



**DAMPAK GAME ONLINE SMARTPHONE (PONSEL PINTAR) TERHADAP
PERKEMBANGAN ANAK USIA SEKOLAH DI SDN JEMBER LOR 01
KABUPATEN JEMBER**

***THE IMPACT OF ONLINE GAMES SMARTPHONE ON A SCHOOL AGE'S
DEVELOPMENT OF JEMBER LOR 01 ELEMENTARY SCHOOL
JEMBER DISTRICT***

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
Untuk menyelesaikan program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial (S1)
Dan mencapai gelar Sarjana Sosial

Oleh:

Humairoh Ilmi Ulfa

NIM 110910301027

**ILMU KESEJAHTERAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS JEMBER**

2019



**DAMPAK GAME ONLINE SMARTPHONE (PONSEL PINTAR) TERHADAP
PERKEMBANGAN ANAK USIA SEKOLAH DI SDN JEMBER LOR 01
KABUPATEN JEMBER**

***THE IMPACT OF ONLINE GAMES SMARTPHONE ON A SCHOOL AGE'S
DEVELOPMENT OF JEMBER LOR 01 ELEMENTARY SCHOOL
JEMBER DISTRICT***

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
Untuk menyelesaikan program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial (S1)
Dan mencapai gelar Sarjana Sosial

Oleh:

**Humairoh Ilmi Ulfa
NIM 110910301027**

**ILMU KESEJAHTERAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS JEMBER
2019**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Teruntuk ayah dan mama, kalian merupakan motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendo'akan dan menyayangiku, dengan kucuran keringat dari hasil kerja keras ayah dan mama hingga beliau dapat melihatku tumbuh dewasa dan mampu menyelesaikan pendidikan starta satu (S1).
- Teruntuk almarhumah nenekku Arba'atun yang senantiasa memberikan dukungan dan nasehat-nasehat setiap hari.
- Teruntuk adikku Ahmad Bagus Fatkhurrosi walaupun sering bertengkar tapi hal itu selalu menjadi warna yang tak akan bisa tergantikan, terima kasih telah menjadi penyemangat selama ini.
- Teruntuk seluruh keluarga besar Sujak yang selalu memberikan nasehat-nasehat dan dukungan selama ini. Tak kan kuat ucapan terima kasihku ini menandingi kasih sayang yang telah kalian berikan hingga saat ini. Hanya senantiasa do'aku untuk kalian yang dapat kulakukan.

MOTTO

Artinya:

Hai orang-orang yang beriman, pelihara dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu, penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan (Terjemah QS. At-Tahrim : 6)¹

¹Departemen Pendidikan Agama RI. *Al-Qur'an Terjemah Per-kata*. Yayasan Lembaga Penerjemah Penafsir Al-Qur'an Revisi Terjemah oleh Lajnah Pentafsih Mushaf Al-Qur'an. Hlm.560

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Humairoh Ilmi Ulfa

NIM : 1109103027

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Dampak *Game Online Smartphone* (Ponsel Pintar) Terhadap Perkembangan Anak Usia Sekolah di SDN Jember Lor 01 Kabupaten Jember” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada paksaan dari pihak manapun serta bersedia menerima sanksi akademik jika pernyataan di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 11 Desember 2018

Yang menyatakan,

Humairoh Ilmi Ulfa

NIM.1109103027

SKRIPSI

**DAMPAK *GAME ONLINE SMARTPHONE* (PONSEL PINTAR) TERHADAP
PERKEMBANGAN ANAK USIA SEKOLAH DI SDN JEMBER LOR 01
KABUPATEN JEMBER**

Oleh:

**Humairoh Ilmi Ulfa
NIM 110910301027**

Dosen Pembimbing:

**Arif, S.Sos., M.AP
NIP.197603102003121003**

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Dampak *Game Online Smartphone* (Ponsel Pintar) Terhadap Perkembangan Anak Usia Sekolah di SDN Jember Lor 01”. Telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Jember pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 19 November 2018
Tempat : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember

Tim Penguji :

Ketua,

Sekretaris,

Drs. Djoko Wahyudi, M.Si
NIP. 195609011985031004

Arif, S.Sos., M.AP
NIP. 197603102003121003

Anggota I,

Anggota II,

Drs. Sama’i, M.Kes
NIP. 195711241984031001

Dr. Hadi Prayitno, M.Kes
NIP. 196106081988021001

Mengesahkan :

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas jember

Dr. Ardiyanto, M.Si
NIP. 195808101987021002

RINGKASAN

“Dampak *Game Online Smartphone* (Ponsel Pintar) Terhadap Perkembangan Anak Usia Sekolah di SDN Jember Lor 01 Kabupaten Jember”; Humairoh Ilmi Ulfa 110910301027; 82 halaman; Jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jember.

Kemajuan teknologi saat ini sangat berkembang pesat terutama pada *smartphone* yang menjadikan segala sesuatu lebih mudah. Banyaknya fitur menarik yang disuguhkan *smartphone* bagi penggunanya salah satunya fitur *game online*. Fitur ini membuat semua kalangan termasuk anak-anak tertarik untuk bermain *game online* melalui *smartphone*. Ketika anak sering bermain *game online* tentunya akan berpengaruh pada perkembangan anak terutama pada anak usia sekolah. Perkembangan tersebut meliputi perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan moral dan perkembangan emosi dan perasaan.

Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif dan jenis penelitian ini menggunakan *Purposive*, teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan pengumpulan data mentah, transkrip data, pembuatan koding, kategorisasi data, penyimpulan sementara, triangulasi dan penyimpulan akhir. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber.

Hasil penelitian menunjukkan, adanya dampak negatif bagi anak usia sekolah yang bermain *game online* melalui *smartphone*. Dampak tersebut terlihat pada intelektual anak yang semakin menurun, selain itu juga berdampak pada perkembangan sosial anak. Perkembangan tersebut berpengaruh pada kehidupan sosial anak baik dilingkungan sekolah maupun lingkungan tempat tinggal anak. Dampak lain juga terlihat pada perkembangan moral anak dimana waktu menjadi terbuang sia-sia karena anak menjadi tidak disiplin dengan kewajiban yang harus dipenuhinya, seperti makan, sholat dan belajar. Selain itu anak menjadi malas belajar dikarenakan lebih mementingkan bermain *game online*. Kemudian dampak yang terjadi lainnya menjadikan emosi dan perasaan menjadi tidak terkontrol yakni menjadi mudah marah ketika sesuatu tidak seperti yang dinginkannya.

PRAKATA

“Alhamdulillah” merupakan kata yang paling pantas bagi penulis untuk diucapkan sebagai bentuk rasa syukur dan segala puji senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT. Dialah yang telah memberikan cinta, rahmat, karunia, nikmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Dampak Game Online Smartphone (Ponsel Pintar) Terhadap Perkembangan Anak Usia Sekolah di SDN Jember Lor 01 Kabupaten Jember”**.

Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta para keluarga, para sahabat, dan para pengikutnya hingga yaumul akhir. Aamiin

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan starta satu (S1) pada jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember. Selesaiannya skripsi ini tentunya tidak lepas dari berbagai dukungan yang diberikan kepada penulis, baik moril maupun materil. Dan dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih terhadap :

1. Dr. Ardiyanto, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember.
2. Drs. Pairan, M.Si., selaku Ketua Jurusan Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Kesejahteraan Sosial Universitas Jember.
3. Arif, S.Sos., M.AP., selaku dosen Tugas Akhir Karya Tulis Ilmiah (Skripsi) yang dengan sabar membimbing, memberi arahan, nasehat, semangat serta motivasi agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Drs. Partono M.Si., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memeberikan arahan kepada penulis sewaktu masa studi.
5. Arif, S.Sos., M.AP, Drs. Djoko Wahyudi, M.Si, Drs. Sama’i, M.Kes, Dr. Hadi Prayitno, M.Kes selaku dosen penguji yang begitu banyak membantu dalam merevisi dan menyempurnakan skripsi penulis.

6. Seluruh Dosen Jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial, yang telah mendidik dan membantu penulis selama duduk di bangku kuliah dengan bimbingan, arahan motivasi dan kesabaran serta keikhlasan dalam mendidik penulis. Sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
7. Seluruh Staf Akademik dan Kemahasiswaan, terima kasih atas bantuan dan kerja samanya yang telah membantu kelancaran adminidtrasi penulis.
8. Teruntuk kepala sekolah SDN Jember Lor 01 ibu Dr. Hartatik, ibu Sri Sumariani, S.pd selaku guru kelas 5A dan anak-anak kelas 5A yang telah membantu dalam proses penelitian.
9. Untuk sahabat-sahabat seperjuangan Ilmu Kesejahteraan Sosial 2011 yang saling menyemangati.
10. Teman-teman terdekatku Arif, Linda, Riki, Ami, Debby, Emi, Banun, Manda, Lidya, Ferin, Ajeng, Lisa, Unak, Dekde, Devi.

Hanya kepada Allah, penulis penulis memohon semoga amal baik yang telah diberikan menjadi amal sholeh dan diterima di sisi Allah SWT. Amin. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, serta memberikan inspirasi inspirasi terkait dampak yang ditimbulkan bermain *game online smartphone* (ponsel pintar) terhadap perkembangan anak usia sekolah.

Jember, 11 Desember 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PEMBIMBING	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 <i>Smartphone</i> (Ponsel Pintar).....	8
2.2 Konsep Dampak <i>Game Online</i>	11
2.2.1 <i>Game Online</i> Melalui <i>Smartphone</i> (Ponsel Pintar)	11
2.2.2 Dampak Bermain <i>Game Online</i>	14
2.3 Konsep Anak Usia Sekolah	20
2.4 Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Sekolah.....	21
2.5 Konsep Kesejahteraan Anak.....	26
2.6 Kajian Penelitian Terdahulu.....	28
2.7 Kerangka Berpikir	30
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	32

3.1 Pendekatan Penelitian	32
3.2 Jenis Penelitian	33
3.3 Teknik Penentuan Lokasi Penelitian.....	33
3.4 Teknik Penentuan Informan	34
3.5 Teknik Pengumpulan Data	42
3.5.1 Observasi.....	42
3.5.2 Wawancara	44
3.5.3 Dokumentasi	46
3.6 Teknik Analisis Data.....	47
3.7 Teknik Keabsahan Data	49
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 Hasil Penelitian.....	51
4.1.1 Gambaran Umum SDN Jember Lor 01	51
4.1.2 <i>Smartphone</i> (Ponsel Pintar) Yang Digunakan Untuk Bermain <i>Game Online</i>	61
4.1.3 <i>Game Online</i> Yang Dimainkan Melalui <i>Smartphone</i> (Ponsel Pintar).....	63
4.2 Pembahasan	70
4.2.1 Dampak <i>Game Online</i> Melalui <i>Smartphone</i> (Ponsel Pintar) Terhadap Perkembangan Anak Usia Sekolah.....	70
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN.....	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Informan Pokok.....	36
Tabel 3.2 Informan Tambahan.....	39
Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana SDN Jember Lor 01	55
Tabel 4.2 Status Kepegawaian SDN Jember Lor 01.....	58
Tabel 4.3 Klasifikasi Guru Berdasar Pendidikan SDN Jember Lor 01.....	59
Tabel 4.4 Siswa Menurut Kelas SDN Jember Lor 01	60
Tabel 4.5 Daftar Nilai Informan di SDN Jember Lor 01	71
Tabel 4.6 Indikator Perkembangan Intelektual Anak di SDN Jember Lor 01	72
Tabel 4.7 Indikator Perkembangan Sosial Anak di SDN Jember Lor 01	76
Tabel 4.8 Indikator Perkembangan Moral Anak di SDN Jember Lor 01	80
Tabel 4.9 Indikator Perkembangan Emosi dan Perasaan Anak di SDN Jember Lor 01	87

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir	31
Gambar 3.1 Proses Analisis Data.....	49
Gambar 4.1 Sekolah SDN Jember Lor 01.....	52
Gambar 4.2 Struktur Organisasi SDN Jember Lor 01	54
Gambar 4.3 Anak Bermain <i>Game Online</i>	62
Gambar 4.4 Anak Bermain <i>Game Online</i> Pada Jam Istirahat.....	63
Gambar 4.5 <i>Game Online Clash of Clan (COC)</i>	64
Gambar 4.6 <i>Game Online Clash of Clan (COC)</i>	65
Gambar 4.7 <i>Hero</i> pada <i>Game Online Mobile Legends</i>	69
Gambar 4.8 <i>Game Online Mobile Legends</i>	70

DAFTAR LAMPIRAN

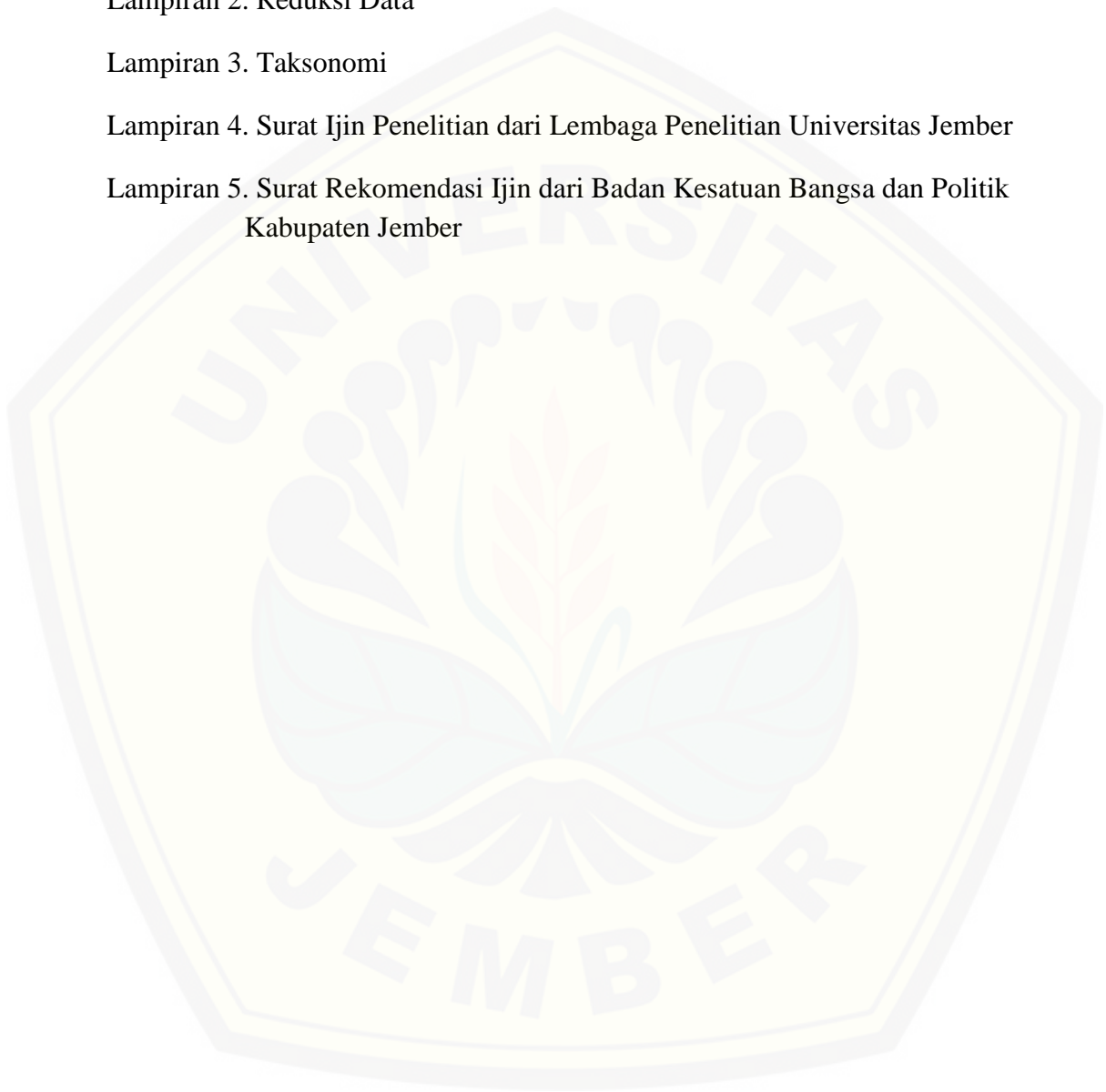
Lampiran 1. Pedoman Wawancara

Lampiran 2. Reduksi Data

Lampiran 3. Taksonomi

Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian dari Lembaga Penelitian Universitas Jember

Lampiran 5. Surat Rekomendasi Ijin dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Kabupaten Jember



BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi pada era digital ini merupakan sebuah bukti nyata peningkatan perkembangan individu masyarakat, negara Indonesia menjadi salah satu konsumen kemajuan teknologi diberbagai sektor baik untuk memenuhi kebutuhan primer maupun sekunder individu. Besarnya sumbangsi kemajuan teknologi tidak lepas dari dampak yang ditimbulkan. Salah satu bentuk kemajuan teknologi yang dapat dirasakan secara langsung pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari yakni pada bidang komunikasi, alat komunikasi yang sedang digandrungi oleh masyarakat pada era ini terlihat pada keberadaan *smartphone* yang semakin canggih. Alat komunikasi ini tidak hanya berguna sebagai alat penghubung antara satu individu dengan individu lainnya melainkan juga sebagai media hiburan. Salah satu fitur menarik sebagai hiburan yang digemari anak-anak dimana akhir-akhir ini banyak kita jumpai atau kita dengar di media cetak maupun elektronik adalah maraknya *game online*. Dengan adanya kecanggihan *smartphone* inilah membuat *game online* semakin mudah untuk dimainkan oleh setiap orang sekalipun mereka tidak memiliki PC (*Personal Computer*) dirumah.

