akan berdampak pada perubahan perilaku yang menyimpang. Pengaruh ini lebih banyak menimpah bagi mereka yang iklim keluarganya kurang atau tidak kondusif, salah satunya ditandai dengan kurang bahkan tidak harmonisnya hubungan anak-anaknya dengan orang tuanya.

Pada anak usia sekolah dasar mulai terlihat adanya usaha untuk mengembangkan suatu penilaian terhadap orang lain dengan berbagai cara.⁵⁰ Interaksi dengan teman sebaya ini dikarakterisasi oleh otonomi, sensitivitas, perhatian yang empirik, dan kemampuan untuk melakukan verbalisasi emosi yang merefleksikan pembentukan

⁵⁰Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik (Panduan bagi Orang tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, DAN SMA)*, ..., hlm. 225.

persahabatan yang intim di kemudian hari. Karenanya, tampaklah bahwa pola-pola perilaku dihasilkan dari hubungan yang dibentuk selama masa pertumbuhan yang direfleksikan dalam interaksi dengan teman sebaya. Pada gilirannya, interaksi-interaksi ini berlaku sebagai suatu dasar bagi hubungan yang berkembang dalam tahapan kehidupan selanjutnya.⁵¹

B. Kajian Pustaka

Kajian pustaka ini mendeskripsikan beberapa karya yang ada relevansinya dengan judul yang penulis teliti, yang nantinya sebagai sandaran teori dan perbandingan dalam penelitian ini.

Skripsi yang disusun pada tahun 2013 oleh Juwarni (09480049) Program SI Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul “Pengaruh *Playstation* Terhadap Perilaku Agresif Siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayun Grobogan Tahun Ajaran 2013”. Penelitian ini merupakan penelitian korelasi yang bertujuan: (1) Untuk mengetahui adakah pengaruh *fighting game* dan frekuensi bermain *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayun Grobogan. (2) Seberapa besar pengaruh *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayun Grobogan. Metode dalam

⁵¹Irina V. Sokolova, *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?...*, hlm. 15.

penelitiannya menggunakan metode korelasional. Yang menghubungkan dua variabel, yaitu variabel bebas, dan terikat. Peneliti mengadakan penelitian terhadap 30 siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayung Grobogan. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa perilaku agresif siswa MI Tarbiyatussibyan verbal dan non verbal berada pada kategori sedang. Terdapat pengaruh antara frekuensi bermain terhadap perilaku agresif siswa. Nilai signifikan frekuensi bermain *game* terhadap perilaku agresif siswa adalah 0,001. Nilai korelasinya adalah 0,589, hal ini menunjukkan tingkat hubungan frekuensi bermain *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa MI Tarbuyatussibyan berada pada tingkat sedang.⁵²

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”. Subjek pada penelitian adalah anak-anak yang berusia tujuh tahun sampai dua belas tahun yang bermain *game online* di warnet di wilayah RW. 08 Kelurahan Pisangan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh

⁵²Juwani, “Pengaruh Playstation Terhadap Perilaku Agresif Siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayun Grobogan Tahun Ajaran 2013”, *Skripsi* (Yogyakarta: Program S1 UIN Sunan Kalijaga, 2013), hlm. 63.

bermain *game online* terhadap pengalaman ibadah shalat pada anak di kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan. Dan dalam penelitiannya menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dari delapan anak yang bermain *game online* seluruhnya malas mengerjakan shalat, dan terlambat di waktu shalat yang sama. Tiga diantara subjek penelitian mengaku setelah bermain *game online* tetap merasa khusyu' dalam mengerjakan shalat.⁵³

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). Tujuan dari penelitiannya adalah menjelaskan dan mendeskripsikan faktor-faktor penyebab remaja yang bermain *game online*, serta mendefinisikan bentuk pengawasan yang dilakukan orang tua dan mendeskripsikan pengaruh *game online* terhadap perilaku remaja. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dan naturalistik yang menghasilkan data deskriptif. Pemilihan informan dilakukan secara *porposive*, orang-orang diambil berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sendiri oleh peneliti sesuai dengan tujuan dari

⁵³Fina Hilmuniati, “Dampak Bermain *Game online* dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”, *Skripsi*, hlm. 80.

penelitian. Adapun informan dalam penelitian tersebut adalah pemain *game online*, orang tua informan, dan juga pemilik *game online* tersebut. Hasil penelitian yang ditemukan yaitu pengaruh *game online* terhadap remaja disebabkan oleh beberapa faktor. Adapun faktor yang melatar belakangnya yaitu faktor internal artinya faktor yang dilatar belakangi oleh diri sendiri, seperti rasa ingin tahu, dan prestise, dan faktor eksternal, artinya faktor yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu seperti pengaruh dari teman sebaya dan keluarga.⁵⁴

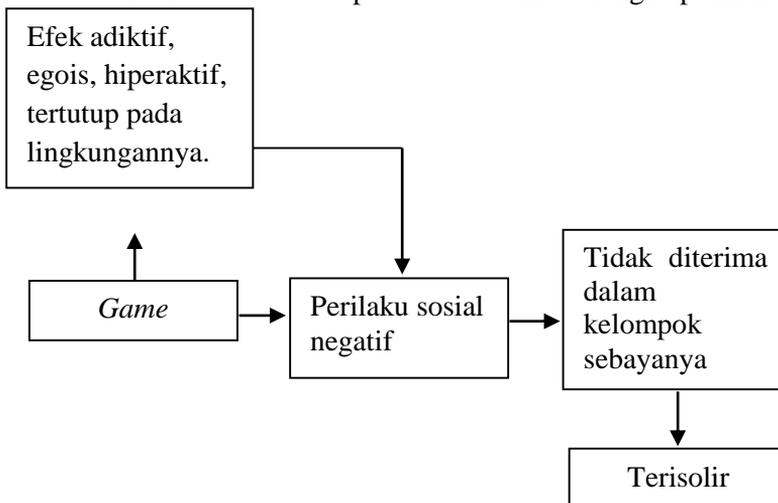
Skripsi yang penulis teliti tidak sama dengan penelitian sebelumnya. Terdapat beberapa perbedaan jika dilihat dari beberapa aspek, diantaranya adalah: titik fokus penelitian, penelitian ini fokus pada dampak *game* pada kepribadian sosial anak yang duduk di kelas V SD Islam Al Madina Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Subjek penelitian ini adalah sepuluh siswa kelas V SD Islam Al Madina yang aktif bermain *game*, baik *online* maupun *offline*. Objek dari penelitian ini berupa penelitian studi kasus. Jenis metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

⁵⁴Riki 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), hlm. 60.

C. Kerangka Berpikir

Game memiliki sifat adiktif atau candu sehingga waktu anak banyak dihabiskan untuk bermain *game*. *Game* menjadi sarana hiburan yang menyenangkan bagi anak-anak. Bermain *game* dapat membuat anak lupa waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya. Dampak *game* dapat mengganggu kepribadian sosial dan prestasi anak jika dibiarkan tanpa penanganan yang tepat. Pengawasan yang ketat sangat dibutuhkan oleh orang tua, agar hal tersebut tidak menimpa pada anaknya. Perilaku sosial negatif anak akibat kecanduan *game* mengakibatkan anak tidak diterima dalam kelompok, dan apabila anak memanfaatkan permainan *game* dengan baik serta mendapatkan pengarahan dari orang tua, maka anak akan diterima oleh kelompok.

Uraian tersebut diatas dapat dibuat skema kerangka pemikiran



Gambar 2.1. Skema kerangka pemikiran

Bagan di atas dapat memberi keterangan bahwa terdapat beberapa dampak negatif dari *game* pada perilaku sosial anak. Dampak tersebut dapat mengakibatkan anak memiliki kecenderungan negatif pada perilaku sosial anak dan tidak diterima dalam kelompok atau lingkungannya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berdasarkan perspektif interaksionis simbolik bersifat induktif. Berangkat dari kasus-kasus bersifat khusus berdasarkan pengalaman nyata untuk kemudian dirumuskan menjadi model, konsep, teori, prinsip, proposisi, atau definisi yang bersifat umum.¹

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.²

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah studi kasus atau penelitian kasus (*Case Study*). Penelitian ini tentang studi subjek, yaitu penelitian yang berkenan dengan suatu fase

¹Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 156.

²Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2012), hlm. 6.

spesifik atau khas dari keseluruhan personalitas.³ Deddy Mulyana berpendapat bahwa studi kasus adalah uraian dan penjelasan komprehensif mengenai berbagai aspek seorang individu, suatu kelompok, suatu organisasi (komunitas), suatu program, atau suatu situasi sosial. Peneliti studi kasus berupaya menelaah sebanyak mungkin data mengenai subjek yang diteliti.⁴ Konsekuensi dari studi kasus yang dilakukan dengan baik adalah bahwa studi tersebut harus dilakukan dalam waktu yang relatif lama. Kebanyakan studi kasus dilakukan didorong oleh keperluan pemecahan masalah.⁵

Hasil dari suatu penelitian kasus merupakan suatu generalisasi dari pola-pola kasus yang ditipikal individu, kelompok, lembaga, dan sebagainya. Tergantung dari tujuannya, ruang lingkup dari studi dapat mencakup segmen atau bagian tertentu ataupun mencakup keseluruhan siklus kehidupan dari individu, kelompok, dan sebagainya, baik dengan penekanan terhadap faktor-faktor kasus tertentu, ataupun meliputi keseluruhan faktor-faktor dan fenomena-fenomena.⁶

³Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1988), hlm. 66.

⁴Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*,..., hlm. 201.

⁵Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 238.

⁶Moh. Nazir, *Metode Penelitian*,..., hlm. 67.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Islam Al Madina Semarang tepatnya di Jl. Manoreh Utara No. 57 Kecamatan Sampangan Kabupaten Semarang. Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil dan awal semester genap yaitu pada tanggal 6 November 2015- 30 Januari 2016.

C. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada fenomena yang terjadi pada sepuluh anak kelas V yang bermain *game* dengan menggunakan media elektronik dan bagaimana dampak permainan tersebut pada kepribadian sosial anak.

D. Sumber-sumber Data

Penetapan informan sebagai sumber data adalah sebagai berikut:

1. Anak.
2. Orangtua, karena orangtua merupakan orang yang paling dekat dengan anak dan dianggap mengerti serta mengetahui keadaan anak yang sesungguhnya.
3. Guru kelas, guru adalah orangtua kedua bagi peserta didik, karena mengetahui keadaan peserta didik ketika berada di sekolah.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.⁷ Pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Dokumentasi

Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode wawancara dan observasi. Hasil penelitian didukung data-data sebagai berikut: sejarah latar belakang sekolah, autobiografi sekolah, dan oto-foto pada saat mewawancarai anak. Metode ini digunakan untuk mendapatkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan kepribadian sosial siswa kelas V yang aktif bermain *game* di SD Islam Al Madina Semarang.

b. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan langsung dan tatap muka dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh kedua pihak, yaitu pewawancara dan responden. Wawancara secara garis besar dibagi menjadi dua yaitu wawancara tak terstruktur dan wawancara terstruktur. Wawancara tak terstruktur sering juga disebut dengan wawancara mendalam atau terbuka, sedangkan wawancara terstruktur sering juga disebut dengan

⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 308.

wawancara baku, yang susunan pertanyaannya sudah ditetapkan sebelumnya dengan jawaban yang sudah disediakan.

Teknik penelitian ini menggunakan wawancara tak terstruktur atau mendalam dengan tujuan memperoleh bentuk-bentuk tertentu informasi dari semua responden, tetapi susunan kata dan urutannya disesuaikan dengan ciri-ciri setiap responden. Wawancara tak terstruktur juga bersifat luwes, susunan pertanyaannya dan susunan kata-kata dalam setiap pertanyaan dapat diubah dalam setiap wawancara, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi saat wawancara.⁸ Penelitian ini, peneliti mewawancarai sepuluh anak kelas V SD Islam Al Madina Semarang yang aktif bermain *game*.

c. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara pengamatan secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu. Tujuan dari observasi yaitu untuk mendeskripsikan lingkungan yang diamati, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, individu-individu yang terlibat dalam lingkungan tersebut beserta aktivitas dan perilaku yang dimunculkan, serta makna kejadian berdasarkan perspektif individu yang terlibat tersebut.⁹

⁸Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*,..., hlm. 180-181.

⁹Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Untuk Ilmu-ilmu Sosial)*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), hlm. 132.

Teknik observasi digunakan untuk mengamati secara langsung dampak *game* dan tingkah laku sosial anak kelas V di SD Islam Al Madina Semarang.

F. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data menggunakan teori triangulasi, yaitu penggunaan *multiple* teori (lebih dari satu teori utama) atau beberapa perspektif untuk men ginterpretasi sejumlah data.¹⁰ Triangulasi digunakan oleh peneliti dalam menguji keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap keabsahan data tersebut. Triangulasi sumber data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, menyusun ke dalam pola, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Tahapan-tahapan yang perlu dilakukan dalam analisis data adalah sebagai berikut:

¹⁰ Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Untuk Ilmu-ilmu Sosial)*,.....hlm. 201

1. Analisis sebelum di lapangan

Analisis dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan, atau data sekunder, yang digunakan untuk menentukan fokus penelitian. Fokus penelitian ini adalah bagaimana dampak *game* pada kepribadian sosial anak di SD Islam Al Madina Semarang.

2. Analisis selama di lapangan

Tahapan analisis selama di lapangan, peneliti menggunakan teknis analisis data model interaktif menurut Miles & Huberman, yang terdiri empat tahapan yang harus dilakukan. Gambar 3.1 merupakan gambar dari tahapan-tahapan beserta alur teknik analisis data:



Gambar 3.1: Komponen-komponen Analisis Data Model Interaktif Miles dan Huberman.

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi:

1. Pengumpulan data

Proses pengumpulan data dilakukan sebelum penelitian, pada saat penelitian, dan bahkan di akhir penelitian. Pada awal

penelitian, peneliti melakukan studi *pre-eliminatory* di SD Islam Al Madina, yang berfungsi untuk verifikasi dan pembuktian awal bahwa dampak *game* pada kepribadian sosial anak itu benar-benar ada. Studi *pre-eliminatory* tersebut sudah termasuk dalam proses pengumpulan data. Pada saat anak kelas V SD Islam Al Madina melakukan pendekatan dan menjalin hubungan dengan peneliti, responden penelitian, melakukan observasi, membuat catatan lapangan, bahkan ketika peneliti berinteraksi dengan lingkungan sosial anak dan guru di sekolah, itu semua merupakan proses pengumpulan data yang hasilnya adalah data yang akan diolah.

2. Reduksi data

Reduksi data adalah proses penggabungan dan penyeragaman segala bentuk data yang diperoleh menjadi satu bentuk tulisan (*script*) yang akan dianalisis.¹¹ Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan lapangan.

Data yang peneliti pilih adalah data dari hasil pengumpulan data lewat metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pemilihan data pada hasil observasi mulai dari interaksi dengan teman sebaya dan lingkungan sekolah di SD Islam Al Madina Semarang. Pemilihan data yang peneliti

¹¹ Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Untuk Ilmu-ilmu Sosial)*,..., hlm. 164-165.

wawancara adalah data yang berkaitan dengan masalah penelitian, seperti hasil wawancara mengenai *game* yang sering dimainkan anak, waktu bermain *game*, dan kepribadian sosial anak.

3. *Display* data (Penyajian data)

Display data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan mudah dipahami.

Data yang peneliti sajikan dalam penelitian ini adalah data dari hasil pengumpulan data yang berkaitan dengan masalah penelitian. Data tersebut disajikan dalam bentuk narasi dan tabel, seperti data tentang *game* yang sering dimainkan anak, waktu bermain *game*, dan kepribadian sosial anak.

