

**ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL SISWA SD SUCO 1
MUMBULSARI JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)
Fakultas Dakwah Program Studi Psikologi Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :
Adinda Mareta Salsabila
NIM: 205103050007

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
NOVEMBER 2024**

**ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL SISWA SD SUCO 1
MUMBULSARI JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)
Fakultas Dakwah Program Studi Psikologi Islam



Oleh :

**ADINDA MARETA SALSABILA
205103050007**

Disetujui Pembimbing :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**FUADATUL HURONIAH, S.Ag, M.Si
NIP.197505242000032002**

**ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL SISWA SD SUCO 1
MUMBULSARI JEMBER**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar sarjana Psikologi (S.Psi)
Fakultas Dakwah
Program Studi Psikologi Islam

Hari: Kamis
Tanggal: 21 November 2024

Tim Penguji:

Ketua Sidang

Sekretaris


Arrumaisha Fitri, M.Psi
NIP.198712232019032005


Anugrah Sulistiwati, M.Psi, Psikolog
NIP.199009152023212052

Anggota:

1. Dr. Minan Jauhari, M.Si. 
2. Fuadatul Huroniyah, M.Si. 

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Menyetujui
Dekan Fakultas Dakwah



Dr. Fawaizul Umam, M.Ag.
NIP.197302272000031001

MOTTO

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ

“ Sesungguhnya kehidupan dunia adalah permainan dan senda gurau”*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Kementerian Agama Republik Indonesia Al- Quran dan Terjemahannya Surat Al-An'am ayat 32

PERSEMBAHAN

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala keanggunan dan arahan-Nya yang telah memberikan kesejahteraan, kekuatan, kegigihan dan tak kenal lelah kepada penulis yang dituangkan dalam menyusun skripsi ini, dengan segala kerendahan hati penulis dedikasikan skripsi ini sebagai wujud apresiasi kepada:

1. Orang tua saya, Bapak Abd Rasid dan Ibu Tutik Sarofah, Terimakasih karena telah memberikan pendidikan tertinggi, menjadi alasan utama saya untuk tetap semangat dan tekun dalam menjalani setiap proses perkuliahan saya, selalu memberikan do'a dan dukungan hingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Adik-adikku tersayang Ananda Islami Hidayatullah dan Amanda Maulida Aulia Zahra yang selalu memberikann motivasi, selalu menghibur selama ini hingga terselesaikan skripsi ini.
3. Suamiku tercinta terimakasih sudah menemani disetiap perjalanan selama kuliah, selalu memberikan motivasi dan do'a agar saya dapat bisa menyelesaikan skripsi ini.
4. Anak pertamaku Muhammad Afrizal Al Ghifari kamu adalah salah satu alasan bunda untuk semangat dalam menyelesaikan skripsi ini, terimakasih sudah menjadi anak yang pintar dan selalu ceria.

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur tak lupa kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memperlihatkan rahmat serta karunia-Nya, menata, melaksanakan dan menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Analisis dampak game online terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember”. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan gelar Sarjana Psikologi (S.Psi) pada Program Studi Psikologi Islam, Fakultas Dakwah, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (UIN KHAS JEMBER). Solawat dan kabar gembira tak henti-hentinya kami panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari masa lalai menuju jalan yang mulia.

Penulis dapat memperoleh prestasi ini berkat bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pencipta mengucapkan dan menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Hepni, S. Ag, M. M. CPEM. selaku Rektor UIN KHAS JEMBER.
2. Bapak Dr. Fawaizul Umam. M.Ag. selaku Dekan Fakultas Dakwah yang telah membimbing kami didalam proses perkuliahan.
3. Ibu Arrumaisha Fitri M. Psi. Psikolog. selaku ketua program studi Psikologi Islam.
4. Ibu Fuadatul Huroniyah, S.Ag., M.Si. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar menuntun penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Fakultas Dakwah UIN KHAS JEMBER yang telah membimbing, mengajar serta memberikan ilmunya dengan ikhlas.

6. Siswa kelas 5 dan 6 SD Suco 1 Mumbulsari Jember, kepala Sekolah, dan guru yang telah banyak membantu dalam penelitian ini.
7. Para sahabat-sahabat Rafael Pratama, Alif Mulia Ramadani, Indy Nadhifatul Husniah, Faiqotul Husna, Moch Taqiyadin Mustofa yang tak ada hentihentinya memberikan dukungan dan semangat kepada penulis sampai menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman seperjuangan angkatan 2020 khususnya kelas Psikologi Islam dua Terima kasih atas kebahagiaan dan dukungan kalian.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis memahami bahwa belum bisa dikatakan sempurna dan masih banyak kelemahannya, sehingga perlu adanya perbaikan. Untuk mewujudkan proposisi ini, diperlukan kritik dan saran bermanfaat dari semua pihak, yang penting bagi penulis. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, masyarakat dan seluruh pihak yang memerlukannya, amin.