Game online di Indonesia banyak mengambil perhatian remaja maupun anak-anak. *Game online* mendapat sambutan yang luar biasa, terutama dikalangan anak-anak. *Game online* menawarkan banyak fasilitas-fasilitas menarik dibandingkan dengan *game* lainnya seperti *playstation* dan *video game*. Tak heran jika anak-anak sangat menyukai *game online* dari *smartphone* karena lebih praktis dan mudah dibawa kemanapun dan dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun sesuai dengan keinginan mereka.

Menurut Nurazmi (2018:05) dilihat dari klasifikasi umur pengguna *game online* sementara 32% dari pemain *game* adalah anak berusia dibawah 18 tahun dan sekitar 10 % dari remaja berusia 10-18 tahun bermain *game online* rata-rata tiga kali dalm sehari dengan durasi 1 jam atau lebih perharinya. Dari data tersebut dapat

diketahui bahwa minat anak terhadap *game online* cukup besar. *Game online* menjadi topik yang hangat untuk dibicarakan karena pemain *game online* terus meningkat.

Dalam mengakses penggunaan *game online* membutuhkan jaringan internet, berdasarkan data pada Menurut sumber Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam Mulyani (2018:1) risetnya mengenai pengguna internet di Indonesia pada tahun 2013, menemukan bahwa jumlah pengguna internet tumbuh signifikan hingga 22% dari 62 juta di tahun 2012 menjadi 74,57 juta di tahun 2013. Pengguna rata-rata menghabiskan waktu lebih dari tiga jam dalam dunia maya, sehingga hal ini cukup potensial bagi berkembangnya industri *online game*.

Berdasarkan pada data diatas dapat diketahui bahwa penggunaan internet tertinggi ada pada usia anak-anak dan remaja. Penggunaan internet ini digunakan untuk mengakses media hiburan yakni *game online*. Pada fenomena saat ini banyak anak-anak terutama pada usia sekolah dasar yang sudah menjadi penggemar *game online*. Dari observasi awal yang dilakukan peneliti di salah satu sekolah dasar negeri di Jember tepatnya di SDN Jember Lor 01. Dimana pihak sekolah ini mengizinkan siswanya untuk membawa *smartphone*. Hal ini dinyatakan oleh informan SS yang mengatakan:

“pihak sekolah memang membolehkan anak-anak membawa *handphone* mbak. Karena kan sekolah kita menggunakan kurikulum 2013 yang mengharuskan anak-anak kadang untuk mencari materi pelajaran. Karena rumah anak-anak banyak yang jauh jadi juga buat membuhungi orang tua untuk dijemput waktu pulang sekolah mbak”.

Sejatinya masa anak-anak sebagai ujung tombak dalam perkembangannya sudah seharusnya untuk dituntut menjadi aktif dalam bertindak maupun beraktivitas. Akibat adanya rasa yang mengelompok dan menyendiri dapat menekan perkembangan anak menjadi lamban. Berbeda halnya dengan anak-anak yang tidak memainkan *game online*, mereka akan memanfaatkan waktu istirahatnya untuk bercerita dan bergurau dengan teman sebayanya dan melakukan banyak interaksi dan sosialisasi dengan dunia luar.

Masa anak sekolah atau masa perkembangan akhir anak-anak sering disebut dengan periode tumbuh kembang atau masa usia sekolah, dimana anak mulai memasuki lingkungan sekolah dan berkembangnya hubungan anak dengan orang lain. Anak usia sekolah dasar kebanyakan sangat menyukai bermain. Pada masa inilah seorang anak mudah terpengaruh oleh permainan-permainan yang sedang dimainkan. Mereka masih sangat menyukai masa anak-anaknya, suka bersosialisasi dan bermain untuk mengetahui hal-hal yang menurutnya baru. Hal ini sebagaimana ditegaskan oleh Barker dan Wright dalam Mar'at (2015:185) “anak yang berada pada tahap masa akhir rentang usia 7 sampai 11 tahun, meluangkan lebih dari 40% waktunya untuk berinteraksi dengan teman-teman sebaya”. Namun, pada kenyataannya waktu yang digunakan untuk berinteraksi dengan teman sebayanya di lingkungan sekolah tersita oleh keberadaan game online. Dimana anak lebih tertarik dengan gamenya dari pada bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya. Pada masa anak sekolah, bermain dengan teman-temannya baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan tempat tinggalnya memiliki pengaruh terhadap perkembangan keterampilan sosial di dalam kelompok bermainnya. Keinginan untuk diterima dilingkungannya sangat besar dan berusaha agar teman-temannya menyukai dirinya. Keinginan inilah yang menjadi salah satu faktor anak-anak di SDN Jember Lor 01 bermain *game online*, dimana anak-anak akan berusaha memainkan *game* yang banyak disukai oleh teman-teman sekelasnya atau teman sekelompoknya baik disekolah. Dari *game* yang sama inilah anak suka membentuk kelompok bermainnya yang memiliki kesamaan dengan dirinya untuk bermain *game online* secara bersama-sama bahkan saling bertukar informasi tentang *game* yang dimainkan. Hal ini sebagaimana ditegaskan oleh Jahja (2011:209) “teman pada akhir masa anak-anak terdiri dari rekan, teman bermain, atau teman baik biasanya yang dipilih ialah yang dianggap serupa dengan dirinya sendiri dan memenuhi kebutuhan dan terdapat kecenderungan yang kuat bagi anak-anak untuk memilih teman dari kelasnya sendiri disekolah”.

Fenomena perkembangan masa anak sekolah yang berada pada masa ini pasti tergantung pada lingkungan yang membentuk pola hidup dan kepribadiannya. Lingkungan yang sesungguhnya sangat berperan besar terhadap pembentukan kepribadian seorang anak. Bukan hanya pada perilaku anak, namun pada struktur psikologisnya. Hal ini ditegaskan oleh Jahja (2011:43) anak akan mengalami perubahan baik secara biologis, sosial, kognitif, moral, sikap, emosi dan perasaan dari periode tumbuh kembang sebelumnya. Hal ini terjadi pada anak-anak yang menempuh pendidikan sekolah dasar di SDN Jember Lor 01, dimana keberadaan *game online* dimainkan melalui *smartphone* (ponsel pintar).

Mudahnya dalam mengakses *game online* dimana saja dan kapan saja ini membuat anak-anak semakin menyukai *game*. Jika dulu *game* hanya dimainkan melalui komputer sekarang *game* bisa dimainkan melalui *smartphone*. Dengan banyaknya fitur dan fasilitas yang diberikan semakin membuat anak-anak tertarik untuk memainkan *game online*. Hal ini ditemukan pada saat jam istirahat di SDN Jember Lor 01. Pada jam istirahat anak-anak akan berkumpul atau berkelompok dengan teman-temannya di depan kelas untuk bermain *game online*. Tak hanya itu, ada juga yang menyendiri di dalam kelas atau memilih tempat yang nyaman untuk bermain *game online*, karena tidak ingin diganggu teman-temannya.

Ketertarikan pada *game online* membuat anak-anak merasa senang karena mendapat kepuasan secara psikologis. Kepuasan yang diperoleh dari *game online* membuat anak-anak semakin betah untuk bermain, ditambah lagi tampilan yang semakin memukau dan sistem suara yang benar-benar seperti nyata membuat anak-anak semakin tertarik untuk menjelajahi dunia *game online*. Banyak jenis *game online* yang dimainkan oleh anak-anak. Hal ini dinyatakan oleh informan HF yang mengatakan:

“iya mbak kalo main *game* itu seru apalagi *mobile legend* itu seneng mbak. Gak bikin bosan soalnya banyak yang main. Kan itu *gamenya* grup-grupan gitu. Lebih seru daripada *game* yang lain”.

Hal ini menunjukkan kesejahteraan dapat terwujud ketika salah satu unsur kebutuhan manusia terwujud. Kesejahteraan yang dilihat dari segala aspek membutuhkan kerjasama dari berbagai pihak dalam pelaksanaannya, wujud kesejahteraan ini berdasar kesejahteraan anak dalam memainkan *game online*. Kaitannya berfokus pada dampak *game online* pada perkembangan anak yakni perlu adanya perhatian dalam membentuk sikap siswa agar menjadi individu yang sejahtera. Namun, ketika anak mendapat kepuasan dari bermain *game online* justru berdampak pada psikologisnya, salah satunya pada perkembangan sosialnya dalam hubungan dengan teman-temannya menjadi renggang atau berkurang.

Awalnya penggunaan *smartphone* (ponsel pintar) di SDN Jember Lor 01 digunakan sebagai alat bantu dalam menjangkau sumber pendidikan dan pendalaman materi pembelajaran siswa dikarenakan sekolah ini menerapkan Kurikulum 2013 dan memiliki ijin dari pihak sekolah dalam mengoprasionalkannya didalam kelas atau selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu *smartphone* juga digunakan oleh anak-anak untuk sarana komunikasi sebagai alat penghubung dengan orang tua dan pendalaman materi sekolah. Namun *smartphone* justru disalahgunakan oleh anak-anak di SDN Jember Lor 01, yakni digunakan untuk bermain *game online* pada saat jam istirahat sekolah.

Penggunaan *smartphone* (ponsel pintar) ini juga didukung oleh fasilitas SDN Jember Lor 01 berupa *wifi*. Namun lepas dari proses pembelajaran didalam kelas penggunaan *smartphone* (ponsel pintar) telah beralih fungsi, seperti bermain sosial media, membuka *youtube*, dan yang paling banyak digunakan untuk bermain *game*. Diantara penggunaan *smartphone* (ponsel pintar) tersebut siswa banyak menggunakannya sebagai hiburan dengan bermain *game online*. Banyaknya jenis *game online* terbaru yang bermunculan dengan fitur-fitur menarik yang dapat memikat orang-orang di berbagai kalangan, khususnya kalangan anak-anak. Dengan adanya *smartphone* (ponsel pintar) yang masuk dalam dunia pendidikan salah satunya di SDN Jember Lor 01 tentunya membawa dampak yang signifikan bagi anak-anak. Selain itu, *smartphone* (ponsel pintar) sudah menjadi kebutuhan bagi anak

di SDN Jember Lor 01. Akibatnya berpengaruh pada perkembangan anak baik disadari secara langsung maupun tidak langsung. Perkembangan tersebut terbentuk akibat adanya penggunaan *smartphone* (ponsel pintar) untuk bermain *game online*. Anak menjadi salah satu kelompok penduduk yang mudah terpengaruh oleh banyaknya *game* yang menarik baik yang positif maupun yang negatif.

1.2 Rumusan Masalah

Media *game online* yang banyak diminati oleh kalangan anak-anak pada usia sekolah dasar salah satunya di SDN Jember Lor 01 dimana anak menganggap bahwa *game online* merupakan kebutuhan sehari-harinya. Anak menjadi cenderung bersifat tertutup dengan lingkungan sekitar karena kurangnya bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya. Bermain *game online* merupakan kegiatan yang menyenangkan, tetapi jika tidak adanya kontrol dari pihak guru maupun orang tua, maka akan ada perubahan baik secara intelektual, sosial, moral, emosi dan perasaan, motivasi, dan sikap. Hal tersebut tentunya akan mempengaruhi perkembangan anak usia sekolah yang akan menimbulkan dampak negatif bagi anak. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut menarik bagi peneliti untuk meneliti sejauh mana dampak *game online* melalui *smartphone* (ponsel pintar) terhadap perkembangan anak di SDN Jember Lor 01, maka rumusan masalah yang akan menjadi kajian dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana dampak *game online smartphone* (ponsel pintar) terhadap perkembangan anak usia sekolah di SDN Jember Lor 01 Kabupaten Jember?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam sebuah penelitian harus memiliki tujuan yang jelas agar arah penelitian tidak menyimpang, sehingga didapatkan hasil yang relevan. Berdasarkan pada uraian latar belakang dan rumusan masalah maka penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan dan menganalisis tentang Dampak *Game Online Smartphone* (Ponsel Pintar) Terhadap Perkembangan Anak Usia Sekolah di SDN Jember Lor 01 Kabupaten Jember.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki beberapa manfaat, diantaranya adalah :

- a. Diharapkan dapat menjadi acuan dan bahan informasi jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial dalam melakukan penelitian lebih lanjut dengan tema yang sama.
- b. Diharapkan dapat menambah wawasan mahasiswa khususnya mahasiswa jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial tentang kondisi dan dampak *game online* pada perkembangan anak usia sekolah.
- c. Diharapkan dapat memberikan informasi kepada anak-anak, mengenai dampak yang ditimbulkan dari *game online*.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka merupakan garis besar konsep penelitian yang sengaja disusun oleh peneliti agar dapat ditentukan arah fokus penelitian. Peneliti melakukan pertimbangan dalam memasukan rujukan yang relevan dalam pustaka, hal ini dilakukan agar dapat menjadi acuan peneliti dalam melakukan penelitian. Merujuk pada fokus penelitian, maka peneliti akan menguraikan beberapa konsep yang terkait dengan temuan di lapangan.

2.1 *Smartphone* (Ponsel Pintar)

Smartphone (ponsel pintar) merupakan alat komunikasi sama dengan *handphone* pada umumnya akan tetapi *smartphone* (ponsel pintar) memiliki banyak keunggulan dibanding *handphone* biasa karena sesuai namanya *smartphone* (ponsel pintar) jenis *handphone* ini memiliki kemampuan yang hampir sebanding dengan program yang terdapat pada sebuah *computer*. Menurut Istiyanto (2013: 1) menyatakan bahwa “*Smartphone* (ponsel pintar) merupakan salah satu wujud realisasi *ubiquitous computing* (*ubicomp*) di mana teknologi tersebut memungkinkan proses komputasi dapat terintegrasi dengan berbagai aktifitas keseharian manusia dengan jangkauannya yang tidak dibatasi dalam suatu wilayah atau suatu *scope area*”.