4. Penarikan kesimpulan/ verifikasi

Verifikasi merupakan kegiatan akhir penelitian kualitatif. Penelitian harus sampai pada kesimpulan dan melakukan verifikasi, baik dari segi makna maupun kebenaran kesimpulan yang disepakati oleh tempat penelitian itu dilaksanakan.¹²

Data yang didapat merupakan kesimpulan dari berbagai proses dalam penelitian kualitatif, seperti pemilihan data yang sesuai dari pengumpulan, kemudian disajikan, setelah

¹²Husaini Usman dan Purnomo Setiadi Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara), Hlm. 85-89.

disajikan dalam bentuk tabel terdapat proses menyimpulkan, dan data dapat disimpulkan.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Umum SD Islam Al Madina Semarang

1. Profil Sekolah

a. Kajian Geografis

SD Islam Al Madina Semarang memiliki tempat yang strategis karena berada di tengah kota, sehingga SD Islam Al Madina Semarang mudah dijangkau. SD Islam Al Madina, terletak di sekitar pemukiman penduduk, terdapat lahan kosong berupa kebun yang diapit oleh TK dan SD Islam Al Madina, yang terletak di JL.Menoreh Utara IX No.57. SD Islam Al Madina dibawah yayasan Al Madina yang juga memiliki Play Group, TK, dan SMP.¹

b. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SD Islam Al Madina Semarang
NIS	: 106800
NSS	: 102036304013
Terakreditasi	: A
Tahun didirikan	: 2003 M
Status Sekolah	: Swasta

¹Dokumen diperoleh tanggal 10 September 2015, dan hasil observasi tanggal 5 September 2016.

Alamat Sekolah : Jl. Menoreh Utara
IX/no 57 Semarang
Telepon-Fax : (024) 8505219
Provinsi : Jawa Tengah
Otonomi Daerah : Semarang
Kegiatan Belajar : Pagi
Bangunan Sekolah : Milik Yayasan
Organisasi Penyelenggara : Yayasan Pendidikan
Islam Al Madina
Semarang

2. Visi, dan Misi SD Islam Al Madina

a. Visi

Al Madina sebagai pusat pendidikan islam, menyiapkan generasi muslim yang paripurna dan konsisten serta memberlakukan prinsip-prinsip kemuliaan dan peradaban muslim yang luhur.

b. Misi

Mewujudkan generasi muslim yang berkualitas dibidang IMTAQ, IPTEK, dan berakhlak mulia, bertanggung jawab serta memiliki aqidah yang kokoh.

3. Struktur Organisasi SD Islam Al Madina Semarang

Struktur Organisasi SD Islam Al Madina Semarang Tahun
Ajaran 2015-2016

- a. Pelindung : - Kementrian Agama Kabupaten Semarang
- Yayasan Pendidikan Islam Al Madina
- Lembaga Pendidikan Islam Al Madina
- Komite SD Islam Al Madina Semarang
- b. Kepala Sekolah : Sepul Imam, S. Pd. I.
- c. Waka Kurikulum : Moh. Ngisom, S. Ag.
- d. Waka Kesiswaan : Windyati, S. Pd. I.
- e. Waka Saprass : Khoiruliono Abdullah, S.Pd.

4. Data Guru

Guru yang terdapat di SD Islam Al Madina sebagian besar lulusan sarjana PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) atau PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) yang sesuai dengan bidang keahlian masing-masing. Jumlah guru di SD Islam Al Madina Semarang adalah 40 orang, sedangkan jumlah karyawan ada lima orang.

Rincian lebih lanjut tentang data guru dapat dilihat pada lampiran I Tabel 4.1.²

5. Keadaan Siswa

Kondisi anak di SD Islam AL Madina Semarang sangat beragam, baik secara kemampuan akademis maupun menjalin hubungan sosial. Keragaman-keragaman tersebut dikarenakan anak-anak memiliki latar belakang atau *background* keluarga yang berbeda.

6. Sarana dan Prasarana

Keberhasilan proses pembelajaran di sekolah, selain ditentukan oleh sumber daya manusia, juga tidak akan terlepas dari fasilitas dan media belajar yang tersedia, termasuk bangunan dan fasilitas fisik. Sarana dan prasarana yang mendukung proses belajar mengajar di SD Islam Al Madina yang ditunjukkan pada Tabel 4.2.³

B. Analisis Data

1. Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian ini didasarkan dari hasil observasi dan wawancara terhadap narasumber. Anak yang bermain *game* telah terpilih menjadi subjek dalam penelitian. *Game*

²Dokumen diperoleh tanggal 10 September 2015, dan hasil observasi tanggal 5 September 2016.

³Hasul observasi diperoleh tanggal 15 November 2015.

yang dimainkan oleh anak pun dengan jenis *game* yang berbeda-beda.

Tabel 4.2. Keadaan Sarana dan Prasarana

No.	Jenis	Ketersediaan		Kondisi	
		Ada	Tidak	Baik	Rusak
1.	Ruang Kepala Sekolah	√	-	√	-
2.	Ruang Guru	√	-	√	-
3.	Kantor TU	√	-	√	-
4.	Ruang Kelas	√	-	√	-
5.	Ruang Perpustakaan	√	-	√	-
6.	Ruang UKS		√		
7.	Musholla	√	-	√	-
8.	Lapangan	√	-	√	-
9.	Laboratorium Bahasa	√	-	√	-
10.	Laboratorium Komputer	√	-	√	-
11.	Kamar Mandi	√	-	√	-
12.	Tempat Wudlu	√	-	√	-
13.	Kantin	√	-	√	-
14.	Rak Sepatu	√	-	√	-
15.	Kolam Renang	√	-	√	-
16.	Media Pembelajaran	√	-	√	-

Subjek dalam penelitian ini berjumlah sepuluh anak yaitu kelas V siswa SD Islam Al Madina Semarang. Seluruh subjek yang dipilih adalah anak-anak yang aktif bermain *game* baik *on-line* maupun *off-line*. Tempat yang digunakan untuk bermain *game* juga berbeda-beda, ada yang suka bermain di rumah, dan ada juga yang suka bermain di warnet. Waktu yang anak-anak gunakan untuk bermain *game* tidak menentu, kebanyakan dari anak-anak

mulai bermain *game* ketika pulang sekolah hingga sore hari.

Waktu yang digunakan dalam mewawancari seluruh subjek adalah pukul 10:00-12:00 WIB. Tempat yang dipilih untuk penelitian yaitu di ruang kelas pada saat istirahat dan perpustakaan, karena perpustakaan termasuk tempat yang cukup efisien.

Peneliti mengkatagorikan tingkat kecanduan bagi anak yang bermain *game* melalui frekuensi atau intensitas anak bermain *game*, yaitu kadang, sering, dan selalu. Hasil yang diperoleh dari setiap intensitas bermain *game* dapat diprosentasikan sebagai berikut: intensitas bermain *game* katagori kadang sebesar 40%, katagori sering 40%, dan katagori selalu sebesar 20%. Data subjek akan di klasifikasikan menurut tingkat kecanduan dari setiap subjek. Data subjek dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Frekuensi Bermain Katagori Kadang

1) DNS

DNS adalah salah satu subjek perempuan yang duduk di kelas V C. DNS mulai mengenal *game* sejak duduk di kelas IV, dengan *game* yang dimainkan adalah *puzzle* dan *cooking*. DNS belum memahami perbedaan antara *game on-line* dan

game off-line. Menurut DNS semua *game* memiliki aturan yang sama.

DNS bermain *game* pada hari sabtu sekitar dua jam dan hari minggu sekitar tiga jam. Intensitas bermain *game* yang dimiliki oleh DNS berdampak pada kepribadian sosial DNS yaitu: sikap pembangkangan, kerjasama, agresi, egois, dan berselisih. Dampak *game* yang tidak mempengaruhi sikap sosial lainnya dikarenakan jenis *game* yang dimainkan oleh DNS, seperti *Puzzle* dan *Cooking* merupakan jenis *game Education and Edutainment*.⁴

2) NJW

NJW aktif bermain *game* sejak berusia tujuh tahun. *Game* yang sering NJW mainkan adalah *Duty Driver*, *FIVA*, dan *Point Blank*. *Game* kegemaran NJW merupakan *game* yang berjenis *shooter*, karena menurut NJW *game* tersebut memberikan sensasi yang berbeda dengan jenis *game* yang lain.

NJW bermain *game* pada hari sabtu dan minggu. Waktu yang digunakan NJW untuk

⁴Wawancara dengan DNS siswa SD Islam Al Madina Semarang pada tanggal 08 November 2015.

bermain *game* sekitar tiga jam. Frekuensi bermain *game* tersebut termasuk kategori kadang.

Intensitas bermain *game* yang dimiliki NJW berdampak pada kepribadian sosial NJW, seperti halnya: pembangkangan, kerjasama, agresi, egois, tingkah laku berkuasa, persaingan, menggoda, dan berselisih. Jenis *game* yang dimainkan oleh NJW juga berdampak pada kepribadian sosial NJW, karena jenis *shooter game* merupakan *game* yang memiliki unsur kekerasan, antara lain: menembak, memukul, hingga membunuh.⁵

3) FRS

FRS merupakan subjek yang berusia 12 tahun. FRS mengenal *game* sejak umur tujuh tahun. Jenis *game* yang sering FRS mainkan adalah *Silent Hill*, *Ghost Cape*, dan *Duty Driver*. FRS bermain *game* kurang lebih sekitar empat jam setiap hari sabtu dan minggu. Menurut FRS bermain *game* dapat menghilangkan rasa bosan.

Game memiliki dampak positif dan negatif yang dapat berpengaruh pada kepribadian sosial pemainnya. Dampak negatif yang dirasakan oleh FRS yaitu pada sikap pembangkangan, kerjasama,

⁵Wawancara dengan NJW siswa SD Islam Al Madina Semarang pada tanggal 08 November 2015.

egois, tingkah laku berkuasa, berselisih atau bertengkar, dan agresi. Intensitas bermain *game* dan jenis *game* yang dimainkan FRS tidak menjadikan FRS memiliki dampak lainnya seperti: persaingan, menggoda, dan simpati.⁶

4) ARV

ARV berusia 11 tahun dan duduk di kelas V A. ARV mulai mengenal *game* sejak usia tujuh tahun. ARV bermain *game* setiap hari sabtu dan minggu, pada pukul 14:00 hingga pukul 17:00 WIB. *Game* yang sering ARV mainkan adalah *Clash of Clans* dan *Play Ranger*, keduanya merupakan *game* yang berjenis strategi. Menurutnya *game* yang berjenis strategi memiliki tantangan. ARV dapat menentukan strategi yang akan mengalahkan musuhnya dalam *game*, dan tantangan inilah yang membuat ARV menyukai *game* yang berjenis strategi.

Intensitas bermain *game* dan jenis *game* yang dimainkan oleh ARV berdampak pada kepribadian sosial ARV. Kepribadian sosial yang dipengaruhi ketika bermain *game* yaitu: Pembangkangan,

⁶Wawancara dengan FRS siswa SD Islam Al Madina Semarang pada tanggal 08 November 2015.

kerjasama, agresi, egois, tingkah laku berkuasa, dan berselisih.⁷

b. Frekuensi Bermain Katagori Sering

1) FRL

FRL berusia sebelas tahun, FRL merupakan informan kedua yang diwawancarai. FRL mengenal *game* sejak kelas I sekolah dasar. Jenis *game* yang FRL mainkan adalah *The killer clown*, *ghost cape*, sepak bola, *shooter*, dan perang. FRL mengatakan bahwa jenis *game* tersebut merupakan *game* yang penuh tantangan. FRL bermain *game* di rumah setiap hari sabtu dan minggu setelah pulang sekolah, sekitar pukul 10:00 hingga sore hari.

Kepribadian sosial yang dipengaruhi ketika bermain *game* berbeda dengan subjek sebelumnya. Perbedaan ini dapat terjadi karena tingkat kecanduan dan jenis *game* yang dimainkannya. Kepribadian sosial yang dipengaruhinya yaitu: pembangkangan, kerjasama, agresi, simpati, egois, tingkah laku berkuasa, persaingan, menggoda dan berselisih.⁸

⁷Wawancara dengan ARV siswa SD Islam Al Madina Semarang pada tanggal 08 November 2015.

⁸Wawancara dengan FRL siswa SD Islam Al Madina Semarang pada tanggal 08 November 2015.

2) ALN

ALN adalah salah satu subjek penelitian yang duduk di kelas V A SD Islam Al Madina Semarang. ALN sering bermain *game* baik *on-line* maupun *off-line* di rumah. *Game* yang sering ia mainkan adalah *Sneil Bob*, *Dream Carlesing*, dan *Bad Piggies*. *Game* tersebut merupakan *game* yang berjenis petualangan. ALN bermain *game on-line* sekitar 2 jam dan *game off-line* sekitar 3 jam setiap hari sabtu dan minggu.

Intensitas bermain *game* dan jenis *game* yang dimainkan oleh ALN berdampak pada kepribadian sosial ALN. Kepribadian sosial yang dipengaruhi ketika bermain *game* yaitu: Pembangkangan, kerjasama, agresi, egois, persaingan, menggoda, dan berselisih. Dampak *game* yang tidak mempengaruhi kepribadian sosial lainnya seperti: tingkah laku berkuasa, dan simpati pada diri ALN, dikarenakan jenis *game* yang dimainkan oleh ALN merupakan *game* petualangan yang didesain untuk anak-anak.⁹

⁹Wawancara dengan ALN siswa SD Islam Al Madina Semarang pada tanggal 08 November 2015.

3) MHD

MHD mulai mengenal *game* ketika berusia enam tahun. *Game* yang sering MHD mainkan adalah *Clash of Clan*, *Point Blank*, *FIFA*, dan Catur. *Clash of Clan Game* merupakan jenis *game* yang paling MHD gemari. Menurutnya jenis *game* tersebut adalah *game* yang sedang populer.

MHD aktif bermain *game* pada hari jum'at hingga minggu. MHD mulai bermain *game* setelah pulang sekolah sampai MHD merasa puas untuk menyelesaikan *game* yang mainkannya.

MHD mengatakan bahwa bermain *game* dapat berpengaruh pada kepribadian sosialnya. Kepribadian sosial yang dapat dipengaruhi antara lain: pembangkangan, kerjasama, agresi, simpati, egois, tingkah laku berkuasa, persaingan, menggoda, dan berselisih atau bertengkar. MHD sering meniru adegan-adegan kekerasan seperti memukul, menendang yang dilakukan oleh karakter tokoh dalam *game*.¹⁰

4) TSQ

TQF adalah teman MHD. Berbeda dengan MHD, TQF mulai mengenal *game* ketika berusia

¹⁰Wawancara dengan MHD siswa SD Islam Al Madina Semarang pada tanggal 08 November 2015.

sepuluh tahun. TSQ bermain *game* di rumah setelah pulang sekolah, setiap hari jum'at hingga hari minggu. *Game* yang TSQ mainkan adalah *Mine craft* dan *Contract Killer*, menurutnya *game* tersebut merupakan *game* yang paling menantang.

Frekuensi bermain *game* yang berjenis *fighting* dapat menjadikan TSQ dua kali lebih hiperaktif dari sebelumnya, karena ketika bermain *game* TSQ meniru adegan kekerasan yang ada pada *game* yang dimainkannya. Intensitas bermain *game* dan jenis *game* yang dimainkan oleh TSQ berdampak pada kepribadian sosial lainnya, seperti: pembangkangan, kerjasama, agresi, egois, tingkah laku berkuasa, persaingan, menggoda, simpati, dan berselisih atau bertengkar.¹¹

c. Frekuensi Bermain Katagori Selalu

1) GDS

GDS berusia dua belas tahun. GDS adalah teman bermain DNS di kelas. Berbeda dengan DNS, GDS mengenal *game* jauh sebelum DNS mengenalnya. *Game* yang sering GDS mainkan adalah *Pou*, *Candy Crash Saga*, *Tample Run*, *Get Rich*, dan *My Talking Angela*. GDS berpendapat

¹¹Wawancara dengan TSQ siswa SD Islam Al Madina Semarang pada tanggal 08 November 2015.

bahwa permainan tersebut adalah permainan yang sangat menghibur dan santai. GDS bermain *game* di rumah setiap hari, setelah pulang sekolah pada pukul 14:30 hingga menjelang tidur.