Jember, 21 September 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Penulis
Adinda Mareta Salsabila
NIM.205103050007

ABSTRAK

Adinda Mareta Salsabila, 2024: *Analisis dampak game online terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember*

Kata Kunci: *Game online, Perkembangan sosial emosional, Siswa*

Perkembangan sosial emosional merupakan proses belajar anak untuk memahami dan beradaptasi dengan situasi dan emosi dalam berinteraksi dengan orang lain. Perkembangan ini terjadi sejak lahir dan paling pesat pada lima tahun pertama kehidupan anak. Permasalahan yang saat ini sering terjadi pada siswa adalah tidak menggunakan handphone sebagai media untuk belajar melainkan untuk bermain *game online* yang akan berdampak terhadap perkembangan sosial emosional mereka ketika berada di dalam lingkungan rumah maupun sekolahnya.

Fokus penelitian ini adalah: 1. Faktor apa sajakah yang mendukung siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember untuk bermain *game online*? 2. Bagaimana dampak positif dan negatif *game online* terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember?

Tujuan penelitian ini adalah: 1. Untuk mengetahui tentang faktor apa sajakah yang mendukung siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember untuk bermain *game online*. 2. Untuk mendeskripsikan tentang bagaimana dampak positif dan negatif *game online* terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember.

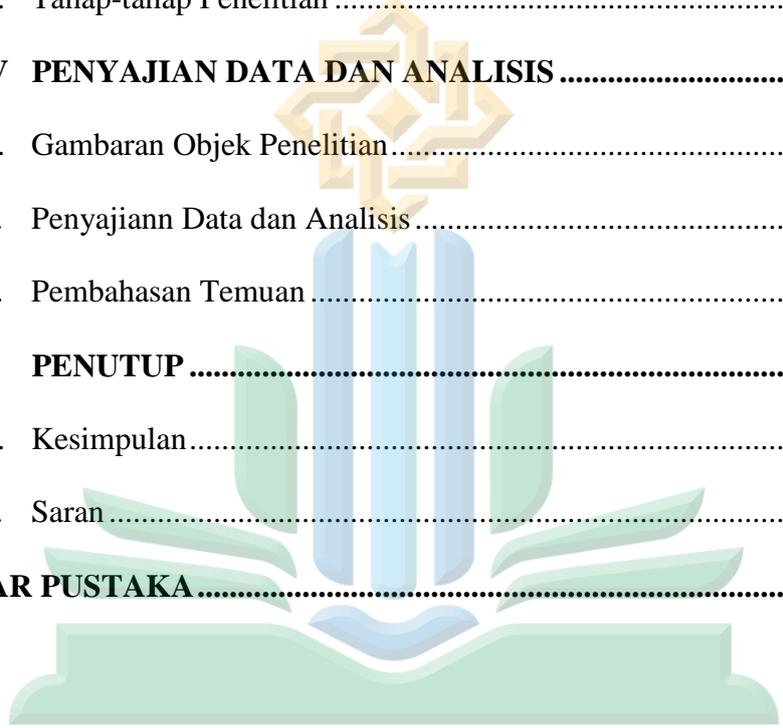
Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis deskriptif. Strategi pengumpulan data pemeriksaan ini menggunakan tiga teknik, yaitu: observasi non partisipan wawancara terstruktur dan dokumentasi. Pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik, triangulasi waktu.

Hasil dari penelitian ini adalah: 1. Faktor yang mendukung siswa untuk bermain *game online* di SD Suco 1 Mumbulsari Jember yaitu karena orang tua tidak mengontrol anaknya didalam penggunaan *game online*, siswa bergaul dengan anak yang putus sekolah atau tidak sekolah, timbulnya rasa penasaran siswa terhadap dunia *game online*, timbul rasa bosan siswa terhadap pelajaran disekolah 2. Dampak negatif yang terjadi terhadap siswa yang bermain *game online* terhadap perkembangan sosial emosionalnya ketika disekolah siswa kurangnya interaksi sosial, kurang percaya diri, sering berdiam diri di dalam kelas, tidak bisa mengendalikan emosi, sering berkata kasar, tidak peduli dengan teman dan lingkungannya dampak positif siswa yang bermain *game online* terhadap perkembangan sosial emosionalnya ketika disekolah siswa dapat menunjukkan kemampuan bersosialisasi, mampu bekerja sama dengan teman, siswa dapat mengendalikan emosi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PESEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian	15
C. Tujuan Penelitian.....	15
D. Manfaat Penelitian.....	16
E. Definisi istilah.....	17
E. Sistematika pembahasan.....	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	20
A. Penelitian Terdahulu.....	20
B. Kajian Teori.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	40
B. Lokasi Penelitian	41