Menurut Saydam (2010:300) *smartphone* saat ini lebih banyak berfungsi sebagai pengganti *PC Dekstop* atau *Komputer*. *Smartphone* (ponsel pintar) dari segi manfaatnya terbagi atas dua yaitu *Hardware* dan *Software*. Dari segi *Hardware* *smartphone* adalah perangkat yang memiliki *hardware* dan *software* yang lebih baik berdasarkan definisi, *Hardware* bermanfaat sebagai penunjang kerja *smartphone* (ponsel pintar) itu sendiri ketika digunakan untuk berbagai macam kebutuhan oleh penggunanya. Dari segi *software* ponsel pintar *smartphone* adalah perangkat teknologi modern yang sudah diketahui dapat menjalankan *software* dengan lebih baik bahkan *software* dari pihak ketiga. Manfaat utama dari kemampuan menjalankan *software* ini tentu adalah sebagai pembeda *smartphone* dari ponsel biasa. Manfaat

smartphone (ponsel pintar) dari sisi *software* adalah tersedianya layanan akses data. Layanan ini dapat dimanfaatkan oleh setiap *smartphone* (ponsel pintar) untuk memungkinkan penggunanya terhubung dengan internet setiap saat dimanapun mereka berada. Layanan akses data pada *smartphone* adalah bermanfaat untuk keperluan browsing, Email, Chatting, hingga posting. *Smartphone* (ponsel pintar) adalah perangkat yang bukan hanya sekedar digunakan untuk melakukan sms, menerima dan menjawab panggilan saja, hadirnya pusat aplikasi pada setiap *smartphone* (ponsel pintar) kini dapat dimanfaatkan sebagai pendukung bisnis, sarana belajar dan sarana hiburan atau game.

Mudahnya untuk mengakses internet melalui *smartphone* (ponsel pintar) dan berbagai fitur yang disediakan *smartphone* (ponsel pintar) membuat kalangan remaja terutama anak-anak tertarik untuk memilikinya. Alasan anak mengakses internet adalah untuk mencari informasi, terhubung dengan teman, untuk hiburan dan bermain *game online*. *Smartphone* (ponsel pintar) memberikan kemudahan kepada siapapun dalam melakukan apapun dengan aplikasi yang tersedia, terutama dalam bermain *game online*.

Menurut Ghani (2018:02) 3GPP LTE merupakan standar teknologi telekomunikasi yang dikembangkan oleh 3GPP (3rd Generation Partnership Project) untuk peningkatan permintaan kebutuhan layanan komunikasi serta peningkatan kualitas teknologi telekomunikasi di masa depan (kecepatan data yang tinggi, efisiensi spectral, latency yang lebih rendah, spektrum yang lebih luas dan teknologi paket radio yang lebih optimal). LTE merupakan evolusi dari sistem telekomunikasi sebelumnya yaitu teknologi 2G dan 3G. diharapkan teknologi telekomunikasi mobile wireless bisa diharapkan kualitas layanan setara dengan jaringan wired. 3GPP RAN working group memulai membuat standardisasi LTE/EPC pada Desember 2004 dengan studi kelayakan terhadap evolusi UTRAN dan untuk semua EPC IP based. Dibulan Desember 2007 semua spesifikasi fungsional LTE telah diselesaikan. selain itu, spesifikasi fungsional EPC telah dapat menjadi tonggak utama dalam interworking antara 3GPP dan jaringan CDMA. Di tahun 2008, 3GPP working group

terus meneliti untuk menyelesaikan semua protokol dan spesifikasi performance LTE, dan tugas tersebut dapat diselesaikan pada bulan Desember 2008 dan diakhiri dengan adanya 3GPP release 8.

Arsitektur teknologi generasi ke 4 atau dikenal dengan teknologi 4G merupakan pengembangan dari teknologi sebelumnya. Sehingga teknologi sebelumnya yaitu teknologi 3G dan 2G adalah dasar dari teknologi 4G. karena pada dasarnya adalah pengembangan, sehingga teknologi 4G tidak membuang fitur yang ada pada generasi sebelumnya. Teknologi 2G yang berfokus pada teknologi telekomunikasi bergerak yang terfokus pada layanan Voice dan pesan singkat bertransformasi menjadi sistem telekomunikasi yang terfokus pada layanan data. Namun arsitektur dari 4G ini tetap bisa melayani voice dan pesan singkat. Jaringan 4G merupakan successor dari jaringan telekomunikasi 3G dan 10 x lebih cepat dari 3G yang hingga kini 4G sudah dalam tahap produksi (HSPA, HSPA+, WiMAX dan LTE). Sehingga jaringan 4G itu sendiri adalah bagian dari salah satu produk untuk standar 4G. Arsitektur dasar Teknologi LTE 4G secara umum digolongkan dalam beberapa bagian. Bagian service, yang didalamnya ada layanan dari operator seperti IMS dan Internet. Kemudian terdapat EPC, E-UTRAN sampai User Equipment.

Kemudahan ini maka *smartphone* (ponsel pintar) dapat dibawa kemana saja dan dimainkan kapan saja. Inilah yang menjadikan *smartphone* banyak diminati terutama dikalangan anak-anak. Penggunaan *smartphone* (ponsel pintar) di SDN Jember Lor 01 juga merupakan hal yang sudah tak asing lagi. Mereka membawa dan memainkan *smartphone* sesuai dengan kebutuhan mereka, terutama untuk bermain *game online*. Mereka sudah mendapat izin dari orang tua dan memang di SDN Jember Lor 01 membolehkan siswanya membawa *smartphone* (ponsel pintar). Meningkatnya penggunaan *smartphone* pada anak usia sekolah harus dengan pengawasan agar tidak menimbulkan dampak secara fisik maupun psikis.

2.2 Konsep Dampak *Game Online*

Pengertian dampak menurut KBBI adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. (KBBI Online, 2016).

2.2.1 *Game Online* Melalui *Smartphone* (Ponsel Pintar)

Kamus Besar Bahasa Indonesia "*Game*" adalah permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Selanjutnya seorang filosof bernama David Kelley dalam bukunya *The Art Of Reasoning* dalam Dwiastuti (2005:43) mendefinisikan:

“konsep *game* sebagai sebuah bentuk rekreasi yang terdapat seperangkat aturan yang menspesifikasikan objek yang harus dikumpulkan. *Game* merupakan aktifitas yang bersifat rekreasi yang mengikutsertakan satu atau lebih permainan. Biasanya *game* melibatkan kompetisi diantara dua pemain atau lebih. *Game* bisa dijelaskan sebagai sebuah tujuan yang harus dicapai oleh pemain dan beberapa peraturan yang menentukan apa yang harus dilakukan oleh pemain”.

Keunikan cara bermain dan penyelesaian masalah dalam strategi baru pun menjadi kejaran para anak-anak yang tertarik pada *game online*. *Game online* menjadi salah satu aktivitas yang bersifat rekreasi yang mengikutsertakan satu atau lebih pemain. Biasanya *game online* melibatkan kompetisi diantara dua atau lebih pemain.

Secara operasional *game online* adalah sebuah mesin permainan yang memiliki konsep permainan menarik, memiliki gambar tiga dimensi, dan efek tiga dimensi yang luar biasa. *Game* ini menggunakan *network* komputer atau internet. Berkat kecanggihan teknologi yang disajikan dalam permainan jaringan ini, seorang *gamer* bisa bertemu *gamer* lain diseluruh dunia yang berada jauh sekalipun. Permainan jaringan yang dapat dimainkan keroyokan dalam waktu bersamaan dapat

dilakukan lewat jaringan atau lebih dikenal dengan jaringan LAN (*Lokal Area Network*) atau melalui koneksi internet. Dan alat dalam menjalankan *game online* melalui jaringan yakni *smartphone*. Salah satu jenis alat komunikasi yang sudah tidak asing pada saat ini adalah *smartphone* (ponsel pintar). Saydam (2010:227) mengatakan bahwa *Smartphone* telah memiliki berbagai fungsi selain untuk menerima telepon atau sms (pesan singkat), *smartphone* juga bisa berfungsi sebagai alat memotret, merekam segala aktivitas, sebagai sarana informasi bahkan *smartphone* (ponsel pintar) tersebut bisa digunakan untuk menjelajahi dunia internet tergantung jenis yang digunakan. Tak hanya itu *smartphone* (ponsel pintar) juga menjadi sarana hiburan salah satunya untuk bermain *game online*.

Menurut Adam dan Rollings (2010:132) *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. *Game online* merupakan aplikasi permainan yang terdiri dari beberapa genre yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Salah satunya *game online* yang menggunakan strategi yang bersifat petualangan. Dengan banyak efek yang ditawarkan oleh *game online* menjadi daya tarik sendiri bagi anak-anak untuk memainkannya.

Jadi, *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan computer, bias menggunakan PC (*Personal Computer*) atau menggunakan *Smartphone* (ponsel pintar) dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana antar pemain bisa saling tidak mengenal. Bermain *game online* membuat anak-anak merasa senang karena mendapat kepuasan secara psikologis. Kepuasan yang diperoleh dari *game* membuat anak-anak semakin betah bermain *game online*, ditambah lagi tampilan yang semakin memukau dan sistem suara yang benar-benar seperti nyata, membuat anak-anak akan semakin tertarik untuk menjelajahi dunia *game online*.

Menurut Adam dan Rollings (2010:241) *genre game* dapat diklasifikasikan menjadi beberapa tipe antara lain:

1. *Action games*, biasanya meliputi tantangan fisik, teka teki (*puzzle*), balapan dan beberapa konflik lainnya. Dapat juga meliputi masalah ekonomi sederhana seperti mengumpulkan benda-benda.
2. *Real Time Strategy (RTS)* adalah *game* yang melibatkan masalah strategi, taktik, dan logika. Contoh *game* ini adalah Age of empire, War craft, dan sebagainya.
3. *Role Playing Games (RPG)* kebanyakan jenis *game* ini melibatkan masalah taktik, logika dan eksplorasi atau penjelajahan. Dan juga kadang meliputi teka teki dan masalah ekonomi karena pada *game* ini biasanya melibatkan pengumpulan barang-barang rampasan dan menjualnya untuk mendapatkan senjata yang lebih baik. Contoh *game* ini adalah final fantasy, ragnarok, lord of the rings dan sebagainya.
4. *Real World Simulation* meliputi permainan olahraga dan simulasi masalah kendaraan termasuk kendaraan militer. *Games* ini kebanyakan melibatkan masalah fisik dan taktik, tetapi tidak masalah eksplorasi, ekonomi dan konsptual. Contohnya seperti *game championship manager*.
5. *Construction and Management* seperti *game roller coaster tycoon* dan *the sims*. Pada dasarnya adalah masalah ekonomi dan konseptual. *Game* ini jarang yang melibatkan konflik dan eksplorasi dan hamper tidak pernah meliputi tantangan fisik.
6. *Adventure Games*, mengutamakan masalah eksplorasi dan pemecahan teka-teki. Namun terkadang meliputi masalah konseptual dan tantangan fisik namun sangat jarang.
7. *Puzzle Games* ditujukan untuk memecahkan suatu masalah tertentu, hamper semua tantangan pada *game* ini menyangkut masalah logika yang biasanya dibatasi oleh waktu.
8. *Slide Scrolling Games*, pada jenis *game* ini karakter dapat bergerak ke samping diikuti dengan gerakan *background*. Contoh *game* tipe seperti ini adalah *super Mario*, *metal slug* dan sebagainya.

9. *Shooting*, *games* tipe ini sebagian besar menggunakan *mouse* sebagai alat pengendalinya. Pada *game* ini pemain seolah-olah berperan sebagai penembak *FPS* (*first person shooter*) atau pemain mengendalikan seorang penembak *TPS* (*Third Person Sooter*). Contoh *game* ini antara lain *duck hunt*, *counter strike*, *onimusha*
10. *Fighting*, *game* ini pada dasarnya sama dengan *game* berjenis *action* hanya saja *game fighting* pemain mengendalikan sebuah karakter untuk berkelahi dengan karakter lain sampai salah satu karakter kalah. Contoh *game* ini antara lain *istreet fighter*, *tekken*, *duel*, *pencah silat* dan lain sebagainya.
11. *Racing*, *game* tipe ini pada dasarnya adalah sebuah permainan menggerakkan kamera. Pemain diberikan sebuah kendaraan atau sejenisnya untuk menempuh rute tertentu. Contoh dari *game* ini antara lain *NFS*, *auto bahn*, *motogp*, *formula* dan sebagainya.
12. *MMO* (*MA*sive *M*ultiplayer *O*nline) merupakan *game* yang dapat dimainkan secara bersama-sama pada *internet browser*. Hal yang diutamakan dalam sebuah *game* bertipe *MMO* adalah kebersamaan dengan pemain lain. Contoh *game* ini adalah *ragnarog*, *pangya*, *gun bound*, *seal* dan sebagainya.

2.2.2 Dampak Bermain Game Online

Ketertarikan pada *game* umumnya sudah dimulai sejak anak-anak sekitar usia tujuh tahun. Anak mulai merasa senang bermain *game*, kemudian seiring dengan penambahan usia, anak-anak menjadi semakin bersemangat bila bermain *game*. Bermain *game* online membuat anak-anak merasa senang karena mendapat kepuasan secara psikologis. Kepuasan yang diperoleh dari *game* membuat anak-anak semakin betah bermain *game online*, ditambah lagi tampilan yang semakin memukau dan sistem suara yang benar-benar seperti nyata, membuat anak-anak akan semakin tertarik untuk menjelajahi dunia *game online*. Bagi anak-anak bermain *game online*

merupakan keasyikan tersendiri sehingga mereka tidak menyadari bahwa semakin banyak memainkan *game online* secara berlebihan berdampak pada banyaknya waktu mereka yang terbuang sia-sia. Sebenarnya tidak hanya dampak negatif saja yang ditimbulkan oleh *game online*, banyak juga dampak positif yang menyertainya apabila *game online* digunakan sesuai dengan keperluan dan kebutuhan.

Sedangkan menurut Dani (2014:19) mengemukakan dampak secara khusus yaitu sosial, psikologis, kesehatan, pola perilaku akademis, dan hasil belajar dari bermain *game online*, sebagai berikut:

a. Dampak Sosial

Game adalah bentuk karya seni dimana peserta yang disebut pemain membuat keputusan untuk mengelola sumberdaya yang dimilikinya melalui benda di dalam *game* demi mencapai tujuan. Sedangkan *online* adalah terhubung, terkoneksi, aktif dan siap untuk operasi, dapat berkomunikasi dengan atau dikontrol oleh komputer. *Online* juga bias diartikan sebagai suatu keadaan dimana sebuah komputer terhubung dengan *wifi*.

Menurut Zakariya (2013) dalam Dani (2014:20) banyak anak-anak yang sudah mengenal *game* dan susah sekali untuk berpaling. Kurangnya pengawasan terhadap anak dari orang tua menjadikan siswa meninggalkan temannya ketika diajak untuk bermain bersama dan lebih memilih duduk bermain *game online*. Permainan *game online* ini akan membawa dampak yaitu lemahnya kemampuan social anak dalam menghadapi atau bergaul di masyarakat. Kurangnya kemampuan sosial anak akan membuat berbagai macam kesalahan dalam menghadapi masyarakat, seperti berlaku tidak sopan, tidak mengerti tentang kehidupan dan banyak lagi lainnya, dan tidak semua hal itu kearah yang buruk, seperti ada yang semakin cerdas dalam kehidupannya, menjadi sukses yang diawali kecanduan *game*, dan lainnya.