Intensitas bermain *game* pada GDS berdampak pada kepribadian sosialnya, antara lain: Pembangkangan, kerjasama, agresi, simpati, egois, tingkah laku berkuasa, menggoda, persaingan, dan berselisih atau bertengkar.¹²

2) DFA

Subjek penelitian terakhir berinisial DFA yang telah berusia 12 tahun. DFA merupakan teman bermain FRS di rumah dan di sekolah. DFA mulai mengenal *game* sejak berusi 3 tahun. Jenis *game* yang sering DFA mainkan adalah *Point Blank*, *Losaga*, *Clash of Clan*, *My Talking Tom*, dan *Hungry Shark*. *Game* yang paling DFA gemari yaitu *Point Blank* dan *Clash of Clan*. Keduanya merupakan jenis *game on-line* yang berjenis *strategy*.

Jenis *game* yang dimainkan subjek juga dapat berpengaruh pada keribadian sosialnya. DFA mengatakan bahwa seringnya bermain *game*

¹²Wawancara dengan GDS siswa SD Islam Al Madina Semarang pada tanggal 08 November 2015.

berdampak pada kepribadian sosialnya, apalagi dengan jenis *game* yang dimainkan oleh DFA merupakan jenis *game* yang memiliki unsur kekerasan. Kepribadian sosial tersebut antara lain: Pembangkangan, kerjasama, agresi, simpati, egois, tingkah laku berkuasa, menggoda, persaingan, dan berselisih atau bertengkar¹³

2. Analisis Dampak *Game* Pada Kepribadian Sosial Anak

Data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dapat dianalisis secara terperinci dampak *game* pada kepribadian sosial anak. Jenis *game on-line* dan *off-line* yang dimainkan oleh subjek dan intensitas bermain yang dapat berdampak bagi pemiannya. Ringkasan dari seluruh data yang diperoleh, dapat digambarkan melalui uraian pada lampiran IV tabel 4.3.

a. Analisis dampak *game* pada sikap pembangkangan anak

Bermain *game* dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku pembangkangan. Anak ketika bermain *game* akan fokus pada permainan dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar.

¹³Wawancara dengan DFA siswa SD Islam Al Madina Semarang pada tanggal 08 November 2015.

Sepuluh subjek yang bermain *game* memiliki kecenderungan untuk membangkang kepada orang tua. Pada saat anak-anak bermain *game* dan orang tua melarang ataupun menasehatinya, anak-anak lebih memilih untuk tidak menurut pada orang tuanya. Sebagian dari mereka ada yang mendengarkan nasehat dari orangtu, seperti yang dilakukan ARV dan ALN. ALN dan ARV mengatakan bahwa ketika orang tuanya menasehati pada saat bermain *game*, mereka selalu mendengarkan nasehatnya. Walaupun setelah itu nasehatnya kurang diserap, karena pada saat mendengarkan, mereka masih mengingat permainan yang ada dalam *game*.¹⁴

Tingkah laku pembangkangan merupakan bentuk reaksi terhadap penerapan disiplin, tuntutan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak. Perilaku membangkang hendaknya mendapat perlakuan yang khusus dan penyelesaian yang tepat. Upaya yang dapat dilakukan oleh orang tua saat menghadapi anak membangkang yaitu orang tua menciptakan suasana yang menyenangkan. Mengganti ucapan perintah dengan nada ajakan. Bahasa ajakan yang halus, anak akan lebih mendengarkan dan senang

¹⁴Wawancara dengan sepuluh siswa SD Islam Al Madina Semarang pada tanggal 08 November 2015.

melakukan apa yang menjadi keinginan orang tua. Cara yang lembut akan membuat anak merasa dicintai orang tua.

b. Analisis dampak *game* pada sikap agresi anak

Game yang dimainkan oleh subjek memberikan efek negatif yang dapat mempengaruhi tingkat agresifitas anak. Beberapa jenis *game* seperti: *fighting*, *strategy*, *adventure*, *shooter*, dan *role playing game* memiliki karakteristik yang berbeda dalam memainkannya, namun setiap jenis *game* memiliki persamaan. Persamaan dari setiap jenis *game* tersebut adalah cara untuk memenangkan permainan, yaitu dengan memukul, menendang, menembak, bahkan mematikan lawan, dengan tujuan memenangkan permainan. Hal ini dapat menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif.

Sepuluh subjek kelas lima SD Islam Al Madina Semarang aktif bermain *game* baik *on-line* maupun *off-line* dengan berbagai jenis *game*. Subjek secara tidak langsung menirukan karakter tokoh *game* yang dimainkannya, seperti memukul, menendang, serta marah-marah, apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain *game*.¹⁵ Dampak utama dari perilaku agresi ini

¹⁵Wawancara dengan sepuluh siswa SD Islam Al Madina Semarang pada tanggal 08 November 2015.

adalah anak tidak diterima oleh teman-temannya. Apabila hal ini tidak ditangani dengan serius akan berdampak pada keribadian sosial anak. Upaya yang dilakukan oleh orang tua dan guru sangat diperlukan, karena kelemahan anak agresi adalah ketidakmampuan menguasai ketrampilan sosial, maka diharapkan orang tua dan guru dapat mengajarkan bagaimana cara menanggapi perasaan orang lain dan perasaan dirinya sendiri serta perilaku yang tepat dalam bertindak laku terhadap suatu lingkungan, misalnya dengan cara melatih mengungkapkan perasaan yang dirasakan, senang, sedih, marah, dan perilaku seperti apa yang harus dilakukan ketika ada teman yang mengambil barang tanpa minta izin, selain itu, orang tua dapat mengontrol jenis *game* dan mengarahkan anak untuk memilih *game* yang sesuai dengan perkembangan anak, agar anak tidak meniru adegan kekerasan yang ada pada karakter tokoh dalam *game*.

c. Analisis dampak *game* pada sikap berselisih/bertengkar anak

Anak bertengkar merupakan proses belajar dalam ketrampilan sosial, namun apabila terlalu sering anak bertengkar atau berselisih, maka akan berdampak buruk pada perkembangan kepribadian sosial. Anak

bertengkar pada teman, adik atau kakak sering sekali terjadi ketika anak merasa tidak nyaman dengan perlakuan teman, adik atau kakaknya, seperti yang dialami oleh sembilan subjek yaitu, DNS, NJW, FRS, ARV, ALN, FRL, MHD, TSQ, GDS, dan DFA. Mereka akan berselisih dengan teman apabila temannya mengganggu pada saat subjek bermain *game*. Subjek juga akan bertengkar atau berselisih dengan kakak/adik ketika kakak/adik merebut *game* yang dimainkan.¹⁶

Bermain *game* dengan waktu yang relatif lama akan menimbulkan efek ketagihan atau candu yang berakibat pada kepribadian sosial. Anak yang ketagihan bermain *game*, dan ketika anak diganggu atau direbut *game* yang sedang dimainkannya, anak akan marah, karena tidak dapat mengendalikan diri, maka anak tersebut dapat berselisih atau bertengkar satu sama lain.

Sikap yang tepat menghadapi anak bertengkar atau berselisih dapat dilakukan oleh orangtua dengan cara: *pertama*, hindari memihak salah satu anak. Tunjukkan sikap netral, orangtua harus mencari tahu

¹⁶Wawancara dengan DNS, NJW, FRS, ARF, ALN, FRL, MHD, TSQ, GDS, DFA siswa SD Islam Al Madina Semarang pada tanggal 08 November 2015.

penyebab dari pertengkaran anak, apabila sudah mengetahui anak yang memulai pertengkaran, ajarkan pada anak cara meminjam mainan atau *game* dengan sopan, yaitu tidak dengan merebut bila masih dimainkan oleh adik/kakak. *Kedua*, membantu anak untuk mencari solusi. Memaksa anak saling berbagi bukan satu-satunya cara mendamaikan anak. Orangtua membantu anak untuk memutuskan keputusannya sendiri. Ciptakanlah permainan bersama, apabila anak ingin bermain *game* dengan permainan yang sama. *Ketiga*, Biasakan anak untuk segera bermaaf-maafan. Bermaaf-maafan dapat dilakukan ketika emosi masing-masing anak mereda, setelah bermaaf-maafan tak perlu membahas siapa yang salah. Menumbuhkan motivasi meminta maaf terlebih dahulu adalah hal terpenting yang harus diajarkan oleh anak.¹⁷

d. Analisis dampak *game* pada sikap menggoda anak

Menggoda sebagai bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggoda terjadi ketika konflik atau ketidaksukaan terhadap teman, menganggap anak lain aneh, lucu, atau berbeda dengan dirinya. Fisik merupakan bahan ejekan yang biasa dilakukan oleh anak, misalnya anak gendut, atau cara berjalan yang

¹⁷Aziz Mushoffa, *Aku Anak Hebat Bukan Anak Nakal!*, (Jogjakarta: Diva Press, 2009), hlm. 194-197.

berbeda, penampilan yang berbeda, serta kondisi keluarga atau saudara.¹⁸ Penyebab anak suka menggoda teman, salah satunya adalah pengaruh bermain *game* yang berlebihan pada anak, serta jenis *game* yang dimainkan. Anak cenderung meniru apa yang dilihat, atau didengar. Hal ini dapat berdampak buruk pada kepribadian sosial anak yang mengejek dan diejek. Anak yang diejek akan merasa malu dan dapat berpengaruh pada kepercayaan dirinya, agar tidak terjadi pada anak, orang tua harus membekali anak dengan kemampuan bersosialisasi yang baik. Anak perlu diajarkan untuk menolak, bukan berarti dengan kekerasan, melainkan dibekali kemampuan untuk *survive* atau dapat mempertahankan diri apabila diejek teman. Anak yang suka menggoda atau mngejek juga berdampak pada kepribadian sosialnya. Anak akan dijauhi oleh teman-teman karena tidak nyaman setiap kali berteman dengan anak yang suka menggoda atau mngejek.

Perilaku menggoda atau mengejek teman dilakukan oleh ketujuh subjek dalam penelitian ini, seperti: ALN, GDS, FRL, NJW, MHD, TSQ, dan DFA. Hasil obeservasi yang dilakukan oleh penulis, subjek

¹⁸Keen Achroni, *Ternyata Selalu Mengalah itu Tidak Baik: 35 Masalah Perilaku Anak Paling Sering Dihadapi & Penanganannya*, ..., hlm. 146.

sering menggoda teman-temannya di sekolah. Tak jarang subjek mendapatkan teguran dari guru bahkan hukuman dengan menulis surat Al-Waaqi'ah dan meminta maaf kepada teman yang diejeknya, dengan tujuan memberikan efek jera pada subjek.

e. Analisis dampak *game* pada sikap persaingan anak

Kedelapan subjek seperti NJW, ALN, ARV, FRL, MHD, TSQ, GDS, dan DFA memiliki jiwa kompetitif dalam bermain *game*. Subjek berlomba dalam bermain *game* untuk mencapai skor tertinggi. Beberapa diantara subjek menganggap bahwa dengan bermain *game* tidak dapat melatihnya dalam prestasi. Menurut ALN bersaing dalam bermain *game* tidak ada hubungannya dengan bersaing dalam prestasi di sekolah, sedangkan kedua subjek seperti DNS dan FRS lebih suka bermain *game* sendirian di rumah dibandingkan bersama dengan teman-temannya. DNS dan FRS mengatakan bahwa bersaing dalam prestasi di kelas tidak mereka lakukan.¹⁹

Membangun jiwa kompetisi pada anak sangat penting dan harus ditanamkan sejak usia dini, terutama pada usia sekolah dasar. Anak harus belajar bahwa dalam sebuah kompetisi atau persaingan terdapat

¹⁹Wawancara dengan ALN, FRS, dan DNS siswa SD Islam Al Madina Semarang pada tanggal 08 November 2015.

kemenangan dan kekalahan. Menerima kekalahan umumnya belum bisa dilakukan oleh anak-anak dengan lapang dada. Anak-anak akan cenderung menangis atau mengambek ketika mengalami kekalahan dalam kompetisi atau persaingan.

Anak-anak yang tidak dapat menerima kekalahan akan membuat anak frustrasi dan tertekan setiap kali gagal melakukan sesuatu. Peran orang tua sangat penting ketika anak tidak dapat menerima kekalahan. Orang tua dapat membantu anak untuk memahami sikap sportif, baik dalam berbicara maupun bertindak.

f. Analisis dampak *game* pada sikap kerjasama anak

Bentuk perilaku sosial yang dilakukan anak salah satunya adalah sikap kerjasama pada anak. Kerjasama merupakan aktifitas dua anak atau lebih untuk mencapai tujuan yang telah disepakati bersama dalam jangka waktu tertentu. Pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama akan lebih ringan dari pada melakukan pekerjaan individu. Tugas akan cepat terselesaikan ketika anak bekerjasama menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh guru, namun apabila salah satu dari anggota kelompok bermain *game*, maka tugas kelompok pun akan

membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikannya.

Subjek dalam penelitian ini mengatakan bahwa ketika subjek menerima tugas kelompok dari guru dan dikerjakan di rumah bersama dengan teman-teman terkadang mereka menyambi dengan bermain *game*. Bermain *game* dapat mengganggu konsentrasi pemain untuk melakukan tugas kelompok, karena pikirannya akan tertuju pada *game* yang sedang dimainkan. Anak yang bermain *game* juga dapat mengganggu atau mempengaruhi teman yang sedang fokus mengerjakan tugas, temannya akan merasa iri dan ingin bermain *game* yang dilakukan oleh anak tersebut.²⁰ Upaya yang dilakukan ketika mendapati teman yang selalu bermain *game* pada saat mengerjakan tugas kelompok yaitu: *pertama*, membentuk susunan kelompok, seperti ketua, sekertaris, dan anggota kelompok. Tugas ketua memantau seluruh anggotanya. Kekompakan setiap anggota sangat penting untuk menyelesaikan tugas kelompok. *Kedua*, membuat aturan dengan disepakati setiap anggota kelompok. *Ketiga*, menegur anggota kelompok yang bermain *game*, ketika tidak menghiraukan tegurannya, ketua kelompok mencatat

²⁰Wawancara dengan sepuluh siswa SD Islam Al Madina Semarang pada tanggal 08 November 2015.

namanya dan melaporkan ke guru, agar hal tersebut tidak terulang kembali.

g. Analisis dampak *game* pada sikap tingkah laku berkuasa anak

Tingkah laku berkuasa merupakan jenis tingkah laku menguasai situasi sosial. Anak suka memerintah, meminta dengan memaksa, bahkan mengancam seseorang. Kebiasaan anak yang berkuasa dikarenakan meniru apa yang didengar ataupun dilihat. Keberhasilan pemain dalam bermain *game* ketika meraih skor tertinggi dapat menjadikan pemain superior. Pemain akan merasa paling hebat dan tidak ada yang dapat mengalahkannya. Beberapa subjek seperti NJW, FRS, FRL, MHD, TSQ, GDS, dan DFA secara tidak langsung meniru karakter tokoh pada *game* yaitu sikap berkuasa, seperti menyuruh teman dengan memaksa dan meminta uang jajan dengan paksa atau memalak.²¹ Dampak pada anak yang dipalak atau disuruh oleh teman yang memiliki perilaku berkuasa akan merasa cemas saat berangkat sekolah, anak menjadi takut untuk sekolah, bahkan akan berpengaruh pada prestasi belajar.

²¹Wawancara dengan NJW, FRS, FRL, MHD, TSQ, GDS, dan DFA siswa SD Islam Al Madina Semarang pada tanggal 08 November 2015.