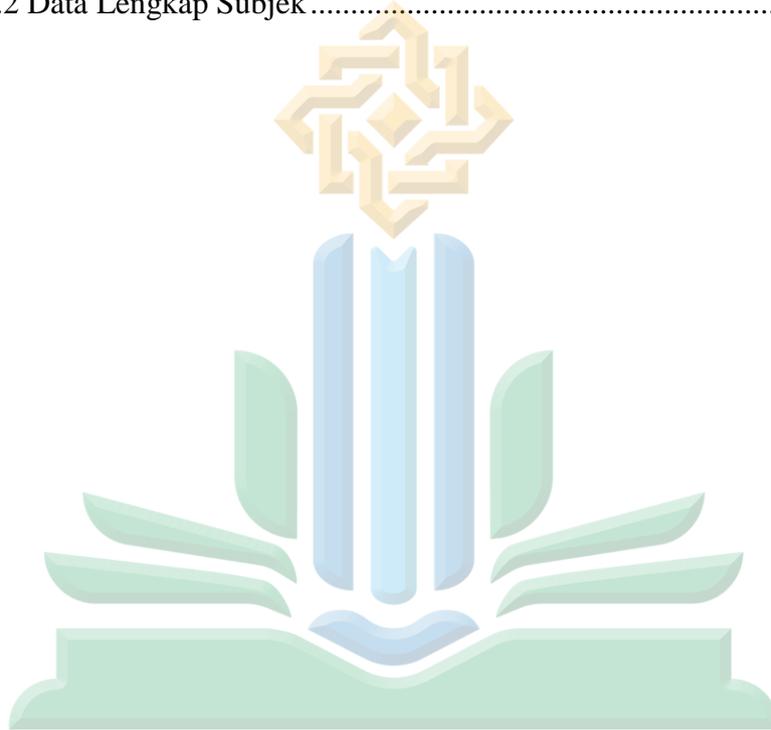
C. Subjek Penelitian	42
D. Teknik Pengumpulan Data	43
E. Analisis Data	46
F. Keabsahan Data	49
G. Tahap-tahap Penelitian	50
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	52
A. Gambaran Objek Penelitian	52
B. Penyajiann Data dan Analisis	55
C. Pembahasan Temuan	63
BAB V PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	24
Tabel 3.1 Data Subjek.....	42
Tabel 4.1 Data Guru SD Suco 1	53
Tabel 4.2 Data Lengkap Subjek.....	55



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan Sekolah Dasar bertujuan untuk menumbuhkan dan membangun bangsa yang bertaqwa, cinta, bangga terhadap negara dan bangsanya, serta juga terampil, kreatif, berbudi pekerti, santun, dan mampu mengatasi masalah di lingkungannya. Pendidikan sekolah dasar adalah pendidikan untuk anak-anak berusia 7 hingga 13 tahun yang diberikan sebagai pendidikan tingkat dasar yang dirancang sesuai dengan satuan pendidikan, potensi lokal, dan faktor sosial budaya. Menurut UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

SDN/Suco 01 merupakan sekolah dasar negeri yang terletak di Desa Suco, Kecamatan Mumbulsari, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Sekolah ini memiliki peran penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa di wilayah tersebut. Berdiri sejak tahun 2007 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007, SDN Suco 01 terus berkomitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas kepada para siswanya. Terakreditasi C berdasarkan Surat Keputusan Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah

¹ Dimas Bagus Irsalulloh dan Binti Maunah. Peran Lembaga Pendidikan Dalam Sistem Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. Hal 17. 2023.