Dampak yang diakibatkan dari kecanduan *game online* dilihat dari dampak social, dampak negative dari kecanduan *game online* lebih banyak daripada dampak positifnya bahkan dampak positifnya tidak tampak. Menurut Lumban (2012:24)

dalam Dani (2014:20) bahwasanya dampak social dari kecanduan *game online* bagi siswa adalah sebagai berikut:

- a) Hidup tidak teratur
- b) Perubahan perilaku di lingkungan
- c) Mengeurangi ketrampilan social
- d) Menghambat sosialisasi

Dalam hal ini, dampak yang paling menonjol yang dirasakan oleh siswa adalah sosialisasi dengan teman, orang tua, guru dan orang-orang yang ada disekelilingnya. Hal ini menyebabkan siswa tersebut cenderung berdiam diri karena dalam pikirannya masih terbayang-bayang permainan *game online*, selain itu minat siswa untuk melakukan aktivitas lain selain memainkan permainan *game online* sangatlah sedikit terutama kegiatan sekolah.

b. Dampak Psikologis

Bermain *game online* yang dilakukan secara berlebihan atau dikatakan sebagai kecanduan *game online* akan menimbulkan berbagai dampak. Dampak dari kecanduan *game online* dsalah satunya yaitu berdampak pada psikologis siswa yang memainkan permainan tersebut. Menurut Ayu (2012) dalam Dani (2014:21) dampak kecanduan *game online* bagi psikologis siswa adalah sebagai berikut :

- a) Mendorong perilaku negatif
- b) Emosional dan mudah marah
- c) Prestasi belajar menurun
- d) Pemborosan keuangan

Hal ini juga diungkapkan oleh beberapa ahli seperti Utami Munandar dalam Dani (2014:22) seorang psikologi mengingatkan bahwa dampak buruk yang bias ditimbulkan akibat kecanduan *game* ini adalah melemahnya fisik dan psikis, tanpa disadari anak. Rentetan berikutnya, menyebabkan anak kekurangan energi dan melemahnya konsentrasi.

c. Dampak Kesehatan

Kecanduan *game online* sangat membahayakan kesehatan. Akibat duduk berlama-lama di depan monitor akhirnya lupa makan, sehingga tubuh dipaksa berfikir tanpa tambahan asupan gizi. Lebih parahnya apabila keadaan ini berlangsung terus-menerus maka jumlah asam laktat meningkat dalam tubuh sehingga terganggu sistem tubuh seperti otak dan jantung. Berlama-lama di depan komputer juga beresiko terkena efek ultraviolet tinggi, sehingga anak-anak kecanduan akan sepat rusak matanya dan tidak normal. Menurut Jinan (2011: 110-113) dalam Dani (2014:22) dampak kecanduan *game online* bagi kesehatan tubuh adalah sebagai berikut :

a) *Eye strain*

Eye strain adalah kelelahan mata yang terjadi karena penggunaan mata secara berlebihan, melihat obyek yang sama secara terus-menerus misalnya layar computer, TV, mikroskop dan mengendarai mobil. Pada *game online* selain melihat monitor terus-menerus, mata juga semakin jarang berkedip yang justru menambah kelelahan, inilah yang menyebabkan para *gamer* mengalami gangguan pada mereka. Kelelahan mata yang terjadi pada para *gamer* akan mengakibatkan mata menjadi minus, pembengkakan pada mata, dan mata mengeluarkan cairan secara terus-menerus.

b) Sakit punggung

Sakit punggung bias terjadi pada anak yang kecanduan *game online*. Hal ini dikarenakan permainan *game online* duduk pada posisi yang sama selama berjam-jam sehingga sedikit sekali menggerakkan tubuhnya. Sedikitnya menggerakkan tubuh dapat menyebabkan kekakuan pada otot dan rasa nyeri pada punggung.

c) *Carpal tunnel syndrome*

Carpal tunnel syndrome adalah penyakit yang disebabkan karena tekanan dan ketegangan pada syaraf di pergelangan tangan yang berfungsi merasakan dan untuk pergerakan bagian tangan dan jari. Tekanan dan ketegangan ini dapat menyebabkan mati rasa, kesemutan, kelemahan atau

kerusakan otot pada tangan dan jari, inilah yang dirasakan oleh para *gamer* yang sedang memainkan *game online*. Hal ini dapat terjadi karena para *gamer* memainkan permainan *game online* dengan menggunakan keahlian kecepatan tangan *gamer*.

d) Menurunkan metabolisme

Para pemain *game online* ketika memainkan permainannya cenderung untuk duduk tanpa aktifitas fisik terlalu lama dan membuat otot tidak melakukan aktifitas yang berakibat menurunnya metabolisme. Dalam jangka panjang akan berdampak pada menurunnya massa otot, kegemukan, menurunnya sistem kekebalan tubuh sehingga lebih mudah terserang penyakit.

e) Makan dan istirahat tidak teratur

Hampir setiap anak maniak permainan *game online* pernah mengalami hal ini. Pola makan dan istirahat mereka berubah mengikuti jadwal permainan mereka. Waktu makan dan istirahat menjadi tidak teratur. Kondisi ini tentu saja rentan bagi kesehatan anak yang bersangkutan.

Sebenarnya efek-efek yang ditimbulkan di atas tidak terbatas pada *game online* saja tetapi juga bias terjadi pada sebagian besar orang yang memainkan *konsol game* atau *game* pada ponsel pintar karena pada dasarnya kebanyakan *game* dibuat supaya pemainnya ingin memainkannya secara berulang-ulang dan kecanduan, tetapi dampaknya lebih besar pada *game online* karena tingkat kecanduan yang tinggi.

d. Dampak terhadap Pola Perilaku Akademis

Menurut Yudha (2009) dalam Dani (2014:24) kecanduan *game online* yang dialami berakibat fatal bagi penggunanya terutama di bidang pendidikan. Kecanduan *game online* dapat merubah pola perilaku siswa ketika di sekolah. Pola perilaku akademis yang dihadapi *gamer* sebagian besar yaitu sering tidur di dalam kelas, bolos sekolah, tidak mengerjakan tugas, konsentrasi pada pelajaran sangatlah rendah, pendiam dan lain sebagainya. Hal ini terjadi karena mereka lebih memilih untuk

bermain *game online* dibandingkan mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah sehingga sebagian besar kewajiban siswa tersebut terbengkalai.

Gamer yang sudah kecanduan dalam meluangkan waktu untuk kegiatan akademis itu lebih sedikit dari waktu untuk bermain *game online*. Hal ini dapat terjadi karena *gamer* merasakan bahwa fisik, pikiran dan perasaan hanya terfokus pada *game online*. Hal ini ditegaskan oleh Jinan (2011:89) dalam Dani (2014:24) mereka berada dalam kondisi kesadaran logis yang menurun.

Siswa yang sudah kecanduan akan *game online* akan menjadi malas belajar, tidur, malas sekolah, malas makan, sulit untuk berkonsentrasi dan hanya akan semangat apabila memainkan *game online*. Hal ini terjadi karena *gamer* mulai terikat dengan *game online*, dimana *gamer* akan selalu membicarakan *game online* dimanapun mereka berada. Jinan (2011:106) dalam Dani (2014:25) mengatakan pada saat inilah kesenangan utama hanya pada *game online* sehingga menjadikan pola perilaku akademis menjadi kurang semangat untuk melakukan hal-hal yang lain selain *game online*.

e. Dampak terhadap Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan-perubahan yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa. Perwujudan bentuk proses belajar tersebut berupa pemecahan lisan maupun tulisan dan keterampilan serta pemecahan masalah langsung dapat diukur atau dinilai dengan menggunakan tes yang berstandart. Menurut Aiko (2013) dalam Dani (2014:25) terdapat poin penting yaitu (1) penurunan aktifitas gelombang otak prefrontal yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresivitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan *mood*, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan social, tidak konsentrasi dan lain sebagainya, (2) penurunan aktivitas gelombang beta yang merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun *gamer* tidak sedang bermain *game*. Dengan kata lain para *gamer*

mengalami *autonomic nerves* yaitu tubuh mengalami pengelabuhan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada *gamer* adalah otak mereka merespon bahaya sesungguhnya.

Dari dampak-dampak yang telah dijelaskan diatas maka ada faktor-faktor yang mempengaruhi mengapa anak bermain *game online*. Faktor-faktor tersebut ada yang terbentuk dari pengalaman diri sendiri yang telah dialami maupun hubungan dengan orang disekitarnya. Pengaruh dari luar juga menimbulkan atau membentuk sikap anak itu sendiri nantinya.

2.3 Konsep Anak Usia Sekolah

Menurut Wong (2009:54) anak usia sekolah adalah anak yang berusia 6 sampai 12 tahun. Masa ini disebut sebagai usia kelompok (*gang-age*) yaitu mulai adanya perhatian, hubungan, dan kerjasama antar teman. Selain itu anak mulai mengenal peraturan yang ada dilingkungannya yang harus dipatuhi serta mengendalikan emosinya terhadap orang lain.

Periode anak usia sekolah dimulai dengan masuknya anak ke lingkungan sekolah dan semakin berkembangnya hubungan anak dengan orang lain. Pada masa anak ini mengalami perubahan baik secara biologis, psikologis, social, moral, dan kognitif. Menurut Dalami (2010: 73) anak usia sekolah mengembangkan hubungan interpersonal dengan teman-temannya di sekolah terutama dengan jenis kelamin yang sama. Anak usia sekolah ini terdorong untuk menyelesaikan tugas-tugas yang dihadapinya secara sempurna dan menghasilkan karya tertentu. Anak mulai mengagumu dan mengidentifikasi dirinya dengan orang yang dikaguminya.

Anak usia sekolah mulai bertanggungjawab sesuai dengan norma-norma social di lingkungannya. Orang tua harus berhati-hati dengan pergaulan di sekitar anak yang dapat mempengaruhi anak karena tidak selalu didampingi oleh guru dan orang tua. Seorang anak yang masih duduk di sekolah dasar kebanyakan sangat menyukai bermain untuk mengetahui hal-hal yang menurutnya baru. Pada

masa ini seorang anak mudah terpengaruh oleh lingkungan mereka, termasuk terpengaruh oleh permainan-permainan yang dilakukan secara *online* lewat *smartphone*.

2.4 Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Sekolah

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan sebagai dari hasil proses pematangan. Perkembangan pada anak usia sekolah menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan system organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk perkembangan emosi dan perasaan, intelektual, moral, social, motivasi dan sikap. Perkembangan anak usia sekolah tidak selamanya berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena banyak faktor yang mempengaruhinya, baik faktor keturunan maupun faktor lingkungan.

Aspek-aspek perkembangan masa anak usia sekolah menurut Jahja (2011:39) sebagai berikut :

a) Intelektual

Intelektual atau intelegensi berasal dari bahasa Latin *intelligere* yang berarti mengorganisasikan, menghubungkan, atau menyatukan satu dengan yang lain (*to organize, to relate, to bind together*). Terman dalam Jahja (2011:43) memberikan pengertian intelektual sebagai "...the ability to carry on abstract thinking" (lih.Hariman, 1958). Terman membedakan adanya ability yang berkaitan dengan hal-hal konkret dan abstrak. Individu intelek apabila dapat berpikir secara abstrak dan baik. Ini berarti bahwa apabila individu kurang mampu berpikir abstrak, individu yang bersangkutan intelektualitasnya kurang baik.

Menurut Andi Mappiare (1982:80) dalam Jahja (2011:45) hal-hal yang mempengaruhi perkembangan intelektual antara lain :

- 1) Bertambahnya informasi yang disimpan (dalam otak) seseorang sehingga ia mampu berpikir reflektif.
- 2) Banyaknya pengalaman dan latihan-latihan memecahkan masalah sehingga seseorang dapat berpikir proporsional.
- 3) Adanya kebebasan berpikir, menimbulkan keberanian seseorang dalam menyusun hipotesis-hipotesis yang radikal, kebebasan menjajaki masalah secara keseluruhan, dan menunjang keberanian anak memecahkan masalah dan menarik kesimpulan yang baru dan benar.

b) Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial dapat diartikan sebagai sequence dari perubahan berkesinambungan dalam perilaku individu untuk menjadi makhluk sosial. Jahja (2011:47) proses perkembangannya berlangsung secara bertahap sebagai berikut :

1. Masa kanak-kanak awal (0-3 tahun) subjektif.
2. Masa krisis (3-4 tahun) tort alter.
3. Masa kanak-kanak akhir (4-6 tahun) subjektif menuju objektif.
4. Masa anak sekolah (6-12 tahun) objektif.
5. Masa kritis II (12-13 tahun) pre-puber (anak tanggung).

Proses ini merupakan proses sosialisasi yang mendudukan anak-anak sebagai insan yang secara aktif melakukan proses sosialisasi. Untuk mencari tujuan dari pola sosialisasi harus membuat penyesuaian baru dengan meningkatnya pengaruh kelompok sebaya, perubahan dalam perilakusosial, pengelompokan social yang baru nilai-nilai baru dalam seleksi persahabatan, nilai-nilai dalam dukungan dan penolakan dan nilai-nilai baru dalam pemimpin.

c) Perkembangan moral

Istilah moral berasal dari bahasa Latin *mos (moris)*, yang berarti adat istiadat peraturan atau nilai-nilai/tata cara kehidupan. Adapaun moralitas merupakan kemauan untuk menerima dan melakukan peraturan, nilai-nilai atau prinsip-prinsip moral. Nilai-nilai moral ini seperti (a) untuk berbuat baik kepada orang lain, memelihara ketertiban dan memelihara hak orang lain, dan (b) larangan mencuri, berzina, membunuh, minum-minuman keras dan berjudi. Seseorang dapat dikatakan bermoral, apabila tingkah laku ini sesuai dengan nilai-

nilai moral yang dijunjung tinggi kelompok sosialnya. Perkembangan moral seorang anak banyak dipengaruhi oleh lingkungan. Anak memperoleh nilai-nilai moral dan lingkungan dan orangtuanya. Dalam mengembangkan moral anak, peranan orangtua sangatlah penting, terutama pada masa anak-anak. Beberapa sikap orang tua yang perlu diperhatikan sehubungan dengan perkembangan moral anak, di antaranya :

- a. Konsisten dalam mendidik anak.
- b. Sikap orangtua dalam keluarga.
- c. Penghayatan dan pengalaman agama yang dianut.
- d. Sikap orangtua dalam menerapkan norma.

John Lock dan J.B Watson dalam Jahja (2011:50) mengungkapkan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan moral, meliputi :

1. Pengalaman, sebagai proses belajar.
2. Keluarga, meliputi :
 - a. Sikap/keadaan sosial-ekonomi keluarga
 - b. Posisi dalam keluarga
 - c. Sifat anggota keluarga lain
3. Kebudayaan

d) Emosi dan perasaan

1. Emosi

Emosi merupakan suatu keadaan pada diri organisme ataupun individu pada suatu waktu tertentu yang diwarnai dengan adanya gradasi afektif mulai dari tingkatan yang lemah sampai pada tingkatan yang kuat (mendalam), seperti tidak terlalu kecewa dan sangat kecewa. Berkembangnya emosi anak tidak terlepas dari hubungan sosial dengan sesamanya. Dalam keadaan emosi, pribadi seseorang telah dipengaruhi sedemikian rupa hingga pada umumnya individu kurang dapat menguasai diri lagi. Perilaku pada umumnya tidak lagi memperhatikan suatu norma yang ada dalam hidup bersama, tetapi telah memperlihatkan adanya

hambatan dalam diri individu. Oleh karena itu sering dikemukakan bahwa emosi merupakan keadaan yang ditimbulkan situasi tertentu (khusus) dan emosi cenderung terjadi dalam kaitannya dengan perilaku yang mengarah (*approach*) atau menyingkiri (*avoidance*) terhadap sesuatu dan perilaku tersebut umumnya disertai adanya ekspresi kejasmanian, sehingga orang lain dapat mengetahui bahwa seseorang sedang mengalami emosi.

Sejumlah penelitian tentang emosi anak menunjukkan bahwa perkembangan emosi mereka bergantung pada faktor kematangan dan belajar (Hurlock, 1960:266 dalam Jahja 2011:60). Metode belajar yang menunjang perkembangan emosi anak-anak antara lain:

- a) Belajar dengan coba-coba.
- b) Belajar dengan cara meniru.
- c) Belajar dengan cara mempersamakan diri dengan orang yang dikagumi.
- d) Belajar melalui pengkondisian melalui proses asosiasi.
- e) Pelatihan atau belajar di bawah bimbingan dan pengawasan, terbatas pada aspek reaksi.

2. Perasaan

Menurut Chaplin (1972) dalam Jahja (2011:61) perasaan adalah keadaan atau state individu sebagai akibat dari persepsi sebagai akibat stimulus baik internal maupun eksternal. Adapun emosi merupakan reaksi yang kompleks yang mengandung aktivitas dengan derajat yang tinggi dan adanya perubahan dalam kejasmanian serta berkaitan dengan perasaan yang lebih kuat. Karena itu emosi lebih intens daripada perasaan, dan sering terjadi perubahan perilaku, hubungan dengan lingkungan kadang-kadang terganggu. Sehubungan dengan waktu dan perasaan, Stern (Bigot, dkk. 1950) dalam Jahja (2011:62) membedakan perasaan dalam tiga golongan, yaitu :

1. Perasaan *presens*, yaitu perasaan yang timbul dalam keadaan yang sekarang nyata dihadapi, yaitu berhubungan dengan situasi dan aktual.