Penanganan yang tepat dalam menangani permasalahan tingkah laku berkuasa pada anak, perlu adanya kerjasama yang baik antara pihak sekolah, siswa, dan orang tua, serta lingkungan sekitar. Komunikasikan dengan baik kepada anak yang memiliki tingkah laku berkuasa, bahwa yang dilakukannya tidak benar. Guru dapat memantau siswa saat jam istirahat. Orang tua harus rajin mengamati dan bertanya apa yang terjadi di sekolah.

h. Analisis dampak *game* pada sikap mementingkan diri sendiri/ egois anak

Sepuluh subjek memiliki kecenderungan untuk mementingkan diri sendiri atau egois pada saat mereka bermain *game*. Sikap mementingkan diri sendiri merupakan salah satu dari dampak *game* yang mempengaruhi anak. *Game* dapat memupuk rasa egois yang tinggi. Subjek yang memiliki tingkat kecanduan bermain *game* cenderung cuek atau tidak peduli terhadap lingkungan sekitar, bahkan subjek ingin selalu dipenuhi segala keinginannya, salah satunya untuk bermain *game*, apabila ditolak maka subjek akan protes dengan menangis atau marah-marah.²²

²²Wawancara dengan sepuluh siswa SD Islam Al Madina Semarang pada tanggal 08 November 2015.

Anak-anak yang terkesan mementingkan diri sendiri disebabkan oleh pemikiran yang mendasari pola pikirnya. Mementingkan diri sendiri atau egoisentrisme pada anak, terjadi bila anak lebih peduli pada dirinya sendiri daripada orang lain.²³

Faktor yang terjadi pada subjek yaitu orang tua yang memberikan sedikit waktu pada mereka. Orang tua subjek bekerja untuk memenuhi kebutuhan keluarganya. Subjek mengatakan bahwa kedua orang tuanya sering pulang larut malam, terkadang ketika orangtuanya pulang mereka sudah tidur, sesampainya di rumah orang tua akan keletihan, karena kegiatan yang mengurus tenaga, akibatnya adalah orang tua tidak memberikan waktu yang lebih kepada anak. Bermain *game* dijadikan sebagai usaha pelampiasan subjek atas ketidapuasannya itu.

Peran keluarga atau orang tua sangat penting agar anak tidak menjadi egois. Orang tua harus memberikan teladan bagi anak dengan perlakuan sehari-hari dengan toleran dan peduli terhadap lingkungan sekitar, serta menjaga komunikasi dengan baik, walaupun jarak orang tua dan anak berjauhan.

²³A. Muhaimin Azzet, *Buku Pintar Mengatasi Anak Nakal, ...* , hlm. 81.

i. Analisis dampak *game* pada sikap simpati anak

Simpati sering disebut sebagai sikap kepedulian, yaitu suatu proses dimana seseorang merasa tertarik terhadap pihak lain, sehingga mampu merasakan apa yang dialami, dilakukan, dan diderita orang lain.²⁴ Seseorang merasa simpati kepada orang lain karena sikap, penampilan, wibawa, atau perbuatannya, seperti mengucapkan selamat ulang tahun, menjenguk orang sakit, menolong orang yang sedang kesusahan, dan membantu orang yang tertimpa musibah.

FRL, MHD, TSQ, dan GDS saat bermain *game* akan fokus dengan apa yang ada di dalam permainan. Anak-anak terobsesi untuk memenangkan *game* yang dimainkan, akibatnya adalah kurang peka terhadap lingkungan sekitar. FRL mengatakan bahwa ketika bermain *game* dan melihat teman yang sedang membutuhkan bantuan, FRL tidak peduli dengan teman yang sedang kesusahan, FRL tetap fokus bermain *game*.²⁵ Berbeda dengan GDS, ketika GDS melihat teman yang sedang kesusahan, GDS akan memilih teman untuk dibantunya, apabila teman yang

²⁴Hasan Alwi, dkk., *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*,..., hlm. 1001.

²⁵Wawancara dengan FRL siswa SD Islam Al Madina Semarang pada tanggal 08 November 2015.

kesusaahan tersebut merupakan anak yang baik kepada GDS, maka GDS akan membantu, begitu sebaliknya, GDS tidak akan membantu kepada teman yang nakal, GDS akan tetap fokus pada *game* yang dimainkannya.²⁶

Sikap acuh tak acuh pada saat bermain *game* dapat berpengaruh pada kepribadian sosial anak, terutama sikap simpati anak. Sikap simpati pada anak harus diajarkan sejak usia dini. Orang tua harus mendidik anaknya agar memiliki sikap simpati kepada sesama. Mengajak anak untuk menjenguk saudara atau teman yang sakit, tanamkan sikap saling menyayangi pada sesama, serta mendidik anak untuk tidak membeda-bedakan teman, hal ini dapat mengembangkan sikap simpati anak.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam melakukan penelitian di SD Islam Al Madina Semarang memiliki keterbatasan-keterbatasan. Hasil penelitian yang diperoleh dapat dijadikan acuan awal bagi peneliti selanjutnya. Adapun keterbatasan-keterbatasan tersebut antara lain:

²⁶Wawancara dengan GDS siswa SD Islam Al Madina Semarang pada tanggal 08 November 2015.

1. Sebagai manusia biasa tentunya penulis mempunyai kekurangan-kekurangan yakni keterbatasan tenaga, waktu, dan intelektual.
2. Penelitian yang penulis lakukan hanya terbatas pada satu tempat, yaitu SD Islam Al Madina Semarang sehingga apabila penelitian ini dilakukan di tempat lain kemungkinan hasilnya akan berbeda.
3. Penelitian ini dilakukan selama penyusunan skripsi. Waktu yang singkat inilah yang dapat mempersempit ruang gerak penelitian, sehingga dimungkinkan dapat berpengaruh terhadap hasil penelitian yang penulis lakukan.
4. Dalam penelitian ini, penulis hanya meneliti tentang dampak *game* pada kepribadian sosial anak (studi kasus siswa kelas V SD Islam Al Madina Semarang).

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Hasil penelitian dari dampak *game* pada kepribadian sosial anak (studi kasus kelas V SD Islam Al Madina), dapat disimpulkan bahwa bermain *game* memiliki tingkat kecanduan yang berbeda-beda bagi pemain, yaitu: kadang, sering, dan selalu. Tingkat kecanduan *game* dapat dilihat dari intensitas anak bermain *game*. Frekuensi bermain *game* yang semakin lama, maka semakin banyak pula dampak *game* pada kepribadian sosial anak. Hasil yang diperoleh dari setiap intensitas bermain *game* dapat diprosentasikan sebagai berikut: intensitas bermain *game* katagori kadang sebesar 40%, katagori sering 40%, dan katagori selalu sebesar 20%. Kepribadian sosial anak yang dipengaruhi karena bermain *game* juga dapat dilihat dari jenis *game* yang dimainkan oleh anak. Anak yang bermain *game* dengan jenis *game* yang memiliki unsur kekerasan dapat berdampak buruk pada kepribadian sosial anak. Sebagian besar subjek yang bermain *game* dapat berdampak bagi kepribadian sosialnya, antara lain: sikap pembangkangan, agresi, berselisih/bertengkar, menggoda, persaingan, kerjasama, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri, dan simpati.

B. SARAN

Setelah melihat kondisi yang ada, serta berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai masukan dalam aktifitas bermain anak antara lain:

1. Orang tua harus mengawasi anak pada saat bermain *game*, dan membatasi anak untuk bermain *game*, agar anak tidak menghabiskan waktu pada kegiatan yang memberikan pengaruh kurang baik bagi anak.
2. Sebagai seorang pendidik, guru disarankan untuk menghibau siswa, agar siswa pandai memilih permainan kegiatan yang lebih berkualitas dan memilih *game* yang dapat mendukung perilaku terpuji bagi siswa.

C. PENUTUP

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. atas selesainya penulisan skripsi. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih perlu penyempurnaan baik isi, maupun metodologinya. Saran dan kritik penyempurnaan dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga kami semua selalu dalam lindungan Allah SWT. dan selalu mendapat petunjuk agar dapat mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen, *Ternyata Selalu Mengalah itu Tidak Baik: 35 Masalah Perilaku Anak Paling Sering Dihadapi & Penanganannya*, Jogjakarta: Buku Kita, 2012.
- Alwi, Hasan, dkk., *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, Jakarta: Balai Pustaka, 1998.
- Arikunto, Suharsimi, *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Az-Zarnuji, Burhanul Islam Syaikh, *Ta'lim al-Muta'allim Thoriq at-Ta'allum*, Bairut: Darul Sudaniyyah lil-Kutub, 2009.
- Azzet, A. Muhaimin, *Buku Pintar Mengatasi Anak Nakal*, Jogjakarta: Kata Hati, 2013.
- Baharuddin, *Pendidikan dan psikologi Perkembangan*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2009
- Chatib, Munif, *Orangtuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*, Bandung: Kaifa, 2012.
- Departemen Agama RI., *Al Qur'an dan Terjemahannya*.
- Desmita, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2009.

———, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik (Panduan bagi Orang tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, DAN SMA)*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2011.

Fabianto, Andri Agus, *Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi dan Balita*, Jakarta: Kawah Media, 2009.

Feist, Jess & Gregory J. Feist, “ terj.” *Theories of Personality: Teori Kepribadian*, Jakarta: Salemba Humanika, 2010.

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

Henry, Samuel, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.

Herdiansyah, Haris, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Untuk Ilmu- ilmu Sosial)*, Jakarta: Salemba Humanika, 2011.

Hilmuniati, Fina, “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.

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

Koswara, E., *Teori-teori Kepribadian*, Bandung: PT. Eresco. 1991.

Latif, Mukhtar, Zukhairin, dkk., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.

- Mayar, Farida, *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit untuk Masa Depan Bangsa*, Vol. I, No. 06, November 2013.
- Meggitt, Carolyn, “terj.”, *Understand Child Development: Memahami Perkembangan Anak*, London: Hodder Education, 2013.
- Moleong, Lexy J., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2012.
- Mommies, W.R., *Peranan Orang tua dan Praktisi dalam Membantu Tumbuh Kembang Anak Berbakat Melalui Pemahaman Teori dan Tren Pendidikan*.
- Mulyana, Deddy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.
- Mushoffa, Aziz, *Aku Anak Hebat Bukan Anak Nakal!*, Jogjakarta: Diva Press, 2009.
- Mutiah, Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Nazir, Moh., *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 1988.
- Nirwana, Ade Benih, *Psikologi Ibu, Bayi, dan Anak*, Bantul: Nuha Medika.
- Oetomo, Budi Sutedjo, *e-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*, Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2007.
- Prawiradilaga, Dewi Salma, dkk., *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*, Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013.

- Romlah, *Psikologi Pendidikan*, Malang: UMM Press, 2010.
- Sabri, M. Alisuf, *Pengantar Psikologi Umum dan Perkembangan*, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1993.
- Setiawan, Mary Go, *Menerobos Dunia Anak*, Bandung: Kalam Hidup, 1993.
- Siregar, Nadia Itoni, *Pengaruh Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja (Kasus Remaja di SMK Wiyata Kharisma, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor)*, Bogor: IPB, 26 Juni 2014.
- Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak (Peran Moral, Intelektual, Emosional, dan Sosial sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri)*, Jakarta: PT Bumi Asara, 2014.
- Sokolova, Irina V., dkk., “terj.” *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, Jogjakarta: Kata Hati, 2008.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sujanto, Agus, dkk., *Psikologi Kepribadian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Sunarto, dan B. Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Supeno, Hadi, *Kriminalisasi Anak: Tawaran Gagasan Radikal Peradilan Anak Tanpa Pidanaan*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.

Usman, Husaini, dan Purnomo Setiadi Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Yanto, Riki, “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.

Yusuf, H. Syamsu LN., *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung: PT Rosda Karya, 2001.

Freprinca, Dica, *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, hlm. 8.

Iki, Imansa, “Macam-macam Jenis *Game* Online”, dalam <http://imansaiki.blogspot.co.id/2012/03/macam-macam-jenis-jenis-dalam-games.html>, diakses 29 Oktober 2015.

Nugroho, Antonius Tri Setio, *Definisi Game*, dalam <http://chikhunguya.wordpress.com>, diakses 5 Desember 2015.

Susi, Ramdhani, “Jenis-jenis Sosialisasi di Indonesia”, dalam <http://jenissosialisasi.blogspot.com/2010/06/kepribadian-sosial.html>, diakses 07 September 2015.

Swastika, Vanessa Mayrahma, *Perkembangan Teknologi di Indonesia*, dalam <http://perkembanganteknologiindonesia.kompasiana.com.html>, diakses 27 November 2015.

Lampiran I

**Tabel 1. Data guru dan pegawai SD Islam
Al Madina Semarang**

	NAMA	AMANAT
1	Saiful Imam, S.Pd.I	Kepala Sekolah & B. Arab 56
2.	Moh. Ngisom, S.Ag.	Waka Kurikulum, Fiqh, Qur'an & Tarikh
3.	Windyati, S.Pd.	Waka Kesiswaan, Wali/Guru Kelas 3 B & B. Jawa IV
4.	Khoiruliono Abdullah, S.Pd.	Waka SarPras, Wali/ Guru Kelas 2 A
5.	Sulistyowati, S.Pd.	Wali & Guru Kelas I A
6.	Nur Anisah, S.Pd.	Wali & Guru Kelas I B
7.	Menik Kusmami,S.pd	Wali & Guru Kelas I C
8.	Triyana Novia Sari, S.Pd	Wali & Guru Kelas I D
9.	Intan Puspita Zuhrida, S.Pd.	Wali & Guru Kelas 2 B, B. Jawa 6
10	Agus Sulakmono, S.Pd. M.Pd.I	Wali & Guru Kelas 2 C, B. Jawa 5
11.	Arifatul Musyafa'ah MK, S.Pd	Wali & Guru Kelas 2 D
12.	Vera Natalya, S.pd.	Wali & Guru Kls 3 A (Matematika 3B & B. Inggris 3A)
13.	Fella Veronica Ahmad, S.Pd	Wali & Guru Kelas 3 C
14.	Rizky Ardhi Wicaksono, S.Pd	Wali & Guru Kelas 4 A, B. Inggris 3

15.	Maghfiroh, S.Pd.	Wali & Guru Kelas 4 B
16.	Ngariatun, S.Pd.	Wali & Guru Kelas 4 C, B. Inggris 6
17.	Anisatun Khoiriyah, S.Pd	Wali & Guru Kelas 5 A
18.	Endang Suwarti, S.Pd	Wali & Guru Kelas 5 B
19.	Lilik Kuriyati, S.Pd.	Wali & Guru Kelas 5 C
20.	Azri Setyorini, S.Pd.	Wali & Guru Kelas 6 A
21.	Nurul Widiawatik, S.Pd.	Wali & Guru Kelas 6 B
22.	Muarofah, S.Pd.	Wali & Guru Kelas 6 C
23.	Risa Amin Saputri, S.Pd.I	Guru PAI (Aqidah 123, Qur'an 3 & Tarikh 3)
24.	Nur Rochman, Amd.Komp	Komputer
25.	Anwar Saleh Hasibuan, Lc	Guru Bahasa Arab 1234
26.	Alek Budi Santoso, S.Pd.I	Guru PAI (Aqidah 456, Qur'an 45 & Tarikh 45)
27.	Tsaniyatun Mau'nah, S.Pd	Guru Bahasa Inggris
28.	Wigi Priyanto, S.pd	Guru PENJASKES 126 & KPDL 56
29.	Adytia Dwi Hermawan, S.Si	Guru PENJASKES 345, SBK 4 & KPDL 34
30.	Ahmad Qowiyyul Aziz, S.Pd.I	Guru PAI (Fiqh 123, Qur'an 12)
31.	Nadhirin, S.Pd	Guru Kelas 3 A (B. Indonesia & IPA)
32.	Abdul Halim AH, S.Pd.I	Koordinator BTQ & Tahfidz
33.	Nurhidayati	Guru BTQ
34.	Mukhoyyaroh AH	Guru BTQ

35.	Sri Suhartini	Guru BTQ
36.	M. Malik Ibrohim, S.Pd.I	Guru BTQ
37.	Ridwan	Guru BTQ
38.	Rifatul Faizah, S.Pd.I	Guru BTQ
39.	Wadhifatul Aliah	Guru BTQ
40.	AlWakhidatul Munawaroh	Guru BTQ
41.	Ade Indri Nursanti	Kebersihan lt 1
42.	Subkhi	Kebersihan Lt 2
43.	Wawan Santoso	Kebersihan Lt 3
44.	Sulistyo Dwi Saputro	Keamanan/ Security
45.	Ahmad Shodiqin, Amd	Pustakawan

Lampiran II

INSTRUMEN WAWANCARA NARASUMBER

**“DAMPAK GAME PADA KEPERIBADIAN SOSIAL ANAK
(Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina Semarang)**

Game

1. Apa yang anda ketahui tentang *game online* dan *offline*?
2. Kapan anda mulai mengenal *game*?
3. Jenis *game* apa saja yang sering anda mainkan?
4. Apakah anda bermain *game* setiap hari?
5. Berapa lama kah anda memainkan *game* dalam sehari?
6. Pada pukul berapa anda bermain *game*?
7. Dimana anda memainkan *game*?
8. Apa manfaat setelah bermain *game*?
9. Apakah menurut anda *game* memiliki dampak negatif dan positif?
10. Apa dampak-dampak dari bermain *game*?
11. Apakah bermain *game* dapat berpengaruh terhadap kepribadian sosial anda?