2. Perasaan yang menjangkau maju, merupakan jangkauan kedepan. Yaitu perasaan dalam kejadian-kejadian yang akan datang jadi masih dalam pengharapan.
3. Perasaan yang berkaitan dengan waktu yang telah lampau, yaitu perasaan yang timbul dengan melihat kejadian-kejadian yang telah lalu.

e) Sikap

Sikap merupakan kesiapan atau keadaan siap untuk timbulnya suatu perbuatan atau tingkah laku. Sikap merupakan penentu tingkah laku manusia, sebagai reaksi sikap selalu berhubungan dengan senang atau tidak senang, suka atau tidak suka. Sikap mempunyai tiga komponen dasar, yaitu :

1. Komponen kognisi, berhubungan dengan *beliefs*, ide dan konsep
2. Komponen afeksi, berhubungan dengan dimensi emosional seseorang
3. Komponen konasi psikomotorik, berhubungan dengan kecenderungan atau untuk bertingkah laku.

Dalam perkembangan anak secara psikologis terdapat beberapa dampak yang dapat dijumpai dikehidupan sosialnya seperti pada penjelasan diatas. Perkembangan yang dialami tentunya merupakan stimulus terhadap lingkungan berkembangnya, sehingga dapat membentuk pribadi individu pada setiap anak-anak berbeda-beda tergantung dengan kemampuan dalam menanggapi atau merangsangnya.

f) Motivasi

Dorongan yang datang dari dalam untuk bertindak disebut motif. Motif sebagai pendorong pada umumnya tidak berdiri sendiri, tetapi saling kait mengait dengan faktor-faktor lain. Hal ini yang dapat mempengaruhi motif, yang disebut motivasi. Adanya dorongan dalam diri manusia untuk bertindak memenuhi kebutuhan hidupnya disebut motif. Dapat dikatakan motif sebagai kekuatan dalam diri manusia yang menyebabkannya bertindak atau berbuat memenuhi kebutuhannya ataupun mencapai tujuan tertentu. Motif lebih menekankan pada dorongan internal dalam diri individu seperti halnya :

1. *Organic motives* (makan, minum, seks, dan istirahat).
2. *Emergency motives* (melepaskan diri dari bahaya, melawan/mengatasi rintangan).
3. *Objective motives* (menjalin relasi sosial dengan sesama lingkungannya).

Motivasi merupakan keadaan dalam diri individu atau organisme yang mendorong perilaku ke arah tujuan. Dengan demikian maka motivasi mempunyai tiga aspek, yaitu (1) keadaan terdorong dalam diri organism, yaitu kesiapan bergerak karena kebutuhan; (2) perilaku yang timbul dan terarah karena keadaan; (3) sasaran atau tujuan yang dituju oleh perilaku tersebut. Maslow (1943, 1970) dalam Jahja (2011:65) mengatakan asumsi dasar tentang motivasi. Pertama, Maslow melakukan pendekatan holistik terhadap motivasi yaitu seluruh orang, bukan satu bagian atau fungsi tunggalnya saja yang termotivasi. Kedua, motivasi biasanya bersifat kompleks, artinya perilaku seseorang dapat muncul dari beberapa motif yang terpisah. Ketiga, manusia termotivasi secara terus-menerus oleh satu kebutuhan atau kebutuhan lainnya. Keempat, semua orang dimanapun termotivasi oleh kebutuhan-kebutuhan yang sama. Kelima, motivasi adalah kebutuhan yang dapat disusun dalam bentuk hierarki.

2.5 Konsep Kesejahteraan Sosial Anak

Midgley (2005:21) mendefinisikan Kesejahteraan Sosial diciptakan atas kompromi tiga elemen. Pertama, sejauh mana masalah-masalah sosial ini diatur. Kedua, sejauh mana kebutuhan-kebutuhan dipenuhi dan ketiga, sejauh mana kesempatan untuk meningkatkan taraf hidup dapat disediakan. Ketiga elemen ini berlaku bagi individu, keluarga, kelompok, komunitas bahkan seluruh masyarakat.

Kesejahteraan sosial yang dijelaskan didalam dalam UU Kesejahteraan sosial yang baru tahun 2009 pasal 1 yang berbunyi “kesejahteraan sosial adalah kondisi terpenuhinya kebutuhan material, spiritual, dan sosial warga negara agar dapat hidup layak dan mampu mengembangkan diri, sehingga dapat melaksanakan fungsi sosialnya”. Definisi serupa tentang konsep Kesejahteraan Sosial yang dikemukakan

oleh Walter A. Friedlander dalam Wibhawa, dkk (2010:24) bahwa kesejahteraan sosial adalah :

“sistem yang terorganisasi dari usaha-usaha sosial dan lembagalembaga sosial yang ditujukan untuk membantu individu maupun kelompok dalam mencapai standar hidup dan kesehatan yang memuaskan, serta untuk mencapai relasi perseorangan dan sosial yang dapat memungkinkan mereka mengembangkan kemampuankemampuan mereka secara penuh, serta untuk mempertinggi kesejahteraan mereka selaras dengan kebutuhan-kebutuhan keluarga dan masyarakat”. (Walter A. Friedlander, Introduction to Social Welfare, 2nd.ed., Prentice-Hall of India (private) Limited, New Delhi, 1967).

Dengan pernyataan diatas, individu mengupayakan segala sesuatu sebagai bentuk usaha dalam memenuhi kebutuhan hidup yang meliputi kesehatan, perumahan, pendidikan dan layanan sosial yang akan menjadi tolak ukur individu yang bersangkutan dalam melakukan usaha pemenuhannya dalam upaya mencapai taraf hidup yang lebih baik. Dalam Suharto (2012: 33-34) dijelaskan berdasar Undang-Undang RI Nomor 6 tahun 1974 tentang Ketentuan-ketentuan Pokok Kesejahteraan Sosial memberikan batasan kesejahteraan sebagai:

“Suatu tata kehidupan dan penghidupan sosial, material maupun spiritual yang diliputi oleh rasa keselamatan, kesusilaan, dan ketentraman lahir batin, yang memungkinkan bagi setiap warga negara untuk mengadakan usaha pemenuhan kebutuhan jasmaniah, rohaniah, dan sosial yang sebaik-baiknya bagi diri, keluarga, serta masyarakat dengan menjunjung tinggi hak-hak atau kewajiban manusia sesuai dengan Pancasila”.

Secara umum, istilah kesejahteraan sosial sering diartikan sebagai suatu kondisi sejahtera, yaitu suatu keadaan terpenuhinya segala bentuk kebutuhan hidup, khususnya yang bersifat mendasar. Menurut Maslow dalam Tirtarahardja & La Sula (2000:106) mengemukakan kategorisasi kebutuhan-kebutuhan menjadi enam kelompok, mulai dari yang paling sederhana dan mendasar meliputi:

1. Kebutuhan fisiologis: kebutuhan untuk mempertahankan hidup (makan, tidur, istirahat dan sebagainya)

2. Kebutuhan rasa aman: kebutuhan untuk secara terus-menerus merasa aman dan bebas dari ketakutan.
3. Kebutuhan akan cinta dan mengakuan: kebutuhan berkaitan dengan kasih sayang dan cinta dalam kelompok dan dilindungi oleh orang lain.
4. Kebutuhan harga diri (*esteem needs*): kebutuhan berkaitan dengan perolahan pengakuan oleh orang lain sebagai orang yang berkehendak baik.
5. Kebutuhan untuk aktualisasi diri: kebutuhan untuk dapat melakukan sesuatu dan mewujudkan potensi-potensi yang dimiliki (menyatakan pendapat, perasaan dan sebagainya).
6. Kebutuhan untuk mengetahui dan memahami: kebutuhan yang berkaitan dengan penguasaan iptek.

Bahwa kesejahteraan dapat terwujud ketika salah satu unsur kebutuhan manusia terwujud. Kesejahteraan yang dilihat dari segala aspek membutuhkan kerjasama dari berbagai pihak dalam pelaksanaannya, wujud kesejahteraan yang ada pada penelitian ini berdasar kesejahteraan anak dalam memainkan game online. Kesejahteraan anak menjadi aspek yang perlu diperhatikan, berdasarkan Pasal 1 ayat 1a UU RI No. 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak yang berbunyi kesejahteraan anak adalah suatu tata kehidupan dan penghidupan yang dapat menjamin pertumbuhan dan perkembangannya dengan wajar baik secara rohani, jasmani, maupun sosial. Kaitannya dengan penelitian yang berfokus pada dampak game online pada perkembangan anak yakni perlu adanya perhatian dalam membentuk sikap siswa agar menjadi individu yang sejahtera.

2.6 Kajian Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu berfungsi memberikan landasan secara acuan kerangka berfikir untuk mengkaji masalah yang menjadi sasaran dari sebuah penelitian. Sehingga diketahui perbedaan antara peneliti terdahulu dengan yang sedang dilakukan. Dari hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan kecanduan game online oleh Riska Wulan Rama Dani (2014) yang berjudul Fenomena Kecanduan Game Online pada Siswa (Studi kasus pada siswa SMK Negeri 2 Jember). Penelitian ini berfokus pada proses akademis siswa SMK Negeri 2 Jember

yang bermain game online melalui warnet. Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama mengangkat fenomena dampak game online yang dilakukan oleh anak yang masih duduk dibangku sekolah. Sedangkan perbedaannya dalam penelitian terdahulu dampak yang terjadi dari kecanduan game online terhadap pola perilaku akademis dan hasil belajar siswa kemudian peran BK dalam menanganinya, sedangkan penelitian ini dampak yang terjadi pada psikologis anak.

Dalam penelitian yang kedua peneliti membandingkan dengan yang dilakukan oleh Sri Ambari (2015) yang berjudul Gambaran Dampak Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Warung Internet Penyedia Game Online di Wilayah Kerja Kelurahan Tamalanrea Jaya Kecamatan Tamalanrea Makassar. Penelitian ini berfokus pada dampak negatif pada anak usia sekolah dasar yang dilihat dari jenis kelamin, status pekerjaan orang tua dan alasan bermain game online yang berdampak pada dampak psikis, prestasi akademik, lingkungan sosial, dan kesehatan fisik. Permainan game online ini dilakukan pada salah satu warnet di Kelurahan Tamalanrea. Kesamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengangkat dampak *game online* pada anak usia sekolah dasar, sedangkan perbedaan dengan penelitian ini berfokus pada dampak perkembangan motorik anak yang bermain *game online* melalui *smartphone*.

Penelitian yang ketiga membandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Winsen Sanditaria (2014) yang berjudul Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. Penelitian ini berfokus pada dampak negatif yang kecanduan *game online* baik fisik maupun psikologi yang dilakukan secara berlebihan. Adapun kecanduan game online meliputi waktu yang dihabiskan untuk bermain game online, melupakan kegiatan lain karena bermain game online, pemain merasa tidak baik ketika tidak bermain game online dan mengabaikan kegiatan lainnya demi bermain *game online*. Kesamaan dengan penelitian tersebut adalah sama-sama mengangkat dampak perkembangan motorik *game online* pada anak usia sekolah dasar, sedangkan perbedaan dengan

penelitian ini berfokus pada dampak perkembangan anak usia sekolah yang bermain *game online*.

2.7 Kerangka Berpikir

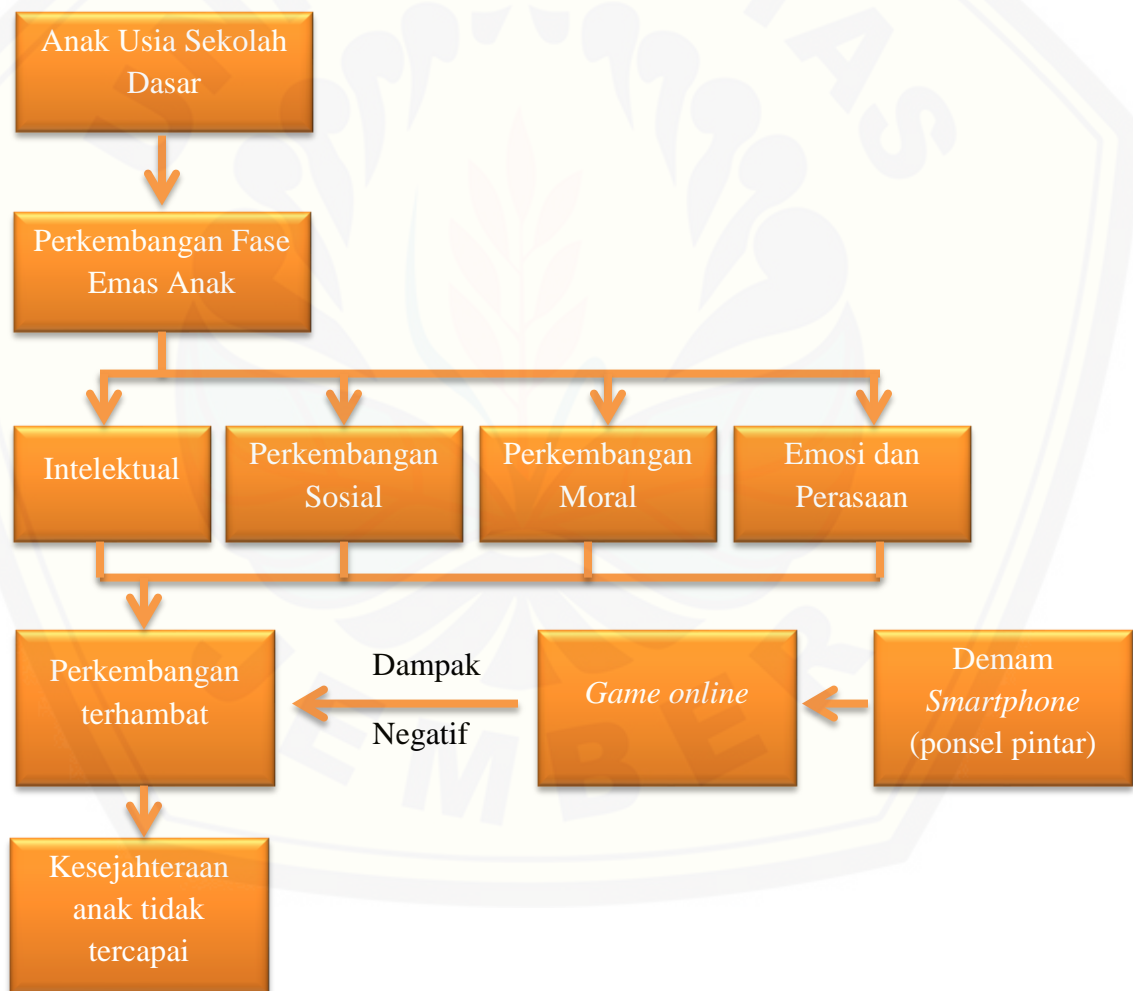
Penelitian ini menjelaskan bagaimana dampak *game online* melalui *smartphone* terhadap perkembangan anak usia sekolah di SDN Jember Lor 01. Ketertarikan pada *game online* membuat anak-anak merasa senang karena mendapat kepuasan secara psikologis. Kepuasan yang diperoleh dari *game online* membuat anak-anak semakin betah untuk bermain, ditambah lagi tampilan yang semakin memukau dan sistem suara yang benar-benar seperti nyata membuat anak-anak semakin tertarik untuk menjelajahi dunia *game online*. Banyak jenis *game online* yang dimainkan oleh anak-anak. Dimana anak-anak yang bermain *game online* pada usia sekolah dasar akan mempengaruhi perkembangan fase emas anak yang meliputi intelektual, perkembangan sosial, perkembangan moral dan emosi dan perasaan. Adanya *game online* melalui *smartphone* (ponsel pintar) yang menjadikannya lebih praktis dalam bermain kapan saja dan dimana saja maka membuat *game online* digemari berbagai kalangan termasuk anak-anak. Seringnya anak bermain *game online* maka perkembangan anak yang seharusnya berjalan dengan baik akan terganggu. Hal ini akan menimbulkan dampak negatif pada anak sehingga perkembangan anak akan terganggu. Pada akhirnya kesejahteraan anak tidak akan tercapai dikarenakan perkembangan anak terganggu oleh *game online* melalui *smartphone* (ponsel pintar).