Keperibadian Sosial Anak

1. Apakah orangtua mengetahui jika anda bermain *game*?
2. Bagaimana sikap orangtua apabila anda bermain *game*?
3. Apa yang akan dilakukan anda, apabila orangtua melarang anda untuk bermain *game*?

4. Bagaiman sikap anda apabila pada saat orangtua menasehati, anda sedang bermain *game*?
5. Apakah orangtua memiliki aturan jam belajar untuk anda?
6. Apabila pada saat bermain *game* orangtua menyuruh anda untuk belajar, Apakah anda akan berhenti bermain *game*?
7. Apakah anda sering mendapatkan tugas kelompok dari guru?
8. Apakah dengan bermain *game* dapat mengganggu anda dalam mengerjakan tugas kelompok dengan teman-teman anda?
9. Apa yang akan dilakukan anda apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain *game*?
10. Apakah anda akan meniru adegan kekerasan yang terdapat di dalam *game* yang anda mainkan?
11. Bagaimana sikap anda apabila pada saat bermian *game*, anda melihat teman anda yang kesusahan?
12. Apakah dengan seringnya bermain *game*, anda tidak peduli/cuek dengan lingkungan sekitar?
13. Apakah dengan seringnya bermain *game*, menganggap teman-teman tidak penting untuk anda?
14. Bagaimana sikap anda apabila saat bermain *game* kakak/adik anda ingin bermain *game* yang sedang anda mainkan?
15. Apakah dengan seringnya bermain *game* anda akan meniru karakter tokoh dalam permainan tersebut seperti tingkah laku berkuasa?
16. Apakah anda sering bersaing bermain *game* dengan teman-teman anda?

17. Apakah dengan bersaing dalam bermain game melatih anda untuk bersaing dalam prestasi?
18. Apabila dalam permainan *game* terdapat kata-kata hinaaan, apakah anda akan menirunya?
19. Apa yang akan dilakukan anda apabila pada saat bermain *game* ada teman yang mengganggu anda?
20. Bagaimana sikap anda apabila kakak/adik anda merebut *game* yang sedang dimainkan anda?

TRANSKIP HASIL WAWANCARA NARASUMBER
“DAMPAK *GAME* PADA KEPERIBADIAN SOSIAL ANAK”
(Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina Semarang)

A. ALN

Game

1. Apa yang anda ketahui tentang *game online* dan *offline*?
“Game adalah permainan yang sangat menyenangkan. Game online yang menggunakan situs internet, kalo game offline yang tidak memakai situs internet.”
2. Kapan anda mulai mengenal *game*?
“Pada saat kelas 1 SD sudah kenal game.”
3. Jenis *game* apa saja yang sering anda mainkan?
“Sneil Bob, dream carlesing, bad piggies.”
4. Apakah anda bermain *game* setiap hari?
“Tidak, *biasanya setiap hari sabtu dan minggu saya bermaian game. Soalnya kalo selain hari itu dilarang main game sama orangtua*”
5. Berapa lama kah anda memainkan *game* dalam sehari?
“Game online 2 jam, offline 3 jam.”
6. Pada pukul berapa anda bermain *game*?
“Hari sabtu 11.00-16.00, sedangkan hari minggu mulai pukul 09.30-14.30”
7. Dimana anda memainkan *game*?

- “Di rumah, di kamar, di ruang keluarga.”
8. Apa manfaat setelah bermain *game*?
“Agar hati kita senang.”
 9. Apakah menurut anda *game* memiliki dampak negatif dan positif?
“Iya.”
 10. Apa dampak-dampak dari bermain *game*?
“Dapat melatih motorik, melatih ingatan, jika negatifnya membuat anak tidak sering menjalankan ibadah, males belajar.”
 11. Apakah bermain *game* dapat berpengaruh terhadap kepribadian sosial anda?
“Tidak.”

Kepribadian Sosial Anak

1. Apakah orangtua mengetahui jika anda bermain *game*?
“Tergantung, kalo orangtua lagi dirumah ya tau, tpi kalo lagi tidak di rumah ya tidak tau.”
2. Bagaimana sikap orangtua apabila anda bermain *game*?
“Kalo maennya sesuai dengan waktu yang ditentukan sama orangtua ya tidak marah, kecuali kalo diluar waktu yang ditentukan.”
3. Apa yang akan dilakukan anda, apabila orangtua melarang anda untuk bermain *game*?
“Menurut sama orangtua.”

4. Bagaiman sikap anda apabila pada saat orangtua menasehati, anda sedang bermain *game*?
“Mendengarkan nasehat orangtua.”
5. Apakah orangtua memiliki aturan jam belajar untuk anda?
“Iya.”
6. Apabila pada saat bermain *game* orangtua menyuruh anda untuk belajar, Apakah anda akan berhenti bermain *game*?
“Kadang-kadang.”
7. Apakah anda sering mendapatkan tugas kelompok dari guru?
“Iya.”
8. Apakah dengan bermain *game* dapat mengganggu anda dalam mengerjakan tugas kelompok dengan teman-teman anda?
“Iya, kalo sibuk dengan *gamenya*.”
9. Apa yang akan dilakukan anda apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain *game*?
“Terkadang marah kalo tidak dipenuhi main *gamenya*.”
10. Apakah anda akan meniru adegan kekerasan yang terdapat di dalam *game* yang anda mainkan?
“kadang juga suka niru-niru adegan yang dimainkan dalam permainan.”
11. Bagaimana sikap anda apabila pada saat bermian *game*, anda melihat teman anda yang kesusahan?
“Membantunya.”

12. Apakah dengan seringnya bermain game, anda tidak peduli/cuek dengan lingkungan sekitar?

“Kadang-kadang.”

13. Apakah dengan seringnya bermain game, mengganggu teman-teman tidak penting untuk anda?

“Penting.”

14. Bagaimana sikap anda apabila saat bermain *game* kakak/adik anda ingin bermain *game* yang sedang anda mainkan?

“Meminjamkannya.”

15. Apakah dengan seringnya bermain *game* secara tidak langsung anda meniru karakter tokoh dalam permainan tersebut seperti tingkah laku berkuasa?

“Kadang-kadang menirunya, contohnya nyuruh-nyuruh temen, malaki juga pernah, hehe”.

16. Apakah anda sering berlomba dalam bermain *game* dengan teman-teman anda?

“Iya sering.”

17. Apakah dengan berlomba dalam bermain *game* melatih anda untuk bersaing dalam prestasi?

“Tidak, soalnya tidak ada hubungannya.”

18. Apabila dalam permainan *game* terdapat kata-kata hinaaan, apakah secara tidak langsung anda menirunya?

“Di *game* yang aku mainkan tidak ada kata-kata hinaan, tapi kalo menggoda atau mengejek temen kadang-kadang saja, hehehe”.

19. Apa yang akan anda lakukan apabila pada saat bermain *game* ada teman yang mengganggu anda?

“Memarahinnya.”

20. Bagaimana sikap anda apabila kakak/adik anda merebut *game* yang sedang anda dimainkan?

“Rebut balik.”

Narasumber,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'ALN', written in a cursive style.

(ALN)

B. ARV

Game

1. Apa yang anda ketahui tentang *game online* dan *offline*?
“Game online itu yang pake internet, kalo offline itu yang tidak pake internet.”
2. Kapan anda mulai mengenal *game*?
“Mulai kenal tuh pas umur tujuh tahun, kelas satu, tapi kalo tau *game online* atau *offline* pas kelas tiga”.
3. Jenis *game* apa saja yang sering anda mainkan?
“Clash of Clans, play ranger.”
4. Apakah anda bermain *game* setiap hari?
“Tidak, biasanya setiap hari sabtu dan minggu ”
5. Berapa lama kah anda memainkan *game* dalam sehari?
“Dari pulang sekolah sampe sore, 3 jam an.”
6. Pada pukul berapa anda bermain *game*?
“Jam 2 sampe jam 5.”
7. Dimana anda memainkan *game*?
“kadang di warnet bareng temen, kadang juga di rumah, tapi seringnya di rumah.”
8. Apa manfaat setelah bermain *game*?
“Menyenangkan.”
9. Apakah menurut anda *game* memiliki dampak negatif dan positif?
“Iya, *game* memiliki dampak positif dan negatif”
10. Apa dampak-dampak dari bermain *game*?

“Negatifnya jadi males belajar, positifnya menyenangkan.”

11. Apakah bermain *game* dapat berpengaruh terhadap kepribadian sosial anda?

“Tidak ada pengaruhnya.”

Kepribadian Sosial Anak

1. Apakah orangtua mengetahui jika anda bermain *game*?

“Iya.”

2. Bagaimana sikap orangtua apabila anda bermain *game*?

“Biasa saja.”

3. Apa yang akan dilakukan anda, apabila orangtua melarang anda untuk bermain *game*?

“Kadang-kadang menentang.”

4. Bagaimana sikap anda apabila pada saat orangtua menasehati, anda sedang bermain *game*?

“Mendengarkan nasehatnya.”

5. Apakah orangtua memiliki aturan jam belajar untuk anda?

“Iya.”

6. Apabila pada saat bermain *game* orangtua menyuruh anda untuk belajar, Apakah anda akan berhenti bermain *game*?

“iya nurut untuk belajar.”

7. Apakah anda sering mendapatkan tugas kelompok dari guru?

“Iya.”

8. Apakah dengan bermain *game* dapat mengganggu anda dalam mengerjakan tugas kelompok dengan teman-teman anda?

“Kadang-kadang mengganggu buat ngerjain tugas kelompok”

9. Apa yang akan dilakukan anda apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain *game*?

“Kadang marah.”

10. Apakah anda akan meniru adegan kekerasan yang terdapat di dalam *game* yang anda mainkan?

“Kadang-kadang saja.”

11. Bagaimana sikap anda apabila pada saat bermain *game*, anda melihat teman anda yang kesusahan?

“Membantunya.”

12. Apakah dengan seringnya bermain *game*, anda tidak peduli/cuek dengan lingkungan sekitar?

“Kadang-kadang tidak peduli.”

13. Apakah dengan seringnya bermain *game*, menganggap teman-teman tidak penting untuk anda?

“Penting.”

14. Bagaimana sikap anda apabila saat bermain *game* kakak/adik anda ingin bermain *game* yang sedang anda mainkan?

“Bilang ke kakak/adik untuk menunggu sampai aku selesai main *game*.”

15. Apakah dengan seringnya bermain *game* secara tidak langsung anda meniru karakter tokoh dalam permainan tersebut seperti tingkah laku berkuasa?

“Tidak.”

16. Apakah anda sering berlomba dalam bermain *game* dengan teman-teman anda?

“Kadang-kadang saja main *gamenya* di bikin perlombaan bareng teman-teman, biar makin seru.”

17. Apakah dengan berlomba dalam bermain *game* melatih anda untuk bersaing dalam prestasi?

“Tidak.”

18. Apabila dalam permainan *game* terdapat kata-kata hinaaan, apakah secara tidak langsung anda menirunya?

“Tidak.”

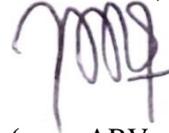
19. Apa yang akan anda lakukan apabila pada saat bermain *game* ada teman yang mengganggu anda?

“Marah.”

20. Bagaimana sikap anda apabila kakak/adik anda merebut *game* yang sedang anda dimainkan?

“Rebut balik.”

Narasumber,



(ARV)

C. DNS

Game

1. Apa yang anda ketahui tentang *game online* dan *offline*?
“Game online dan game offline itu apa yaaa, tidak tahu bu.”
2. Kapan anda mulai mengenal *game*?
Pas kelas 4
3. Jenis *game* apa saja yang sering anda mainkan?
“Biasanya main puzzle sama cooking”.
4. Apakah anda bermain *game* setiap hari?
“Tidak, biasanya setiap hari sabtu dan minggu.”
5. Berapa lama kah anda memainkan *game* dalam sehari?
“Kalo hari sabtu 2 jam, kalo hari minggu 4 jam.”
6. Pada pukul berapa anda bermain *game*?
“Hari sabtu pukul 10:00-12:00, kalo hari minggu pukul 08:00-12:00.”
7. Dimana anda memainkan *game*?
“Di rumah.”
8. Apa manfaat setelah bermain *game*?
“Manfaatnya jadi senang”
9. Apakah menurut anda *game* memiliki dampak negatif dan positif?
“Ada.”
10. Apa dampak-dampak dari bermain *game*?
“Jika negatif nanti suka mukul, menendang. Sedangkan dampak positif itu yang tidak memukul sama menendang.”

11. Apakah bermain *game* dapat berpengaruh terhadap kepribadian sosial anda?

“Tidak ada pengaruhnya.”

Kepribadian Sosial Anak

1. Apakah orangtua mengetahui jika anda bermain *game*?

“Kadang tau, kadang tidak.”

2. Bagaimana sikap orangtua apabila anda bermain *game*?

“Biasa saja.”

3. Apa yang akan dilakukan anda, apabila orangtua melarang anda untuk bermain *game*?

“kadang ngambek kalo tidak ya marah, hehe”

4. Bagaimana sikap anda apabila pada saat orangtua menasehati, anda sedang bermain *game*?

“Kadang mendengarkan nasehatnya, kadang juga tidak.”

5. Apakah orangtua memiliki aturan jam belajar untuk anda?

“Iya.”

6. Apabila pada saat bermain *game* orangtua menyuruh anda untuk belajar, Apakah anda akan berhenti bermain *game*?

“Berhenti maen game, terus belajar.”

7. Apakah anda sering mendapatkan tugas kelompok dari guru?

“Iya.”

8. Apakah dengan bermain *game* dapat mengganggu anda dalam mengerjakan tugas kelompok dengan teman-teman anda?

“Iya.”

9. Apa yang akan dilakukan anda apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain *game*?
“Marah, kadang ngambek.”
10. Apakah anda akan meniru adegan kekerasan yang terdapat di dalam *game* yang anda mainkan?
“Kadang menirunya, kadang tidak.”
11. Bagaimana sikap anda apabila pada saat bermain *game*, anda melihat teman anda yang kesusahan?
“Membantunya.”
12. Apakah dengan seringnya bermain *game*, anda tidak peduli/cuek dengan lingkungan sekitar?
“Peduli.”
13. Apakah dengan seringnya bermain *game*, menganggap teman-teman tidak penting untuk anda?
“Penting.”
14. Bagaimana sikap anda apabila saat bermain *game* kakak/adik anda ingin bermain *game* yang sedang anda mainkan?
“Gantian nunggu aku selesai main dulu.”
15. Apakah dengan seringnya bermain *game* secara tidak langsung anda meniru karakter tokoh dalam permainan tersebut seperti tingkah laku berkuasa?
“Tidak.”
16. Apakah anda sering berlomba dalam bermain *game* dengan teman-teman anda?

“Tidak, biasanya maen *gamenya* sendirian.”

17. Apakah dengan berlomba dalam bermain *game* melatih anda untuk bersaing dalam prestasi?

“Tidak”

18. Apabila dalam permainan *game* terdapat kata-kata hinaaan, apakah secara tidak langsung anda menirunya?

“Tidak.”

19. Apa yang akan anda lakukan apabila pada saat bermain *game* ada teman yang mengganggu anda?

“Marah sama teman yang ganggu tadi, marahnya ya paling diem, kadang juga tak nasehatin biar ndak ganggu lagi.”

20. Bagaimana sikap anda apabila kakak/adik anda merebut *game* yang sedang anda dimainkan?

“Kadang tak laporin ke bunda.”

Narasumber,



(DNS)

D. GDS

Game

1. Apa yang anda ketahui tentang *game online* dan *offline*?
“Game yg membutuhkn internet, klo offline yng tidak membutuhkan jaringa internet.”
2. Kapan anda mulai mengenal *game*?
“Dari dulu, kelas 1 SD tapi dulu yang online.”
3. Jenis *game* apa saja yang sering anda mainkan?
“Pou, candy crash saga, tampel run, line play, my talking angela.”
4. Apakah anda bermain *game* setiap hari?
“Iya setiap hari.”
5. Berapa lama kah anda memainkan *game* dalam sehari?
“Ndak di hitung, sering banget soalnya.”
6. Pada pukul berapa anda bermain *game*?
“Dari pulang sekolah sampe mau tidur.”
7. Dimana anda memainkan *game*?
“Di rumah.”
8. Apa manfaat setelah bermain *game*?
“Bisa buat refreshing otak.”
9. Apakah menurut anda *game* memiliki dampak negatif dan positif?
“Iya.”
10. Apa dampak-dampak dari bermain *game*?

“Dampak negatif: bisa meniru gaya orang yang ada di game, contohnya menendang, memukul. Positif: melatih otak.”

11. Apakah bermain *game* dapat berpengaruh terhadap kepribadian sosial anda?

“Ada.”

Kepribadian Sosial Anak

1. Apakah orangtua mengetahui jika anda bermain *game*?

“Kadang tau, kadang tidak.”

2. Bagaimana sikap orangtua apabila anda bermain *game*?

“Biasa saja.”

3. Apa yang akan dilakukan anda, apabila orangtua melarang anda untuk bermain *game*?

“Tetap main biasanya.”

4. Bagaimana sikap anda apabila pada saat orangtua menasehati, anda sedang bermain *game*?

“Dengerin sambil main *game*.”

5. Apakah orangtua memiliki aturan jam belajar untuk anda?

“kalo ada PR sama mau ulangan aja belajarnya, hehe.”

6. Apabila pada saat bermain *game* orangtua menyuruh anda untuk belajar, Apakah anda akan berhenti bermain *game*?

“Kadang ya berhenti trus belajar, tapi belajarnya sambil main. hehehe”

7. Apakah anda sering mendapatkan tugas kelompok dari guru?

“Iya.”

8. Apakah dengan bermain *game* dapat mengganggu anda dalam mengerjakan tugas kelompok dengan teman-teman anda?

“Iya.”

9. Apa yang akan dilakukan anda apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain *game*?

“Ngambek.”

10. Apakah anda akan meniru adegan kekerasan yang terdapat di dalam *game* yang anda mainkan?

“Kadang-kadang.”

11. Bagaimana sikap anda apabila pada saat bermain *game*, anda melihat teman anda yang kesusahan?

“Tergantung temannya, kalo temannya nakal ya tidak aku bantu, tapi kalo temannya tidak nakal ya tak bantu.”

12. Apakah dengan seringnya bermain *game*, anda tidak peduli/cuek dengan lingkungan sekitar?

“Kadang-kadang.”

13. Apakah dengan seringnya bermain *game*, menganggap teman-teman tidak penting untuk anda?

“Ada yang penting ada yang tidak.”

14. Bagaimana sikap anda apabila saat bermain *game* kakak/adik anda ingin bermain *game* yang sedang anda mainkan?

“Meminjamkannya.”

15. Apakah dengan seringnya bermain *game* secara tidak langsung anda meniru karakter tokoh dalam permainan tersebut seperti tingkah laku berkuasa?

“Iya.”

16. Apakah anda sering berlomba dalam bermain *game* dengan teman-teman anda?

“Kadang-kadang.”

17. Apakah dengan berlomba dalam bermain *game* melatih anda untuk bersaing dalam prestasi?

“Iya.”

18. Apabila dalam permainan *game* terdapat kata-kata hinaaan, apakah secara tidak langsung anda menirunya?

“Kadang suka ngejek temen”.

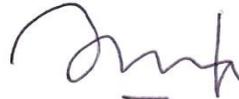
19. Apa yang akan anda lakukan apabila pada saat bermain *game* ada teman yang mengganggu anda?

“Marah.”

20. Bagaimana sikap anda apabila kakak/adik anda merebut *game* yang sedang anda dimainkan?

“Ngadu ke ayah atau bunda.”

Narasumber,



(GDS)

E. FRL

Game

1. Apa yang anda ketahui tentang *game online* dan *offline*?
“Game online yang membutuhkan jaringan, kalo yang offline yang membutuhkan internet.”
2. Kapan anda mulai mengenal *game*?
“Mulai dari kelas 1.”
3. Jenis *game* apa saja yang sering anda mainkan?
“Aku paling suka main The killer clown, ghost cape, FIVA, Shooter, perang”.
4. Apakah anda bermain *game* setiap hari?
“Nggak, cuma hari sabtu sama minggu.”
5. Berapa lama kah anda memainkan *game* dalam sehari?
“Dari pulang sekolah sampe jam 2, hari minggu dari jam 8 sampe sore.”
6. Pada pukul berapa anda bermain *game*?
“Hari sabtu jam 10:00 – 14:00, hari minggu jam 08:00 sampai sepuasnya.”
7. Dimana anda memainkan *game*?
“Di kamar, kadang di ruang keluarga.”
8. Apa manfaat setelah bermain *game*?
“Buat senang-senang aja.”
9. Apakah menurut anda *game* memiliki dampak negatif dan positif?
“Iya.”

10. Apa dampak-dampak dari bermain *game*?
“Tapi tidak tau dampaknya apa.”
11. Apakah bermain *game* dapat berpengaruh terhadap kepribadian sosial anda?
“Iya berpengaruh.”

Kepribadian Sosial Anak

1. Apakah orangtua mengetahui jika anda bermain *game*?
“Kadang iya, kadang tidak.”
2. Bagaimana sikap orangtua apabila anda bermain *game*?
“Kalo waktunya belajar melarang untuk main *game*, tapi kalo tidak biasa saja.”
3. Apa yang akan dilakukan anda, apabila orangtua melarang anda untuk bermain *game*?
“Kadang nurut, kadang tidak.”
4. Bagaimana sikap anda apabila pada saat orangtua menasehati, anda sedang bermain *game*?
“Mendengarkan.”
5. Apakah orangtua memiliki aturan jam belajar untuk anda?
“Iya.”
6. Apabila pada saat bermain *game* orangtua menyuruh anda untuk belajar, Apakah anda akan berhenti bermain *game*?
“Iya.”
7. Apakah anda sering mendapatkan tugas kelompok dari guru?
“Iya.”

8. Apakah dengan bermain *game* dapat mengganggu anda dalam mengerjakan tugas kelompok dengan teman-teman anda?

“Kadang-kadang.”

9. Apa yang akan dilakukan anda apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain *game*?

“Kadang marah,”

10. Apakah anda akan meniru adegan kekerasan yang terdapat di dalam *game* yang anda mainkan?

“Kadang-kadang.”

11. Bagaimana sikap anda apabila pada saat bermain *game*, anda melihat teman anda yang kesusahan?

“Kadang membantunya kadang tidak.”

12. Apakah dengan seringnya bermain *game*, anda tidak peduli/cuek dengan lingkungan sekitar?

“Iya.”

13. Apakah dengan seringnya bermain *game*, menganggap teman-teman tidak penting untuk anda?

“Penting.”

14. Bagaimana sikap anda apabila saat bermain *game* kakak/adik anda ingin bermain *game* yang sedang anda mainkan?

“Meminjamkannya, nanti gantian main.”

15. Apakah dengan seringnya bermain *game* secara tidak langsung anda meniru karakter tokoh dalam permainan tersebut seperti tingkah laku berkuasa?

“Terkadang, kaya pas mau beli jajan gak ada uang, nanti malakin ke temen kelas yang cewe, hehehe”

16. Apakah anda sering berlomba dalam bermain *game* dengan teman-teman anda?

“Iya, tapi tidak sering.”

17. Apakah dengan berlomba dalam bermain *game* melatih anda untuk bersaing dalam prestasi?

“Tidak.”

18. Apabila dalam permainan *game* terdapat kata-kata hinaaan, apakah secara tidak langsung anda menirunya?

“Kadang, kalo ada temen yang rese ya tak kata-katain aja.”

19. Apa yang akan anda lakukan apabila pada saat bermain *game* ada teman yang mengganggu anda?

“Marah.”

20. Bagaimana sikap anda apabila kakak/adik anda merebut *game* yang sedang anda dimainkan?

“Marah, tapi kalo mintanya baik-baik ya boleh, tidak apa-apa.”

Narasumber,



(FRL)

F. NJW

Game

1. Apa yang anda ketahui tentang *game online* dan *offline*?
“Game online itu game yang pake jaringan internet, kalo offline itu nggak pake jaringan internet”
2. Kapan anda mulai mengenal *game*?
“Mulai umur 4 tahun.”
3. Jenis *game* apa saja yang sering anda mainkan?
Duty Driver, FIVA, dan Point Blank, tapi paling suka itu permainan Point Blank, soalnya seru banget permainannya”
4. Apakah anda bermain *game* setiap hari?
“Setiap hari sabtu sama minggu.”
5. Berapa lama kah anda memainkan *game* dalam sehari?
“3 jam.”
6. Pada pukul berapa anda bermain *game*?
“Tidak tentu, pokoknya kalo hari sabtu mulai main *game* setelah pulang sekolah.”
7. Dimana anda memainkan *game*?
“Di rumah.”
8. Apa manfaat setelah bermain *game*?
“Agar selalu senang, tidak bosan.”
9. Apakah menurut anda *game* memiliki dampak negatif dan positif?
“Ada.”
10. Apa dampak-dampak dari bermain *game*?

“Biar nggak setres.”

11. Apakah bermain *game* dapat berpengaruh terhadap kepribadian sosial anda?

“Tidak ada pengaruhnya.”

Kepribadian Sosial Anak

1. Apakah orangtua mengetahui jika anda bermain *game*?

“Kadang tau, kadang tidak.”

2. Bagaimana sikap orangtua apabila anda bermain *game*?

“Biasa saja.”

3. Apa yang akan dilakukan anda, apabila orangtua melarang anda untuk bermain *game*?

“Tetap main *game* biasanya.”

4. Bagaimana sikap anda apabila pada saat orangtua menasehati, anda sedang bermain *game*?

“Berhenti main *game*, dan mendengarkan nasihatnya.”

5. Apakah orangtua memiliki aturan jam belajar untuk anda?

“Iya.”

6. Apabila pada saat bermain *game* orangtua menyuruh anda untuk belajar, Apakah anda akan berhenti bermain *game*?

“Iya, langsung belajar, walaupun kadang males.”

7. Apakah anda sering mendapatkan tugas kelompok dari guru?

“Iya sering.”

8. Apakah dengan bermain *game* dapat mengganggu anda dalam mengerjakan tugas kelompok dengan teman-teman anda?

“Iya, mengganggu banget.”

9. Apa yang akan dilakukan anda apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain *game*?

“Ngambek.”

10. Apakah anda akan meniru adegan kekerasan yang terdapat di dalam *game* yang anda mainkan?

“Kadang-kadang.”

11. Bagaimana sikap anda apabila pada saat bermain *game*, anda melihat teman anda yang kesusahan?

“Membantunya.”

12. Apakah dengan seringnya bermain *game*, anda tidak peduli/cuek dengan lingkungan sekitar?

“Kadang-kadang.”

13. Apakah dengan seringnya bermain *game*, menganggap teman-teman tidak penting untuk anda?

“Penting.”

14. Bagaimana sikap anda apabila saat bermain *game* kakak/adik anda ingin bermain *game* yang sedang anda mainkan?

“Gantian maennya.”

15. Apakah dengan seringnya bermain *game* secara tidak langsung anda meniru karakter tokoh dalam permainan tersebut seperti tingkah laku berkuasa?

“Iya, kadang-kadang.”

16. Apakah anda sering berlomba dalam bermain *game* dengan teman-teman anda?

“Iya sering, biar nggak bosan.”

17. Apakah dengan berlomba dalam bermain *game* melatih anda untuk bersaing dalam prestasi?

“Ada kemungkinannya.”

18. Apabila dalam permainan *game* terdapat kata-kata hinaaan, apakah secara tidak langsung anda menirunya?

“Iya, tapi kadang-kadang.”

19. Apa yang akan anda lakukan apabila pada saat bermain *game* ada teman yang mengganggu anda?

“Gantian mengganggu kalo teman lagi maen *game*.”

20. Bagaimana sikap anda apabila kakak/adik anda merebut *game* yang sedang anda dimainkan?

“Rebut balik.”

Narasumber,



(NJW)

G. MHD

Game

1. Apa yang anda ketahui tentang *game online* dan *offline*?
“Game online itu game yang membutuhkan jaringan internet, kalo offline tidak membutuhkan jaringan internet.”
2. Kapan anda mulai mengenal *game*?
Umur 6 tahun.”
3. Jenis *game* apa saja yang sering anda mainkan?
“COC, Point Blank. Sepak bola, catur. Tapi yang paling aku suka itu Clash of Clan (COC) soalnya lagi ngetrand”.
4. Apakah anda bermain *game* setiap hari?
“Nggak, 3 hari, dri hari jum’at sampe minggu”
5. Berapa lama kah anda memainkan *game* dalam sehari?
“Dari pulang sekolah sampe sepuasnya.”
6. Pada pukul berapa anda bermain *game*?
“Hari jumat dari jam 13:00 sampe bosan, hari sabtu dari jam 10:00 sampe bosan juga, hari minggu dari jam 08:00 sampe malem.”
7. Dimana anda memainkan *game*?
“Di rumah, kadang di warnet.”
8. Apa manfaat setelah bermain *game*?
“Agar pintar maen game.”
9. Apakah menurut anda *game* memiliki dampak negatif dan positif?
“Ada.”

10. Apa dampak-dampak dari bermain *game*?

“Dampaknya bisa tambah pintar maen gamenya.”

11. Apakah bermain *game* dapat berpengaruh terhadap kepribadian sosial anda?

“Iya berpengaruh.”

Kepribadian Sosial Anak

1. Apakah orangtua mengetahui jika anda bermain *game*?

“Kadang-kadang saja.”

2. Bagaimana sikap orangtua apabila anda bermain *game*?

“Biasa saja.”

3. Apa yang akan dilakukan anda, apabila orangtua melarang anda untuk bermain *game*?

“Kadang marah.”

4. Bagaimana sikap anda apabila pada saat orangtua menasehati, anda sedang bermain *game*?

“Dengerin tapi sambil maen game.”

5. Apakah orangtua memiliki aturan jam belajar untuk anda?

“Iya.”