Hal ini menunjukkan kesejahteraan dapat terwujud ketika salah satu unsur kebutuhan manusia terwujud. Kesejahteraan yang dilihat dari segala aspek membutuhkan kerjasama dari berbagai pihak dalam pelaksanaannya, wujud kesejahteraan ini berdasar kesejahteraan anak dalam memainkan *game online*. Kaitannya berfokus pada dampak *game online* pada perkembangan anak yakni perlu adanya perhatian dalam membentuk sikap siswa agar menjadi individu yang sejahtera. Namun, ketika anak mendapat kepuasan dari bermain *game online* justru berdampak

pada psikologisnya, salah satunya pada perkembangan sosialnya dalam hubungan dengan teman-temannya menjadi renggang atau berkurang.

Fenomena terkait peneliti akan mendeskripsikan dampak *game online* melalui *smartphone* (ponsel pintar) terhadap perkembangan anak usia sekolah di SDN Jember Lor 01 melalui alur pikir konsep penelitian. Alur pikir konsep membantu menjelaskan arah penelitian dengan menyusun alur pemikiran melalui gambar agar dapat menjadi acuan fokus penelitian. Adapun alur pikir konsep peneliti, sebagai berikut :

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir



(Sumber: Diolah oleh Peneliti)

BAB 3 METODE PENELITIAN

Berdasar tujuan penelitian yang tidak hanya mendiskripsikan namun juga menjelaskan dampak *game online* terhadap perkembangan anak usia sekolah melalui pengamatan-pengamatan terhadap kegiatan-kegiatan secara langsung. Metode penelitian diperlukan peneliti dalam mengarahkan jalannya penelitian. Metode dapat diartikan sebagai suatu cara untuk mencapai tujuan penelitian dengan persiapan yang baik dan tepat.

3.1 Pendekatan Penelitian

Berdasarkan uraian penjelasan pada latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian dalam kajian terkait dengan dampak *game online* terhadap perkembangan motorik anak melalui *smartphone* (ponsel pintar) pada penelitian kualitatif. Dalam sebuah penelitian tentu dibutuhkan sebuah rancangan atau desain menyeluruh tentang urutan kerja penelitian dalam suatu rumusan operasional suatu metode ilmiah, rincian garisgaris besar keputusan sebagai suatu pilihan beserta dasar atau alasan-alasan ilmiahnya.

Kaitannya dengan penelitian ini, rancangan penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif, Sugiyono (2014:1) menjelaskan bahwa:

“Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawanya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi”.

Dengan menggunakan metode penelitian ini peneliti mengumpulkan data secara tertulis, lisan dan pengamatan terhadap dampak *game online* terhadap perkembangan anak. Dalam kajian terkait sesuai dengan paradigma pendekatan kualitatif maka metode kualitatif dirasa tepat digunakan sebagai acuan peneliti, sehingga dapat dihasilkan informasi maupun data yang dibutuhkan.

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif yang digunakan untuk menggambarkan dan memahami kondisi sosial secara keseluruhan. Penelitian deskriptif menurut Mukhtar (2013:10) bahwa metode penelitian kualitatif deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menemukan pengetahuan terhadap subjek penelitian pada suatu saat tertentu. Mukhtar juga menjelaskan dalam penelitian deskriptif tidak dilakukan perbandingan melainkan menemukan sesuatu yang berarti sebagai alternatif dalam mengatasi sebuah masalah penelitian melalui prosedur ilmiah yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian deskriptif dapat mendeskripsikan suatu fenomena dan kenyataan sosial, dengan menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengungkapkan dan memahami bagaimana fenomena yang akan diteliti, dengan menggunakan manusia sebagai alat dalam penelitian, mementingkan proses daripada hasil dalam melakukan analisis secara induktif.

Dengan demikian penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang sebenarnya secara terperinci terhadap dampak *game online* terhadap perkembangan anak usia sekolah melalui *smartphone* (ponsel pintar) di SD Jember Lor 01.

3.3 Penentuan Lokasi Penelitian

Langkah awal dalam sebuah penelitian yakni dengan menentukan lokasi yang akan dijadikan obyek penelitian. Lokasi penelitian ditentukan guna menemukan jawaban atas rumusan masalah yang diajukan melalui temuan-temuan fenomena secara langsung dengan mengumpulkan data di lapangan yang dilakukan dengan observasi, wawancara maupun pengamatan selama proses penelitian. Adapun kriteria penentuan lokasi penelitian yang ditetapkan sebagai dasar pertimbangan pemilihan lokasi penelitian sebagai berikut :

1. Lembaga pendidikan pada jenjang sekolah dasar.
2. Lembaga pendidikan yang memberikan izin siswa membawa *Smartphone* (ponsel pintar).

3. Lembaga pendidikan yang memiliki fasilitas *wifi*.
4. Lembaga pendidikan yang aktif dan berprestasi.
5. Lembaga pendidikan yang menjadi percontohan Kurikulum 2013.
6. Lembaga pendidikan terbesar di Jawa Timur.

Berdasarkan fenomena tersebut maka peneliti menentukan lokasi penelitian di SDN Jember Lor 01, Jalan Pb. Sudirman 82 Jember Lor, Kec. Patrang, Kab. Jember. Pengambilan lokasi ini dilakukan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, SDN Jember Lor 01 merupakan sekolah percontohan yang menggunakan Kurikulum 2013 dan anak-anak diizinkan untuk membawa *smartphone* (ponsel pintar). Ketika jam istirahat banyak anak-anak yang bermain *game online*.

3.4 Teknik Penentuan Informan

Informan adalah orang-orang tertentu yang dapat dijadikan sebagai sumber informasi yang diperlukan oleh peneliti di dalam proses penelitiannya. Informan merupakan orang yang diperkirakan menguasai dan memahami data, informasi ataupun fakta dari suatu objek penelitian. Menurut Moleong (2006: 132) informan adalah:

“Orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Jadi ia harus mempunyai banyak pengalaman tentang latar penelitian. Ia berkewajiban secara sukarela menjadi anggota tim peneliti walaupun bersifat informal. Sebagai tim dengan kebajikannya dan dengan sukarelanya ia dapat memberikan pandangan dari segi orang dalam tentang nilai-nilai, sikap, bangunan, proses, dan kebudayaan yang mejadi latar penelitian.

Metode penentuan informan yang dilakukan peneliti dalam mengidentifikasi permasalahan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dalam penentuannya, peneliti sudah memiliki kriteria dalam penentuan informan sehingga peneliti dapat menetapkan informan yang dianggap mampu melengkapi data-data peneliti. *Purposive sampling* adalah pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini adalah informan yang dianggap paling tahu tentang apa yang peneliti harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga

akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek/situasi sosial yang diteliti. Mukhtar (2013:94) menjelaskan *purposive sampling* adalah peneliti menetapkan lebih awal siapa saja yang menjadi sampelnya, dan menyebutkan statusnya masing-masing sesuai dengan keinginan atau tujuan penelitian. Prinsipnya dalam *purposive sampling* ini harus mewakili unsur subjek yang ditetapkan dalam sebuah situasi sosial, agar data yang dihimpun dapat terwakili dari seluruh karakter yang ada dalam situasi sosial penelitian yang dilakukan informan. Menurut Moleong (2006:132) informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Ia harus mempunyai banyak pengalaman tentang latar penelitian. Ia berkewajiban secara sukarela menjadi anggota tim penelitian walaupun hanya bersifat informal.

Informan adalah orang yang dianggap paling tahu, dalam teknik *purposive sampling* yang dilakukan oleh peneliti informan dalam penelitian terbagi menjadi dua berdasarkan fungsinya masing-masing, yaitu :

1. Informan pokok (*Primary Informan*)

Informan pokok ditetapkan sebagai informan kunci (*key informan*) subjek penelitian yang ditentukan, hal ini ditujukan untuk mendapat data yang diharap dapat menjawab permasalahan yang diteliti. Mukhtar (2013:91) menjelaskan informan kunci adalah orang yang dijadikan sandaran untuk melakukan cross check data atau proses triangulasi sumber. Keberadaan informan pokok sebagai kunci dalam penelitian membuat peneliti memiliki kriteria dalam tahapan panggilan informasi lebih mendalam, adapun subjek yang akan dipilih sebagai informan pokok (*primary informan*) sebagai berikut:

1. Subjek yang menggunakan *smarthphone* minimal 1 Tahun.
2. Subjek yang bermain *game online*.
3. Subjek yang berada pada jenjang kelas 5 sekolah dasar.

Informan pokok yang dipilih berfungsi dalam memberi informasi dalam proses pengumpulan data. Pada penelitian ini peneliti membutuhkan beberapa informan dari SDN Jember Lor 01 sebagai karakteristik informan dilapangan,

informan pokok adalah siswa-siswi yang aktif dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar (PKBM), sebagai karakteristik informan dilapangan, informan pokok sebagai berikut:

Tabel 3.1 Informan Pokok

No.	Nama	Jenis Kelamin	Kelas	Umur
1	HF	L	5D	10 tahun
2	AR	L	5D	10 tahun
3	TA	L	5D	11 tahun
4	AM	L	5D	10 tahun
5	HR	L	5D	10 tahun
6	UR	L	5D	11 tahun
7	MI	L	5D	11 tahun
8	SP	L	5D	10 tahun

(Sumber : Diolah oleh Peneliti)

Penelitian yang dilakukan peneliti dalam memaparkan dampak *game online* terhadap perkembangan anak, dalam prosesnya tentu menimbulkan sudut pandang yang berbeda terhadap fenomena sosial yang diangkat peneliti. Dalam penelitian ini telah teridentifikasi berjumlah 8 orang informan pokok yang mampu memberikan informasi dan data-data melalui berbagai proses pengumpulan data baik wawancara, observasi maupun studi dokumentasi. Berikut deskripsi informan pokok secara umum:

1. Informan HF

Informan HF merupakan siswa yang berada di kelas 5D di SDN Jember Lor 01 yang telah bermain *game online* melalui *smartphone* selama 3 tahun. Dia menyukai *game* sejak kelas 2 SD melalui computer, kemudian dia beralih bermain *game online* melalui *smartphone* yang menurutnya lebih praktis sejak kelas 3 SD. *Game online* yang disukai informan HF berupa *game* peperangan yang mengedepankan strategi seperti, *COC* dan *mobile legends*. Biasanya informan HF

membutuhkan 1-3 jam untuk bermain *game online* untuk sekali bermain. Informan HF tinggal di Bernady Land Blok E1.

2. Informan AR

Informan AR merupakan siswa yang berada di kelas 5D di SDN Jember Lor 01 yang telah bermain *game online* melalui *smartphone* selama 2 tahun. Berawal dari *game* melalui computer yakni *craft* kemudian beralih ke *game online* melalui *smartphone*. *Game online* yang biasa dimainkan sejak kelas 3 SD yakni *coc* kemudian beralih ke *mobile legends*. Biasanya informan AR membutuhkan 1-2 jam untuk bermain *game online* untuk sekali bermain. Informan AR tinggal di Perumahan Taman Kampus Blok C6 no.20.

3. Informan TA

Informan TA merupakan siswa yang berada di kelas 5D di SDN Jember Lor 01 yang telah bermain *game online* melalui *smartphone* selama 2 tahun. *Game online* yang biasa dimainkan sejak kelas 3 SD yakni *coc* kemudian beralih ke *mobile legends*. Biasanya informan TA membutuhkan 1-2 jam untuk bermain *game online* untuk sekali bermain. Informan AR tinggal di Perumahan Taman Gading Blok AD 20.

4. Informan AM

Informan AR merupakan siswa yang berada di kelas 5D di SDN Jember Lor 01 yang telah bermain *game online* melalui *smartphone* selama 2 tahun. *Game online* yang biasa dimainkan sejak kelas 3 SD yakni *coc* kemudian beralih ke *mobile legends*. Biasanya informan AM membutuhkan 1-3 jam untuk bermain *game online* untuk sekali bermain. Informan AM tinggal di Griya Mangli Indah Blok AD 15.

5. Informan HR

Informan HR merupakan siswa yang berada di kelas 5D di SDN Jember Lor 01 yang telah bermain *game online* melalui *smartphone* selama 1 tahun. *Game online* yang biasa dimainkan sejak kelas 4 SD yakni *mobile legends*. Biasanya informan HR membutuhkan 1-3 jam untuk bermain *game online* untuk sekali bermain. Informan HR tinggal di Tegal Besar Permai 01.

6. Informan UR

Informan UR merupakan siswa yang berada di kelas 5D di SDN Jember Lor 01 yang telah bermain *game online* melalui *smartphone* selama 2 tahun. *Game online* yang biasa dimainkan sejak kelas 3 SD yakni *coc* kemudian beralih ke *mobile legends*. Biasanya informan UR membutuhkan 1-3 jam untuk bermain *game online* untuk sekali bermain. Informan UR tinggal di Jalan Srikaya no.119A.

7. Informan MI

Informan MI merupakan siswa yang berada di kelas 5D di SDN Jember Lor 01 yang telah bermain *game online* melalui *smartphone* selama 1 tahun. *Game online* yang biasa dimainkan sejak kelas 4 SD yakni *coc* kemudian beralih ke *mobile legends*. Biasanya informan MI membutuhkan 1-3 jam untuk bermain *game online* untuk sekali bermain. Informan MI tinggal di Jalan Sumatra no.31.

8. Informan SP

Informan SP merupakan siswa yang berada di kelas 5D di SDN Jember Lor 01 yang telah bermain *game online* melalui *smartphone* selama 2 tahun. *Game online* yang biasa dimainkan sejak kelas 3 SD yakni *coc* kemudian beralih ke *mobile legends*. Biasanya informan SP membutuhkan 1-3 jam untuk bermain *game online* untuk sekali bermain. Informan SP tinggal di Pondok Gede Permai Blok C36.

2. Informan Tambahan (*Secondary Informan*)

Informan tambahan merupakan informan yang masih berhubungan dengan objek penelitian guna mendukung data pokok yang telah ditemukan dilapang, selanjutnya peneliti melakukan penggalian informasi lebih mendalam terhadap informan tambahan guna melengkapi data sehingga informasi yang digali dapat diolah secara utuh dan dapat dideskripsikan. Adapun kriteria informan tambahan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Subjek yang berinteraksi langsung dengan pengguna *smarthphone* (ponsel pintar).
2. Subjek yang menjadi tenaga pengajar pada SDN Jember Lor 01.
3. Subjek yang cukup lama dan intens dengan siswa.
4. Subjek yang bersedia menjadi informan.

Informan tambahan yang dipilih berfungsi dalam memberi informasi dalam proses pengumpulan data. Pada penelitian ini peneliti membutuhkan beberapa pihak dari SDN Jember Lor 01 sebagai karakteristik informan dilapangan, informan tambahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.2 Informan Tambahan

No.	Nama	Jenis Kelamin	Jabatan
1	SS	P	Guru Kelas 5 D
2	DY	L	Teman kelas 5D
3	CP	L	Teman kelas 5D
4	JA	L	Teman kelas 5D
5	DA	L	Teman kelas 5D
6	HI	P	Orang tua HF
7	IH	P	Orang tua AR
8	EA	P	Orang tua TA
9	D	P	Orang tua AM
10	NI	P	Orang tua HR
11	SM	P	Orang tua UR
12	MG	P	Orang tua MI
13	DR	P	Orang Tua SP

(Sumber : Diolah oleh Peneliti)

Informan tambahan dalam penelitian ini merupakan tenaga pengajar dan teman di SDN Jember Lor 01, kemudian ada dari orang tua siswa yang bersedia menjadi informan. Jumlah informan dalam informan tambahan yang ditentukan

peneliti berjumlah 13 orang, yang diharap mampu melengkapi data dari penggalian informasi sebelumnya. Berikut deskripsi informan tambahan secara umum :

1. Informan SS

Informan SS merupakan guru kelas 5D yang mengetahui kriteria informan pokok yang bermain *game online* di sekolah. Saat ini informan berumur 51 tahun yang tinggal di perumahan Griya Mangli DR47.