6. Apabila pada saat bermain *game* orangtua menyuruh anda untuk belajar, Apakah anda akan berhenti bermain *game*?

“belajar.”

7. Apakah anda sering mendapatkan tugas kelompok dari guru?

“Iya.”

8. Apakah dengan bermain *game* dapat mengganggu anda dalam mengerjakan tugas kelompok dengan teman-teman anda?

“Iya kadang.”

9. Apa yang akan dilakukan anda apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain *game*?

“Tidak marah si biasa aja.”

10. Apakah anda akan meniru adegan kekerasan yang terdapat di dalam *game* yang anda mainkan?

“Iya sering.”

11. Bagaimana sikap anda apabila pada saat bermain *game*, anda melihat teman anda yang kesusahan?

“Biasa saja.”

12. Apakah dengan seringnya bermain *game*, anda tidak peduli/cuek dengan lingkungan sekitar?

“Kadang-kadang.”

13. Apakah dengan seringnya bermain *game*, menganggap teman-teman tidak penting untuk anda?

“Penting. Soalnya kan maen gamenya kadang bareng teman-teman.”

14. Bagaimana sikap anda apabila saat bermain *game* kakak/adik anda ingin bermain *game* yang sedang anda mainkan?

“Tak cuekin kadang.”

15. Apakah dengan seringnya bermain *game* secara tidak langsung anda meniru karakter tokoh dalam permainan tersebut seperti tingkah laku berkuasa?

“Iya terkadang.”

16. Apakah anda sering berlomba dalam bermain *game* dengan teman-teman anda?

“Iya sering.”

17. Apakah dengan berlomba dalam bermain *game* melatih anda untuk bersaing dalam prestasi?

“Tidak.”

18. Apabila dalam permainan *game* terdapat kata-kata hinaaan, apakah secara tidak langsung anda menirunya?

“Kadang menirunya.”

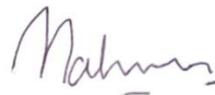
19. Apa yang akan anda lakukan apabila pada saat bermain *game* ada teman yang mengganggu anda?

“Marah.”

20. Bagaimana sikap anda apabila kakak/adik anda merebut *game* yang sedang anda dimainkan?

“*Gamenya* tak matikan.”

Narasumber,



(MHD

H. TQF

Game

1. Apa yang anda ketahui tentang *game online* dan *offline*?
“Game online membutuhkan jaringan internet, kalo yang offline tidak membutuhkan jaringan internet.”
2. Kapan anda mulai mengenal *game*?
“Pada umur 10 tahun.”
3. Jenis *game* apa saja yang sering anda mainkan?
“Mine craft dan contract killer.”
4. Apakah anda bermain *game* setiap hari?
“Jumat, sabtu, dan minggu.”
5. Berapa lama kah anda memainkan *game* dalam sehari?
“Sepuasnya.”
6. Pada pukul berapa anda bermain *game*?
“Dari pulang sekolah sampe bosan”.
7. Dimana anda memainkan *game*?
Di rumah.”
8. Apa manfaat setelah bermain *game*?
“Buat santai, seru-seruan.”
9. Apakah menurut anda *game* memiliki dampak negatif dan positif?
“Iya.”
10. Apa dampak-dampak dari bermain *game*?
“Tahunya Cuma buat seneng aja.”

11. Apakah bermain *game* dapat berpengaruh terhadap kepribadian sosial anda?

“Tidak ada pengaruhnya.”

Kepribadian Sosial Anak

1. Apakah orangtua mengetahui jika anda bermain *game*?

“tidak juga.”

2. Bagaimana sikap orangtua apabila anda bermain *game*?

“Kadang suka nyuruh buat berhenti maen *game*, tapi akunya tetap main aja.”

3. Apa yang akan dilakukan anda, apabila orangtua melarang anda untuk bermain *game*?

“Pura-pura tidak mendengarnya, tetap main *game* saja.”

4. Bagaiman sikap anda apabila pada saat orangtua menasehati, anda sedang bermain *game*?

“Berhenti dan mendengarkan.”

5. Apakah orangtua memiliki aturan jam belajar untuk anda?

“Iya.”

6. Apabila pada saat bermain *game* orangtua menyuruh anda untuk belajar, Apakah anda akan berhenti bermain *game*?

“Belajar.”

7. Apakah anda sering mendapatkan tugas kelompok dari guru?

“Iya.”

8. Apakah dengan bermain *game* dapat mengganggu anda dalam mengerjakan tugas kelompok dengan teman-teman anda?

“Iya, soalnya kalo main *game* pasti konsentrasinya ke *game*, hehe.”

9. Apa yang akan dilakukan anda apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain *game*?

“Biasa saja, maen *gamenya* di ganti nonton TV.”

10. Apakah anda akan meniru adegan kekerasan yang terdapat di dalam *game* yang anda mainkan?

“Iya meniru, biar keren.”

11. Bagaimana sikap anda apabila pada saat bermain *game*, anda melihat teman anda yang kesusahan?

“Kadang membantunya.”

12. Apakah dengan seringnya bermain *game*, anda tidak peduli/cuek dengan lingkungan sekitar?

“Iya gak peduli, kan fokusnya sama *game*”.

13. Apakah dengan seringnya bermain *game*, menganggap teman-teman tidak penting untuk anda?

“Iya.”

14. Bagaimana sikap anda apabila saat bermain *game* kakak/adik anda ingin bermain *game* yang sedang anda mainkan?

“Meminjamkannya, nanti kan bisa gantian mainnya.”

15. Apakah dengan seringnya bermain *game* secara tidak langsung anda meniru karakter tokoh dalam permainan tersebut seperti tingkah laku berkuasa?

“Kadang-kadang.”

16. Apakah anda sering berlomba dalam bermain *game* dengan teman-teman anda?

“Iya, tapi tidak sering.”

17. Apakah dengan berlomba dalam bermain *game* melatih anda untuk bersaing dalam prestasi?

“Tidak.”

18. Apabila dalam permainan *game* terdapat kata-kata hinaaan, apakah secara tidak langsung anda menirunya?

“Terkadang.”

19. Apa yang akan anda lakukan apabila pada saat bermain *game* ada teman yang mengganggu anda?

“Marah.”

20. Bagaimana sikap anda apabila kakak/adik anda merebut *game* yang sedang anda dimainkan?

“Marah.”

Narasumber,



(TQF)

I. DFA

Game

1. Apa yang anda ketahui tentang *game online* dan *offline*?
“Game online memakai internet, kalo offline tidak pake internet.”
2. Kapan anda mulai mengenal *game*?
“Kelas 3.”
3. Jenis *game* apa saja yang sering anda mainkan?
“Point blank, losaga, clash of clan, my talking tom, hungry shark, tapi yang paling sering itu point blank sama COC”
4. Apakah anda bermain *game* setiap hari?
“Iya setiap hari.”
5. Berapa lama kah anda memainkan *game* dalam sehari?
“4 jam.”
6. Pada pukul berapa anda bermain *game*?
“Jam 16:00 – 20:00.”
7. Dimana anda memainkan *game*?
“Kadang di rumah, kadang di warnet.”
8. Apa manfaat setelah bermain *game*?
“Agar jago dalam maen game.”
9. Apakah menurut anda *game* memiliki dampak negatif dan positif?
“Ada.”
10. Apa dampak-dampak dari bermain *game*?
“Jadi males belajar, tapi menyenangkan.”

11. Apakah bermain *game* dapat berpengaruh terhadap kepribadian sosial anda?

“Iya ada.”

Kepribadian Sosial Anak

1. Apakah orangtua mengetahui jika anda bermain *game*?

“Kadang-kadang saja.”

2. Bagaimana sikap orangtua apabila anda bermain *game*?

“Biasa saja.”

3. Apa yang akan dilakukan anda, apabila orangtua melarang anda untuk bermain *game*?

“Kadang berhenti main *game*, kadang terus.”

4. Bagaimana sikap anda apabila pada saat orangtua menasehati, anda sedang bermain *game*?

“Berhenti main *game*, dan diam sambil nonton tv.”

5. Apakah orangtua memiliki aturan jam belajar untuk anda?

“Iya.”

6. Apabila pada saat bermain *game* orangtua menyuruh anda untuk belajar, Apakah anda akan berhenti bermain *game*?

“Iya berhenti, terus nonton tv sebentar, habis itu baru belajar.”

7. Apakah anda sering mendapatkan tugas kelompok dari guru?

“Iya.”

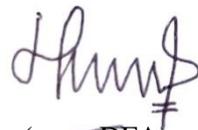
8. Apakah dengan bermain *game* dapat mengganggu anda dalam mengerjakan tugas kelompok dengan teman-teman anda?

“Iya, mengganggu banget.”

9. Apa yang akan dilakukan anda apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain *game*?
“Marah, tapi kadang-kadang saja, kalo tidak ya langsung nonton TV.”
10. Apakah anda akan meniru adegan kekerasan yang terdapat di dalam *game* yang anda mainkan?
“Iya.”
11. Bagaimana sikap anda apabila pada saat bermain *game*, anda melihat teman anda yang kesusahan?
“Membantunya.”
12. Apakah dengan seringnya bermain *game*, anda tidak peduli/cuek dengan lingkungan sekitar?
“Kadang-kadang saja, hehe”
13. Apakah dengan seringnya bermain *game*, menganggap teman-teman tidak penting untuk anda?
“Iya kadang, soalnya kalo main *game* yang seru-seru jadi lupa sama teman.”
14. Bagaimana sikap anda apabila saat bermain *game* kakak/adik anda ingin bermain *game* yang sedang anda mainkan?
“Tidak apa-apa.”
15. Apakah dengan seringnya bermain *game* secara tidak langsung anda meniru karakter tokoh dalam permainan tersebut seperti tingkah laku berkuasa?
“Iya sering.”

16. Apakah anda sering berlomba dalam bermain *game* dengan teman-teman anda?
“Iya sering, suka juga.”
17. Apakah dengan berlomba dalam bermain *game* melatih anda untuk bersaing dalam prestasi?
“Iya”
18. Apabila dalam permainan *game* terdapat kata-kata hinaaan, apakah secara tidak langsung anda menirunya?
“Iya menirunya.”
19. Apa yang akan anda lakukan apabila pada saat bermain *game* ada teman yang mengganggu anda?
“Marah sama teman yang mengganggu tadi.”
20. Bagaimana sikap anda apabila kakak/adik anda merebut *game* yang sedang anda dimainkan?
“Tidak apa-apa.”

Narasumber,



(DFA)

J. FRS

Game

1. Apa yang anda ketahui tentang *game online* dan *offline*?
“Game online yang membutuhkan jaringan internet, kalo offline yang tidak membutuhkan jaringan internet.”
2. Kapan anda mulai mengenal *game*?
“Kelas 1 SD.”
3. Jenis *game* apa saja yang sering anda mainkan?
“Silent hill, ghost cape, duty driver.”
4. Apakah anda bermain *game* setiap hari?
“Setiap hari sabtu dan minggu.”
5. Berapa lama kah anda memainkan *game* dalam sehari?
“Kurang lebih empat jaman”.
6. Pada pukul berapa anda bermain *game*?
“Dari pulang sekolah jam 10:00 sampe jam 14:00, kalo hari minggu jam 08:00 – 12:00.”
7. Dimana anda memainkan *game*?
“Kadang main *gamenya* di kamar, kadang di warnet.”
8. Apa manfaat setelah bermain *game*?
“Untuk mengusir rasa bosan.”
9. Apakah menurut anda *game* memiliki dampak negatif dan positif?
“Ada mungkin,”
10. Apa dampak-dampak dari bermain *game*?
“Tapi tidak tahu dampaknya.”

11. Apakah bermain *game* dapat berpengaruh terhadap kepribadian sosial anda?

“Tidak ada pengaruhnya.”

Kepribadian Sosial Anak

1. Apakah orangtua mengetahui jika anda bermain *game*?

“Kalo mainnya di warnet tidak tau, tapi kalo mainnya di rumah tau.”

2. Bagaimana sikap orangtua apabila anda bermain *game*?

“Biasa saja.”

3. Apa yang akan dilakukan anda, apabila orangtua melarang anda untuk bermain *game*?

“Menurut saja.”

4. Bagaimana sikap anda apabila pada saat orangtua menasehati, anda sedang bermain *game*?

“Berhenti main *game*, dan mendengarkan nasehatnya.”

5. Apakah orangtua memiliki aturan jam belajar untuk anda?

“Iya punya.”

6. Apabila pada saat bermain *game* orangtua menyuruh anda untuk belajar, Apakah anda akan berhenti bermain *game*?

“Kadang marah, kadang nurut buat belajar.”

7. Apakah anda sering mendapatkan tugas kelompok dari guru?

“Iya.”

8. Apakah dengan bermain *game* dapat mengganggu anda dalam mengerjakan tugas kelompok dengan teman-teman anda?

“Iya mengganggu.”

9. Apa yang akan dilakukan anda apabila tidak terpenuhi keinginan dalam bermain *game*?

“Marah biasanya.”

10. Apakah anda akan meniru adegan kekerasan yang terdapat di dalam *game* yang anda mainkan?

“Kadang menirunya.”

11. Bagaimana sikap anda apabila pada saat bermain *game*, anda melihat teman anda yang kesusahan?

“Membantunya.”

12. Apakah dengan seringnya bermain *game*, anda tidak peduli/cuek dengan lingkungan sekitar?

“Kadang-kadang.”

13. Apakah dengan seringnya bermain *game*, menganggap teman-teman tidak penting untuk anda?

“Penting.”

14. Bagaimana sikap anda apabila saat bermain *game* kakak/adik anda ingin bermain *game* yang sedang anda mainkan?

“Meminjamkannya.”

15. Apakah dengan seringnya bermain *game* secara tidak langsung anda meniru karakter tokoh dalam permainan tersebut seperti tingkah laku berkuasa?

“Terkadang.”

16. Apakah anda sering berlomba dalam bermain *game* dengan teman-teman anda?

“Tidak pernah.”

17. Apakah dengan berlomba dalam bermain *game* melatih anda untuk bersaing dalam prestasi?

“Tidak.”

18. Apabila dalam permainan *game* terdapat kata-kata hinaaan, apakah secara tidak langsung anda menirunya?

“Tidak.”

19. Apa yang akan anda lakukan apabila pada saat bermain *game* ada teman yang mengganggu anda?

“Marah.”

20. Bagaimana sikap anda apabila kakak/adik anda merebut *game* yang sedang anda dimainkan?

“Membiarkan saja, nanti bisa gantian mainnya.”