2. Informan DY

Informan DY merupakan siswa yang berada di kelas 5D di SDN Jember Lor 01 yang merupakan teman sekelas dari semua informan pokok, yang juga menyukai *game online* dan mengetahui tentang kebiasaan dari informan pokok di kelas. Informan DY tinggal di Jln. Manggar No.19, Gebang.

3. Informan CP

Informan CP merupakan siswa yang berada di kelas 5D di SDN Jember Lor 01 yang merupakan teman sekelas dari semua informan pokok, yang juga menyukai *game online* dan mengetahui tentang kebiasaan dari informan pokok di kelas. Informan CP tinggal di Perum Gunung Batu Blok C16.

4. Informan JA

Informan JA merupakan siswa yang berada di kelas 5D di SDN Jember Lor 01 yang merupakan teman sekelas dari semua informan pokok, yang juga menyukai *game online* dan mengetahui tentang kebiasaan dari informan pokok di kelas. Informan JA tinggal di Jln. Nias 3 no.25.

5. Informan DA

Informan DA merupakan siswa yang berada di kelas 5D di SDN Jember Lor 01 yang merupakan teman sekelas dari semua informan pokok, yang juga menyukai *game online* dan mengetahui tentang kebiasaan dari informan pokok di kelas. Informan DA tinggal di Jln. Wijaya Kusuma Gang 2 no.28.

6. Informan HI

Informan HI merupakan orang tua dari informan HF yang bekerja sebagai guru di SDN Kemuning Lor 01 Arjasa. Beliau yang lebih mengetahui kebiasaan dari

informan HF dirumah dibandingkan suaminya. Informan HI tinggal di Bernady Land Blok E1 yang kini berusia 35 tahun.

7. Informan IH

Informan IH merupakan orang tua dari informan AR yang menjadi ibu rumah tangga. Beliau yang lebih mengetahui kebiasaan dari informan AR dirumah dibandingkan suaminya. Informan IH tinggal di Perumahan Taman Kampus Blok C6 no.20 yang kini berusia 34 tahun.

8. Informan EA

Informan EA merupakan orang tua dari informan TA yang menjadi ibu rumah tangga. Beliau yang lebih mengetahui kebiasaan dari informan TA dirumah dibandingkan suaminya. Informan EA tinggal di Perumahan Taman Gading Blok AD 20 yang kini berusia 35 tahun.

9. Informan D

Informan D merupakan orang tua dari informan AM yang menjadi ibu rumah tangga. Beliau yang lebih mengetahui kebiasaan dari informan AM dirumah dibandingkan suaminya. Informan D tinggal di Griya Mangli Indah Blok AD 15 yang kini berusia 33 tahun.

10. Informan NI

Informan NI merupakan orang tua dari informan HR yang menjadi ibu rumah tangga. Beliau yang lebih mengetahui kebiasaan dari informan HR dirumah dibandingkan suaminya. Informan NI tinggal di Tegal Besar Permai 01 yang kini berusia 36 tahun.

11. Informan SM

Informan SM merupakan orang tua dari informan UR yang menjadi ibu rumah tangga. Beliau yang lebih mengetahui kebiasaan dari informan UR dirumah dibandingkan suaminya. Informan SM tinggal di Jln. Srikaya no.119A yang kini berusia 34 tahun.

12. Informan MG

Informan MG merupakan orang tua dari informan MI yang menjadi ibu rumah tangga. Beliau yang lebih mengetahui kebiasaan dari informan MI dirumah dibandingkan suaminya. Informan MG tinggal di Jln. Sumatra no31 yang kini berusia 34 tahun.

13. Informan DR

Informan DR merupakan orang tua dari informan SP yang bekerja di Politeknik Jember. Beliau yang lebih mengetahui kebiasaan dari informan SP dirumah dibandingkan suaminya. Informan MG tinggal di Pondok Gede Permai blok C36 yang kini berusia 37 tahun.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Keberhasilan penelitian ada pada teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan. Pengumpulan data dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapat suatu temuan dalam permasalahan penelitian dengan memperhatikan gejala ataupun kegiatan sasaran penelitian. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi.

3.5.1 Observasi

Menurut Emzir (2010:37) observasi atau pengamatan dapat didefinisikan sebagai perhatian yang terfokus terhadap kejadian, gejala, atau sesuatu. Dalam pengamatan ini peneliti memperhatikan dan mencatat kejadian dan gejala yang terjadi dalam proses penelitian. Menurut Mukhtar (2013:100) observasi adalah:

“Metode observasi peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan langsung secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang diselidiki. biasanya seorang peneliti dibantu oleh instrument panduan observasi (observation guide). Observasi dalam penelitian kualitatif lebih baik dilakukan secara langsung. Hal ini dilakukan untuk menjaga orisinilitas dan akurasi data yang diperoleh di lapangan”.

Observasi dilakukan dengan sengaja memperhatikan atau mengamati secara langsung fenomena dan temuan kejadian di lapangan dengan cara mencatat, merekam

maupun bantuan instrumen observasi lainnya. Pada penelitian ini, observasi terfokus pada dampak yang terjadi pada anak usia sekolah yang bermain *game online* melalui *smartphone* (ponsel pintar) sebagai obyek penelitian. Obyek penelitian dalam penelitian kualitatif yang diobservasi menurut Spradley dalam Sugiyono (2014:68) dinamakan situasi sosial, yang terdiri atas tiga komponen yaitu *place* (tempat), *actor* (pelaku), dan *activities* (aktivitas).

- a. *Place*, atau tempat dimana interaksi dalam situasi sosial sedang berlangsung.
- b. *Actor*, pelaku atau orang-orang yang sedang memainkan peran tertentu.
- c. *Activity*, atau kegiatan yang sedang dilakukan oleh aktor dalam situasi sosial yang sedang berlangsung.

Tiga elemen utama tersebut dapat diperluas, sehingga apa yang dapat kita amati menurut Sugiyono (2014:68-69) adalah :

1. *Space: the physical place*: ruang dalam aspek fisiknya.
2. *Actor: the people involve*: yaitu semua orang yang terlibat dalam situasi sosial.
3. *Activity: a set of related acts people do*: yaitu seperangkat kegiatan yang dilakukan orang.
4. *Object: the physical things that are present*: yaitu benda-benda yang terdapat di tempat itu.
5. *Act: single actions that people do*, yaitu perbuatan atau tindakan-tindakan tertentu.
6. *Event: a set of related activities that people carry out*, yaitu rangkaian aktivitas yang dikerjakan orang-orang.
7. *Time: the sequencing that takes place over time*, yaitu urutan kegiatan.
8. *Goal: the things people are trying to accomplish*, yaitu tujuan yang ingin dicapai orang-orang.
9. *Feeling: the emotion felt and expressed*, emosi yang dirasakan dan diekspresikan oleh orang-orang.

Pengumpulan data melalui observasi dilakukan peneliti dalam mengamati lapangan guna membantu menemukan temuan lapang atas permasalahan dalam penelitian. Observasi yang dilakukan peneliti yakni dengan melakukan pengamatan ketika mendatangi lokasi penelitian, selanjutnya dalam Sugiyono (2014:66) dijelaskan partisipasi pasif (*passive participation*): *means the research is present at the scene of action but doses not interact or participate*. Jadi dalam hal ini peneliti

datang ditempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut.

Pada penelitian ini peneliti mengumpulkan data melalui observasi secara langsung terhadap informan yang bermain *game online smartphone* (ponsel pintar) di SDN Jember Lor 01. Peneliti menggunakan *observation guide* (panduan observasi) untuk menggali informasi dari informan agar lebih mudah dalam melakukan observasi, kemudian peneliti mencatat maupun merekam hasil yang diperoleh dari informan.

3.5.2 Wawancara

Soewadji (2012:152) menjelaskan pengumpulan data dengan wawancara adalah cara atau teknik untuk mendapatkan informasi atau data dari *interviewee* atau responden dengan wawancara secara langsung *face to face*, antar *interviewer* dan *interviewee*. Wawancara dilakukan secara langsung dengan meminta data kepada informan yang dapat memberikan keterangan dan menjawab pertanyaan yang diajukan dengan beberapa rangkaian pertanyaan yang telah tersusun dalam daftar untuk mendapatkan informasi lebih lanjut dan terperinci. Penjelasan selanjutnya dijelaskan oleh Esterberg (2002) dalam Sugiyono (2014:72) mendefinisikan interview sebagai berikut:

“a meeting of two persons to exchange information and idea through question and responses, resulting in communication and joint construction of meaning about a particular topic.

Wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu”.

Melalui wawancara peneliti melakukan penggalan informasi data primer yang akan dikelola dan dijelaskan dengan memadukan data sekunder yang didapat di lokasi penelitian. Wawancara dilakukan peneliti untuk mendapat informasi dan laporan sebanyak mungkin terhadap fenomena sosial yang menjadi obyek peneliti. Selanjutnya peneliti akan melakukan metode wawancara secara mendalam agar dapat dilakukan wawancara dengan berpedoman sesuai dengan pedoman wawancara yang

telah dibuat namun dapat dilakukan pengembangan terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Penjelasan metode wawancara selanjutnya dijelaskan dalam penjelasan Soewadji (2012:154) ada tiga macam jenis wawancara, yakni :

- a. Wawancara Berstruktur (Tertutup)
Wawancara berstruktur adalah pengumpulan data dengan menggunakan wawancara dengan seperangkat daftar pertanyaan. Peneliti mewawancarai dengan bertatap muka langsung dengan interviewee dengan menggunakan daftar pertanyaan dan kuisisioner. Dalam wawancara model ini peneliti tidak boleh mengarahkan jawaban interviewee, melainkan harus menanyakan sesuai dengan pertanyaan sebagaimana adanya.
- b. Wawancara Mendalam
Wawancara mendalam adalah cara pengumpulan data dengan menggunakan pedoman wawancara. Pedoman wawancara ini digunakan untuk mengumpulkan data utama, selanjutnya informasi atau data yang lebih detail/mendalam dikumpulkan peneliti melalui pengembangan pedoman wawancara tersebut. Dalam pengumpulan data melalui wawancara inipun peneliti tidak boleh mengarahkan interviewee agar menjawab sesuai kemauan peneliti.
- c. Wawancara Tak Berstruktur (Terbuka, Bebas, *Non-Directive*, atau *Clientcentered*)
Teknik pengumpulan data dengan wawancara tak berstruktur adalah wawancara yang dilakukan dengan hanya mendasarkan pada pedoman, atau pokok-pokok, atau butir-butir pemikiran atas suatu hal/informasi yang akan ditanyakan pada saat wawancara dilakukan.

Dalam penelitian kualitatif pada penelitian ini keberadaan informasi data primer sangat diharapkan agar dapat diolah untuk menjadi laporan atas jawaban permasalahan yang diajukan. Dengan menggunakan wawancara mendalam peneliti dapat mendapat informasi secara lebih terbuka, dimana informan dapat mengutarakan dengan bebas apa yang diketahui tanpa terikat dengan pedoman yang mengikat. Dalam proses wawancara peneliti perlu mendengarkan dan mencatat dengan seksama apa yang telah disampaikan oleh informan dengan teliti. Selanjutnya Sugiyono (2014:81-82) menjelaskan supaya hasil wawancara dapat terekam dengan baik, dan peneliti memiliki bukti telah melakukan wawancara kepada informan atau sumber data, maka diperlukan bantuan alat-alat sebagai berikut:

- a. Buku catatan, yang berfungsi untuk mencatat semua percakapan dengan sumber data (untuk membantu mencatat data hasil wawancara).
- b. *Tape recorder*, yang berfungsi untuk merekam semua percakapan atau pembicaraan. Penggunaan *tape recorder* dalam wawancara perlu memberi tahu kepada informan apakah dibolehkan atau tidak.
- c. Kamera, untuk memotret saat peneliti sedang melakukan pembicaraan dengan informan atau sumber data. Adanya kamera dapat meningkatkan keabsahan penelitian dan penelitian akan lebih terjamin, karena peneliti benar-benar melakukan pengumpulan data.

Wawancara dilakukan dengan tujuan mendapat informasi dari informan agar mendapatkan suatu temuan sebagai data penelitian, dalam penelitian ini wawancara dilakukan secara wawancara mendalam guna mendapat jawaban mendalam atas rangkaian pertanyaan yang diajukan. Dalam wawancara peneliti membawa serangkaian instrumen sebagai pedoman wawancara, maka peneliti menggunakan alat bantu seperti *recorder*, gambar dan material lain yang dapat membantu jalannya wawancara.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan wawancara mendalam dalam mengumpulkan data dari informan pokok maupun informan tambahan mengenai dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online* melalui *smartphone* di SDN Jember Lor 01. Wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah dibuat sebelumnya oleh peneliti.

3.5.3 Dokumentasi

Guna mendapat data yang akurat peneliti melakukan pengumpulan data dengan metode dokumentasi, dalam bagian ini peneliti dapat menemukan data tertulis dan dapat melakukan cek ulang terhadap temuan di lapangan secara langsung. Sugiyono (2014:82) menjelaskan:

“Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), ceritera, biografi, peraturan dan

kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung film dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif’.

Dokumentasi dapat berupa data apapun yang merupakan rekaman kejadian atau peristiwa yang telah terjadi, seperti data tertulis, foto dan *video*. Selanjutnya Soewadji (2012:160) menjelaskan teknik pengumpulan data dengan metode dokumentasi adalah cara mencari data atau informasi dari buku-buku, catatan-catatan, transkrip, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, *legger*, agenda dan yang lainnya.

Sesuai penjelasan diatas peneliti mengumpulkan data berupa foto-foto kegiatan SDN Jember Lor 01, dokumen-dokumen tertulis, dan data-data operasional sekolah. Foto-foto dan dokumentasi didapatkan melalui kepala sekolah SDN Jember Lor 01, dokumentasi yang diambil oleh peneliti sendiri ketika mengikuti kegiatan-kegiatan yang berlangsung selama dilakukan penelitian.

3.6 Teknik Analisis Data

Metode analisis data adalah suatu metode yang digunakan untuk mengolah hasil penelitian guna memperoleh suatu kesimpulan. Dengan melihat kerangka pemikiran teoritis, maka teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif. Dalam hal analisis data kualitatif, Bogdan (Sugiyono 2014:88) menyatakan bahwa:

“Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain sehingga mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.”

Setelah mengumpulkan data primer maupun sekunder langkah berikutnya yang diperlukan dari hasil observasi maupun wawancara akan dianalisis peneliti

dengan mengacu kepada pendapat Irawan (2006:76) membagi proses analisis data menjadi tujuh tahapan, sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data Mentah

Di dalam pengumpulan data mentah peneliti melakukannya dengan cara melalui wawancara dengan informan, hasil observasi yang ada dilapangan dalam bentuk catatan awal observasi, foto-foto dokumentasi yang didapat dilapangan dan rekaman percakapan. Dalam hal ini data yang dikumpulkan peneliti merupakan kumpulan data yang sebenarnya.

2. Transkrip Data

Data mentah yang diambil dari proses wawancara yang awalnya berupa rekaman dari tape recorder maupun catatan tulisan tangan yang didapat dari lapangan atau foto dokumentasi kemudian diubah menjadi catatan dalam bentuk tertulis dengan baik dan rapi. Pemindahan data-data menjadi ketikan tertulis dengan sebenarnya tanpa adanya tambahan pemikiran. Hasil observasi diolah dalam ketikan rapi menjadi hasil wawancara secara keseluruhan diketik dalam bentuk transkrip wawancara dan dokumen-dokumen seperti foto-foto.

3. Pembuatan Koding

Tahapan ini merupakan pemberian kode pada data hasil wawancara yang sudah ditranskrip. Dalam memberikan kode, peneliti mencari bagian-bagian tertentu dan penting pada data seluruh transkrip, setelah diteliti mencari hal-hal penting kemudian peneliti mencari dan mengambil kata-kata kunci yang kemudian akan diberi kode.