Narasumber,



(FRS)

Lampiran IV

Tabel 4.3. Analisis Dampak *Game* pada Kepribadian Sosial Anak

No.	FREKUE NSI	NAMA	JENIS <i>GAME</i>	WAKTU	KEPRIBADIAN SOSIAL
1.	Kadang	DNS	Puzzle dan cooking.	Sabtu: 2 jam Minggu: 4 jam	1. Pembangkangan 2. Kerjasama 3. Agresi 4. Egois 5. Berselisih
		NJW	Silent hill, ghost cape, dan duty driver	Sabtu dan minggu : 3 jam	1. Pembangkangan 2. Kerjasama 3. Agresi 4. Egois 5. Tingkah berkuasa 6. Persaingan 7. Menggoda 8. Berselisih
		FRS	Silent hill, ghost cape, dan duty driver	Sabtu dan mingg : 4 jam	1. Pembangkangan 2. Kerjasama 3. Agresi 4. Egois 5. Tingkah berkuasa 6. Berselisih
		ARV	COC, Play Ranger, Babal	Sabtu dan minggu : 3 jam	1. Pembangkangan 2. Kerjasama 3. Agresi 4. Egois 5. Persaingan 6. Berselisih

2.	Sering	FRL	The killer clown, ghost cape, sepak bola, tembak2an, perang.	Sabtu: 4 jam Minggu: 9 jam	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembangkangan 2. Kerjasama 3. Agresi 4. Simpati 5. Egois 6. Tingkah berkuasa 7. Persaingan 8. Menggoda 9. Berselisih
		ALN	Sneil Bob, dream carlesing, bad piggies.	Sabtu dan minggu : 5 jam	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembangkangan 2. Kerjasama 3. Agresi 4. Egois 5. Persaingan 6. Menggoda 7. Berselisih
		MHD	COC, Point Blank. Sepak bola, catur	Jum'at-minggu : sepuasnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembangkangan 2. Kerjasama 3. Agresi 4. Simpati 5. Egois 6. Tingkah berkuasa 7. Persaingan 8. Menggoda 9. Berselisih
		TQF	Mine craft dan contract killer	Jum'at-minggu : sepuasnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembangkangan 2. Kerjasama 3. Agresi 4. Egois 5. Tingkah berkuasa 6. Persaingan

					<ul style="list-style-type: none"> 7. Menggoda 8. Berselisih 9. Simpati
3.	Selalu	GDS	Pou, candy crash saga, tampel run, line play, my talking angela.	Setiap hari: Sepuasnya	<ul style="list-style-type: none"> 1. Pembangkangan 2. Kerjasama 3. Agresi 4. Simpati 5. Egois 6. Tingkah berkuasa 7. Menggoda 8. Persaingan 9. Berselisih
		DFA	Point blank, losaga, clash of clan, my talking tom, hungry shark	Setiap hari: 4 jam	<ul style="list-style-type: none"> 1. Pembangkangan 2. Kerjasama 3. Agresi 4. Simpati 5. Egois 6. Tingkah berkuasa 7. Persaingan 8. Menggoda 9. Berselisih

Lampiran V

DAFTAR OBSERVASI
DAMPAK *GAME* PADA KEPERIBADIAN SOSIAL ANAK

NAMA :

No.	KEPRIBADIAN SOSIAL	HASIL		KETERANGAN
		YA	TIDAK	
1.	Pembangkangan			
2.	Agresi			
3.	Berselisih			
4.	Menggoda			
5.	Persaingan			
6.	Kerja sama			
7.	Tingkah berkuasa			
8.	Egois			
9.	Simpati			

HASIL OBSERVASI

DAMPAK GAME PADA KEPERIBADIAN SOSIAL ANAK

(Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina)

NAMA : ALN

No.	KEPRIBADIAN SOSIAL	HASIL		KETERANGAN
		YA	TIDAK	
1.	Pembangkangan	√		Tidak mendengarkan nasihat guru,
2.	Agresi	√		Memukul dan menendang temannya saat bermain bersama.
3.	Berselisih	√		Dengan sikapnya yang agresif, timbul perselisihan dengan teman yang di pukul atau ditendang.
4.	Menggoda	√		Suka mengejek teman
5.	Persaingan	√		Berkompetensi dalam belajar
6.	Kerja sama	√		Mengerjakan tugas kelompok bersama dengan temannya
7.	Tingkah laku berkuasa		√	-
8.	Egois		√	-
9.	Simpati	√		Mem bantu teman yang sedang kesusahan dalam mengerjakan tugas dari guru.

HASIL OBSERVASI
DAMPAK GAME PADA KEPERIBADIAN SOSIAL ANAK
(Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina)

NAMA : GDS

No.	KEPRIBADIAN SOSIAL	HASIL		KETERANGAN
		YA	TIDAK	
1.	Pembangkangan	√		Tidak mendengarkan nasihat guru, Melawan pada guru, dan orang lebih dewasa darinya.
2.	Agresi	√		Memukul dan menendang dan suka marah-marah.
3.	Berselisih	√		Dengan sikapnya yang agresif, timbul perselisihan dengan teman yang di pukul atau ditendang. Meributkan sesuatu pada temannya.
4.	Menggoda	√		Suka mengejek teman, mencemooh.
5.	Persaingan	√		Berkompetensi dalam belajar
6.	Kerja sama	√		Mengerjakan tugas kelompok bersama dengan teman-temannya, walaupun banyak ulah yang dilakukan olehnya.
7.	Tingkah laku berkuasa	√		Menyuruh dan menkasa temannya untuk melakukan yang dinginkannya.
8.	Egois	√		Memikirkan diri sendiri dari pada memntungkan teman.
9.	Simpati	√		Suka membantu teman yang sedang sakit.

HASIL OBSERVASI
DAMPAK GAME PADA KEPERIBADIAN SOSIAL ANAK
(Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina)

NAMA : FRL

No.	KEPRIBADIAN SOSIAL	HASIL		KETERANGAN
		YA	TIDAK	
1.	Pembangkangan	√		Tidak mendengarkan nasihat, dan membantah perintah dari guru.
2.	Agresi	√		Memukul dan menendang temannya saat bermain bersama.
3.	Berselisih	√		Sikapnya yang agresif, timbul perselisihan dengan teman yang di pukul atau ditendang.
4.	Menggodda	√		Suka mengejek teman.
5.	Persaingan	√		Berkompetensi dalam belajar
6.	Kerja sama	√		Mengerjakan tugas kelompok bersama dengan teman-temannya.
7.	Tingkah laku berkuasa	√		Memaksa temannya untuk membayar makanan yang ia beli dari kantin, dan suka memerintah teman.
8.	Egois	√		Ingin dipenuhi segala keinginannya.
9.	Simpati	√		Membantru teman yang sedang kesusahan.

HASIL OBSERVASI
DAMPAK GAME PADA KEPERIBADIAN SOSIAL ANAK
(Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina)

NAMA : FRS

No.	KEPRIBADIAN SOSIAL	HASIL		KETERANGAN
		YA	TIDAK	
1.	Pembangkangan	√		Membantah dengan guru.
2.	Agresi	√		Memukul dan menendang temannya saat bermain bersama.
3.	Berselisih	√		Dengan sikapnya yang agresif, timbul perselisihan dengan teman yang di pukul atau ditendang.
4.	Mengoda		√	-
5.	Persangan		√	-
6.	Kerja sama	√		Mengerjakan tugas kelompok bersama dengan teman-temannya
7.	Tingkah laku berkuasa	√		Memaksa temannya untuk membayar makanan yang ia beli dari kantin, dan suka memerintah teman.
8.	Egois		√	-
9.	Simpati	√		Membanhu teman yang sedang kesusahan.

HASIL OBSERVASI
DAMPAK GAME PADA KEPERIBADIAN SOSIAL ANAK
(Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina)

NAMA : DFA

No.	KEPRIBADIAN SOSIAL	HASIL		KETERANGAN
		YA	TIDAK	
1.	Pembangkangan	√		Saat guru memerintah untuk tidak berisik di dalam kelas, ia tidak menghiraukan himbauan dari gurunya.
2.	Agresi	√		DFA menginjak temannya saat apel pagi di sekolah, dan memukul temannya.
3.	Berselisih	√		Dengan sikapnya yang agresif, temannya membalas memukul dan timbul pertengkaran diantara mereka.
4.	Menggoda	√		DFA mengejek teman sekelasnya saat istirahat.
5.	Persaingan	√		DFA berebut mengerjakan soal yang diberikan oleh gurunya.
6.	Kerja sama	√		Mengerjakan tugas kelompok bersama dengan teman-temannya.
7.	Tingkah laku berkuasa	√		DFA suka memerintah dan memaksa temannya untuk memenuhi keinginannya, seperti menyuruh temannya untuk membelikan jajanan di kantin.
8.	Egois	√		DFA hanya memikirkan diri sendiri saat bersama dengan temannya.
9.	Simpati	√		Mengunjungi teman yang sedang sakit.

HASIL OBSERVASI
DAMPAK GAME PADA KEPERIBADIAN SOSIAL ANAK
(Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina)

NAMA : TQF

No.	KEPRIBADIAN SOSIAL	HASIL		KETERANGAN
		YA	TIDAK	
1.	Pembangkangan	√		Tidak patuh dengan guru saat guru memerintahnya untuk memanggil temannya.
2.	Agresi	√		Memukul dan menendang temannya saat istirahat.
3.	Berselisih	√		Saat bermain dengan temannya. TQF berebut permainan yang diminkannya dan dari situ timbul pertengkaran.
4.	Menggoda	√		Suka mengejek dan mencemooh teman yang pendiem.
5.	Persaingan		√	-
6.	Kerja sama	√		Mengerjakan tugas kelompok bersama dengan teman-temannya
7.	Tingkah laku berkuasa	√		Suka memerintah teman saat istirahat di sekolah.
8.	Egois		√	-
9.	Simpati	√		Membanhu teman yang sedang kesusahan.

HASIL OBSERVASI
DAMPAK GAME PADA KEPERIBADIAN SOSIAL ANAK
 (Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina)

NAMA : MHD

No.	KEPERIBADIAN SOSIAL	HASIL		KETERANGAN
		YA	TIDAK	
1.	Pembangkangan	√		Tidak patuh dengan perintah guru.
2.	Agresi	√		Memukul dan menendang temannya saat bermain bersama.
3.	Berselisih		√	-
4.	Menggodanya	√		Suka mengejek teman.
5.	Persaingan	√		Berkompetensi dalam belajar
6.	Kerja sama	√		Mengerjakan tugas kelompok bersama dengan temannya
7.	Tingkah laku berkuasa		√	-
8.	Egois	√		Tidak mau mengantre untuk mengambil sepatu di rak yang disediakan.
9.	Simpatis	√		Mem bantu teman yang sedang kesusahan dalam mengerjakan tugas dari guru.

HASIL OBSERVASI
DAMPAK GAME PADA KEPERIBADIAN SOSIAL ANAK
(Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina)

NAMA : NJW

No.	KEPRIBADIAN SOSIAL	HASIL		KETERANGAN
		YA	TIDAK	
1.	Pembangkangan	√		Saat guru memerintahnya, Iya tidak patuh dengan guru.
2.	Agresi	√		Memukul, menendang, dan mendorong temannya saat bermain bersama.
3.	Berselisih	√		Berebut permainan dengan temannya.
4.	Menggodanya	√		Suka mengejek teman saat istirahat di sekolah.
5.	Persaingan		√	-
6.	Kerja sama	√		Mengerjakan tugas kelompok bersama dengan temannya
7.	Tingkah laku berkuasa		√	-
8.	Egois		√	-
9.	Simpatis	√		Membantu teman yang sedang kesusahan dalam mengerjakan sesuatu.

HASIL OBSERVASI

DAMPAK GAME PADA KEPERIBADIAN SOSIAL ANAK

(Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina)

NAMA : DNS

No.	KEPRIBADIAN SOSIAL	HASIL		KETERANGAN
		YA	TIDAK	
1.	Pembangkangan		√	-
2.	Agresi		√	-
3.	Berselisih	√		Bertengkar dengan temannya karena masalah tempat duduk.
4.	Menggodanya	√		Mengejek teman yang suka jali kepadanya.
5.	Persaingan	√		Berkompetensi dalam belajar
6.	Kerja sama	√		Mengerjakan tugas kelompok bersama dengan teman-temannya
7.	Tingkah laku berkuasa		√	-
8.	Egois		√	-
9.	Simpatis	√		Membarut teman yang sedang kesusahan dalam mengerjakan tugas dari guru.

HASIL OBSERVASI
DAMPAK GAME PADA KEPERIBADIAN SOSIAL ANAK
 (Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina)

NAMA : ARY

No.	KEPRIBADIAN SOSIAL	HASIL		KETERANGAN
		YA	TIDAK	
1.	Pembangkangan	√		Menentang dengan guru saat dimasehati.
2.	Agresi		√	-
3.	Berselisih	√		Bertengkar dengan temannya karna masalah berebut permainan saat istirahat di sekolah.
4.	Menggoda		√	-
5.	Persangan		√	-
6.	Kerja sama	√		Mengerjakan tugas kelompok bersama dengan teman-temannya
7.	Tingkah laku berkuasa		√	-
8.	Egois		√	-
9.	Simpati	√		Membantu teman yang sedang kesusahan dalam mengerjakan tugas dari guru.

Lampiran VII

KEGIATAN PENELITIAN



WAWANCARA DENGAN DNS



WAWANCARA DENGAN FRS



KERJASAMA DALAM MENGERJAKAN TUGAS



ANAK MENUNJUKAN SIKAP AGRESINYA



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Telp.7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

Nomor : In.06.3/DI/TL.00/4436/2015 Semarang, 13 Oktober 2015
Lamp : -
Hal : **Mohon Izin Riset**
A.n. : Kholifah Istiqomah
NIM : 123911056

Kepada Yth. :
Kepala Sekolah SD Islam Al Madina Semarang
Di Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Diberikan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa:

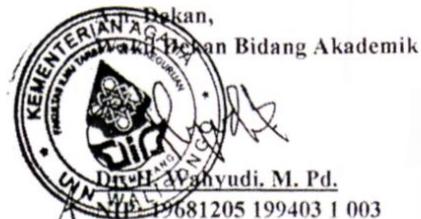
Nama : KHOLIFAH ISTIQOMAH
NIM : 123911056
Judul : DAMPAK *GAME* PADA KEPERIBADIAN
SOSIAL ANAK (Studi Kasus Kelas V SD
Islam Al Madina Semarang)

Pembimbing : 1. Dr. H. Abdul Wahib, M. Ag.
2. Dr. Hamdan Hadi Kusuma, M. Sc.

Bahwa mahasiswa tersebut membutuhkan data-data dengan tema/judul skripsi yang sedang disusunnya, dan oleh karena itu kami mohon diberi izin riset selama 2 bulan, pada tanggal 06 November 2015 sampai dengan tanggal 06 Januari 2016.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL MADINA
SD ISLAM AL MADINA SEMARANG
Jl. Menoreh Utara IX No. 57 Semarang (024) 8505219

SURAT KETERANGAN

No. 056/03

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sepul Imam, S. Pd. I
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD Islam Al Madina Semarang

Dengan ini, menerangkan bahwa:

Nama : Kholifah Istiqomah
NIM : 123911056
Jurusan : PGMI
Fakultas : FITK

Telah melaksanakan penelitian di SD Islam Al Madina, dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi, dengan judul:

DAMPAK GAME PADA KEPERIBADIAN SOSIAL ANAK (Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina Semarang)

Pada tanggal 6 November 2015 sampai dengan 30 Januari 2016.

Demikian surat keterangan ini kami buat, semoga bisa dimanfaatkan dengan sebagaimana mestinya.

Semarang, 04 April 2016

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Sepul Imam, S. Pd. I

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama : Kholifah Istiqomah
2. Tempat, tanggal lahir : Brebes, 06 Mei 1992
3. Alamat : Desa Kaliwlingi, Rt. 02/Rw. 02,
Kec. Brebes, Kab. Brebes
4. No. HP : 0857 4222 2265

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. TK Muslimat NU 07 Sawojajar Brebes (Lulus 1999)
 - b. SD N 02 Kaliwlingi Brebes (Lulus 2005)
 - c. MTs N Model Brebes (Lulus 2008)
 - d. MA Al Hikmah 02 Terpadu Sirampog Brebes (Lulus 2011)
2. Pendidikan Non Formal
 - a. MADIN Miftahul Ulum Kaliwlingi Brebes
 - b. Pon. Pes Al Hikmah 02 Sirampog Brebes
 - c. Ma'had Walisongo Semarang
 - d. Cambridge English Course (CEC) Pare Kediri
3. Pengalaman Organisasi
 - a. Sekretaris I HMP PGMI UIN Walisongo Semarang Tahun 2013-2014
 - b. Bendahara Umum Ikatan Keluarga Mahasiswa Alumni Al Hikmah (IKMAL) Tahun 2013-2014
 - c. Sekretaris Umum Ikatan Keluarga Mahasiswa Alumni Al Hikmah (IKMAL) Tahun 2014-201
 - d. Bendahara I Keluarga Pelajar Mahasiswa Daerah Brebes (KPMDB) Tahun 2014-2015

Semarang, 31 Maret 2016



Kholifah Istiqomah
NIM. 123911056