4. Kategorisasi Data

Pada tahap ini dimulai untuk melakukan penyederhanaan pada data temuan lapang dengan cara mengikat konsep-konsep (kata-kata) kunci dalam satu kategori. Pada tahap ini peneliti merangkum kata-kata kunci menjadi kata-kata atau rangkuman-rangkuman yang lebih sederhana sehingga dapat dijelaskan secara mendalam.

5. Penyimpulan Sementara

Dalam tahap ini peneliti mengambil kesimpulan sementara berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan oleh peneliti melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Pada tahap ini data yang diperoleh masih mentah dan murni sesuai daengan temuan lapang tanpa merubah apapun.

6. Triangulasi

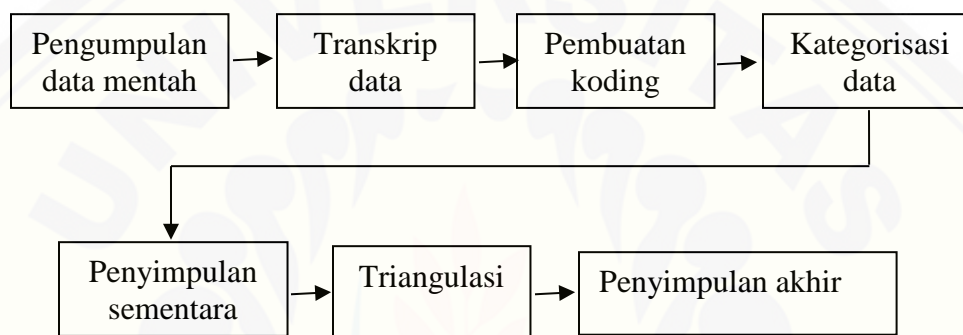
Pada tahap triangulasi ini dilakukan dengan proses *check* dan *recheck* antara satu sumber data dengan sumber data lainnya. Pada tahapan ini peneliti mencocokkan beberapa sumber yang didapat dari perkembangan motoric anak di SDN Jember Lor 01. Triangulasi ini

berfungsi untuk mengetahui tentang kecocokan dan ketidakcocokan asumsi dari sumber data tersebut.

7. Penyimpulan Akhir

Pada tahap ini peneliti harus memeriksa dan mengulangi kembali langkah-langkah pada tahap sebelumnya untuk memastikan kebenaran dan keabsahan data. Setelah dirasa cukup dan data yang ditemukan telah dianggap jenuh dan menjawab segala permasalahan penelitian, peneliti dapat mengambil kesimpulan akhir dan mengakhiri penelitian.

Gambar 3.1 Proses Analisis Data



Sumber: Irawan (2006:76)

3.7 Teknik Keabsahan Data

Moleong (2004:178) menjelaskan triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai perbandingan terhadap data itu. Selanjutnya Sugiyono (2014:119) menjelaskan dalam peneltian kualitatif, temuan atau data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Tetapi perlu diketahui bahwa kebenaran realitas data menurut kualitatif tidak bersifat tunggal, tetapi jamak dan tergantung pada konstruksi manusia, dibentuk dalam diri seorang sebagai hasil proses mental tiap individu dengan berbagai latar belakangnya.

Dalam teknik keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi yang menggabungkan pengumpulan data dan sumber data yang ada. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber yang berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu

dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif oleh Patton dalam Moleong (2004:330) hal itu dapat dicapai dengan jalan :

- a. membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara
- b. membandingkan apa yang dikatakan orang didepan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi
- c. membandingkan apa yang dikatakan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu
- d. membandingkan dengan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang seperti rakyat biasa, orang yang berpendidikan menengah atau tinggi, orang berada, orang pemerintahan
- e. membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan

Dalam penelitian ini peneliti akan memadukan antara hasil sumber satu dengan sumber lainnya sebagai informan dalam penelitian, data dari beberapa sumber yang telah dicocokkan akan dipilih untuk didiskripsikan menjadi lebih spesifik sehingga dapat dilakukan proses pencocokan data. Proses pencocokan data dilakukan sampai peneliti menemukan jawaban atas semua ajuan permasalahan dalam penelitian yang dilakukan dan dapat dipertanggung-jawabkan keabsahan hasil penelitian yang dilakukan. Sugiyono (2014:127) menguraikan bahwa triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data tidak bisa dirata-ratakan seperti dalam penelitian kuantitatif, tetapi dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana yang spesifik dari beberapa sumber data yang ada. Data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (*member check*) dengan tiga sumber data tersebut.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dianalisis di bab 4 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa anak usia sekolah yang terbiasa bermain *game online* melalui *smartphone* sebagian besar mendapat pengaruh negatif. Pengaruh tersebut meliputi dalam hal :

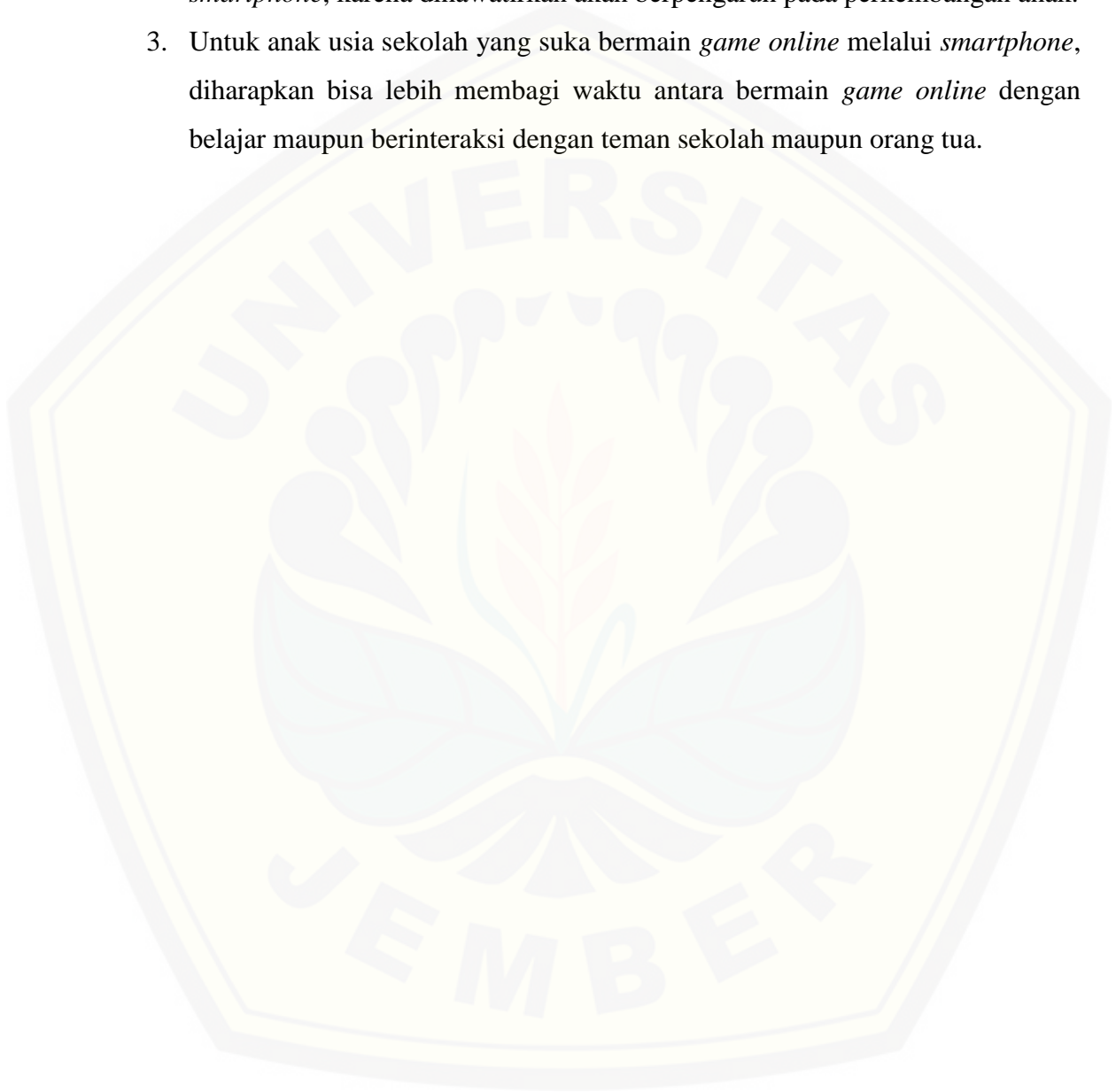
1. Intelektual :
 - a. Nilai anak yang bermain *game online* mulai turun, sehingga prestasi di dalam kelas juga menurun.
 - b. Anak mulai tidak aktif dalam kelas ketika guru memberikan kuis atau pertanyaan tentang pelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya.
 - c. Daya ingat anak mulai menurun sehingga anak sering lupa dalam pelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya.
 - d. Anak mulai sulit dalam memahami pelajaran yang diberikan oleh guru
2. Perkembangan Sosial:
 - a. Komunikasi yang terjalin antara anak yang bermain *game online* melalui *smartphone* dengan orang tua dan teman sudah mulai berkurang, sehingga membuat anak menjadi asing dengan lingkungan sosialnya.
 - b. Anak suka memilih-milih teman yang hanya memiliki hobi sama dengannya yakni bermain *game online* yang bergenre sama.
 - c. Anak menjadi menyendiri dengan lingkungan bermainnya, sehingga anak menjadi sulit untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.
 - d. Anak mulai pendiam sehingga kurang sekali bermain dengan teman-teman dilingkungannya.

3. Perkembangan Moral :
 - a. Anak menjadi suka mencontek karena lupa saat ulangan maupun tugas yang telah diberikan oleh guru.
 - b. Anak berani berbohong kepada orang tua untuk memenuhi keinginannya bermain *game online*
 - c. Waktu yang terbuang sia-sia karena anak menjadi tidak disiplin dengan kewajiban yang harus dipenuhinya, seperti makan, sholat dan belajar.
 - d. Anak menjadi malas belajar dikarenakan lebih mementingkan bermain *game online*.
4. Emosi dan Perasaan :
 - a. Emosi anak menjadi tidak terkontrol yakni menjadi mudah marah ketika sesuatu tidak seperti yang dinginkannya.
 - b. Anak mulai berani berkata kotor seperti misuh pada saat bermain *game online* maupun sedang bercanda dengan temannya yang tidak seharusnya dikatakan di usia yang masih kecil.
 - c. Perasaan anak menjadi mudah tersinggung pada saat bercanda dengan teman-temannya.

5.2 Saran

1. Untuk SDN Jember Lor 01 sehubungan dengan izin memperbolehkan siswa membawa *smartphone* dengan alasan sekolah memakai kurikulum 2013 sehingga penggunaan *smartphone* digunakan untuk mencari materi pelajaran selain itu juga untuk menghubungi orang tua saat menjemput, akan lebih baik jika pencarian materi pelajaran menggunakan laptop yang digunakan oleh guru. Maka izin untuk para siswa tersebut bukanlah membawa *smartphone*, melainkan diperbolehkan membawa *Handphone* untuk keperluan menghubungi orang tua. Karena dengan membawa *smartphone* siswa menjadi lebih sering bermain *game* saat istirahat.

2. Untuk orang tua, seharusnya dapat mengontrol anak untuk tidak memberikan kebebasan sepenuhnya kepada anak usia sekolah dalam menggunakan *smartphone*, karena dikhawatirkan akan berpengaruh pada perkembangan anak.
3. Untuk anak usia sekolah yang suka bermain *game online* melalui *smartphone*, diharapkan bisa lebih membagi waktu antara bermain *game online* dengan belajar maupun berinteraksi dengan teman sekolah maupun orang tua.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Adams E & Rollings A. 2010. *Fundamentals of Game Design, 2nd ed.* Barkeley, CA: New riders.
- Dalami, E. 2010. *Konsep Dasar Keperawatan Kesehatan Jiwa.* Jakarta: TIM.
- Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif : Analisis Data.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Irawan, P. 2006. *Penelitian Kualitatif & Kuantitatif Untuk Ilmu-ilmu Sosial.* Departemen Ilmu Administrasi FISIP UI.
- Istiyanto, J E. 2013. *Pemograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android.* Yogyakarta: Graha Ilmu
- Jahja, Y. 2011. *Psikologi Perkembangan.* Jakarta : Kencana.
- Mar'at, Samsunuwiyati., Kartono, Lieke Indieningsih. 2006. *Perilaku Manusia.* Bandung :Refika Aditama.
- Midgley, J. 2005. *Pembangunan Sosial Perspektif Pembangunan Dalam Kesejahteraan Sosial.* Jakarta: Ditperta Islam Departemen Agama RI.
- Moleong. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mukhtar. 2013. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif.* Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Saydam, G. 2010. *Sistem Telekomunikasi di Indonesia.* Bandung : Alfabeta.
- Soewadji, J. 2012. *Pengantar Metodologi Penelitian.* Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif.* Bandung: Alfabeta.
- Suharto, E. 2012. *Analisis Kebijakan Publik.* Bandung: Penerbit Alfabeta
- Tirtarahardja, Umar & La Sula. 2000. *Pengantar Pendidikan.* Jakarta: PT. RINEKA CIPTA
- Wibhawa, B, dkk. 2010. *Dasar-dasar Pekerjaan Sosial.* Bandung: Widya Padjadjaran.
- Wong, D L. 2008. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik, Volume I Edisi 6.* Jakarta: EGC

Undang-Undang :

Undang-Undang Perlindungan Anak (UU RI No.23 Th.2002). 2012. Jakarta : Redaksi Sinar Grafika.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2009 Tentang Kesejahteraan Sosial (<http://jdih.kemenkeu.go.id/fulltext/2009/11TAHUN2009.HTM>)

Skripsi:

Ambari, S. 2015. *Gambaran Dampak Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dasar di warung Internet Penyedia Game Online di Wilayah Kerja Kelurahan Tamalanrea Kecamatan Tamalanrea Makassar*. Jurusan Studi Ilmu Keperawatan. Fakultas Kedokteran. Universitas Hasanuddin Makassar.

Dani, Riska W.R. 2014. *Fenomena Kecanduan Game Online pada Siswa (Studi Kasus Pada Siswa SMK Negeri 2 Jember)*. Jurusan Pendidikan IPS. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Jember.

Dwiastuti, A. 2005. *Hubungan Antara Traits Kepribadian Dengan Addiction Level Pada pPermainan Game Online*. Fakultas Psikologi Universitas Padjajaran Bandung.

Ghani, Irfan Muhammad. 2018. *Arsitektur Teknologi Telekomunikasi Bergerak 4g Lte (Long Term Evolution)*. Fakultas Teknik Telekomunikasi Dan Elektro Institut Teknologi Telkom Purwokerto Purwokerto.

Iqbal, Muhammad. 2018. *Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)*. Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Mulyani, RD. 2018. *Hubungan Antara Depresi Dan Kecanduan Online Game Pada Mahasiswa Di Yogyakarta*. Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia.

Ulum, Bahrul. 2018. *Game "Mobile Legends Bang Bang" Di Kalangan Mahasiswa Uin Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan "One Dimensional Man" Herbert Marcuse*. Program Studi Aqidah Dan Filsafat Islam Fakultas Ushuluddin Dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Jurnal:

Malid, Raditya. 2017. *Solidaritas Virtual Antar Member Game Clash of Clans di Clan Soloken5.*

Nurazmi, Anita. 2018. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Regulasi Emosi Pada Remaja.*

Sanditaria, W. 2014. *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang.*

Internet :

<http://kamusbahasaindonesia.org/lembaga> (diakses pada tanggal 12 Mei 2016)

<http://bangka.tribunnews.com/2017/05/26/misteri-kapal-di-game-coc-akhirnya-terpecahkan-ini-dia-jawabannya> (diakses pada tanggal 09 Desember 2018)

<http://gaming.stackexchange.com/questions/309302/why-cant-i-see-my-troops-in-my-coc-game> (diakses pada tanggal 09 Desember 2018)

<http://pekanbaru.tribunnews.com/2018/03/15/5-hero-mobile-legends-ini-nggak-ramah-untuk-pemula-jangan-asal-beli-hero?page=all> (diakses pada tanggal 09 Desember 2018)

<http://encrypted-tbn0.gstatic.com> (diakses pada tanggal 09 Desember 2018)