Nomor 133/BAN-S/M.35/SK/X/2018, SDN Suco 01 memiliki luas tanah seluas 1.806 meter persegi. Sekolah ini melayani pendidikan untuk jenjang SD dengan waktu penyelenggaraan pagi selama 6 hari.²

SDN Suco 01 mendapat dukungan dari pemerintah daerah dengan memiliki akses internet dan listrik PLN. Komunikasi dengan sekolah dapat dilakukan melalui telepon di nomor 03315446088 atau email di sdnsuco01mumbulsari@gmail.com. SDN Suco 01 terus berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan yang terbaik bagi para siswanya. Dengan dukungan dari berbagai pihak, sekolah ini diharapkan dapat terus menjadi pusat pendidikan yang melahirkan generasi penerus bangsa yang cerdas dan berakhlak mulia.³

Anak-anak yang diberikan oleh Allah SWT harus diberi pendidikan dan bimbingan agar mereka menjadi orang yang baik dan berilmu. Anak-anak merupakan investasi masa depan yang penting bagi keluarga dan masyarakat karena mereka adalah generasi penerus bangsa yang akan membantu memajukan peradaban sepanjang masa. Anak-anak diberi berbagai keterampilan yang akan berkembang seiring dengan perkembangan mereka di setiap tahap. Anak-anak mengalami perkembangan yang sangat cepat dari lahir hingga dewasa. Perubahan fisik atau mental yang disebut perkembangan terjadi secara bertahap sepanjang hidup seseorang untuk menyempurnakan fungsi psikologis yang dapat ditunjukkan dalam kematangan organ-organ jasmani yang bertahap dimulai dengan kemampuan untuk sangat sederhana

² Hasil Wawancara Kepala Sekolah SD Suco 1 Mumbulsari Jember. 14 September 2024.

³ Data SD Suco 1 Mumbulsari Jember. 16 September 2024.

sampai kecakapan yang sifatnya lebih kompleks contohnya kecerdasan sikap serta tingkah laku.⁴

Anak-anak di masa lalu hanya mengenal permainan tradisional, seperti congklak petak umpet, dan permainan yang dibuat sendiri oleh anak-anak, seperti bermain layang-layang dan mobil-mobilan. Namun, karena permainan elektronik seperti permainan *online* telah berkembang, anak-anak tidak lagi bermain permainan tradisional melainkan sudah menggunakan internet berupa handphone dan komputer.⁵ Realitanya anak di SD Suco 1 Mumbulsari Jember tidak mengenal lagi permainan tradisional melainkan gadget yang sering mereka mainkan dari perkembangan teknologi yang ada di zaman sekarang apalagi dengan adanya internet memudahkan mereka untuk mengakses hal-hal baru apalagi tentang dunia *game online*.⁶

Perkembangan sosial dan emosional adalah salah satu perkembangan yang dialami oleh anak-anak. Pada perkembangan sosial anak-anak di SD mulai bisa berkomunikasi, berkompetisi dengan teman sebaya, belajar mandiri, dan berbagi dengan temannya. Sementara itu, pada perkembangan emosional anak-anak di SD dapat mengekspresikan reaksi mereka kepada orang lain dan mengontrol emosi mereka dilingkungan masyarakat.⁷

Melalui proses sosialisasi manusia harus berinteraksi dengan lingkungannya, menurut Islam sosialisasi adalah proses di mana seseorang

⁴ Nugrahaningtyas, R. D. *Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia 4-6 Tahun Di Panti Asuhan Benih Kasih Kabupaten Sragen*.(2014). 3(2), 18–23.

⁵ Hikmah Prisia Yudiwinata. Permainan Tradisisonal Dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Jurnal Paradigma*, hal 2. 2014.

⁶ Observasi SD Suco 1 Mumbulsari Jember, 6 September 2024.

⁷Tusyana, E., Trengginas, R., & . S. (2019). *Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai Siswa Usia Dasar*. *Inventa*, 3(1), 18–26. <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1804>

(terutama anak) belajar menangani rangsangan sosial, terutama tekanan tuntutan kelompoknya, belajar bergaul dan berperilaku seperti orang lain.⁸

Dalam QS Al-Hujarat ayat 13.

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

Artinya :“Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Maha teliti”.⁹

Dari ayat Al-Qur'an di atas terlihat bahwa Allah menciptakan kita sebagai manusia dengan cara yang berbeda bukan tanpa tujuan. Tujuan dari penciptaan kita yang berbeda adalah untuk saling mengenal termasuk belajar untuk menghormati satu sama lain. Dengan sifat sosialnya manusia pasti membutuhkan bantuan dari orang lain. Sebagai manusia kita harus menjaga hubungan baik dengan orang lain. Allah menyukai umatnya untuk mengenal dan bersilaturahmi satu sama lain, baik orang yang sama agama maupun orang yang berbeda agama.

Menurut Hurlock tiga proses saling berkaitan diperlukan untuk mencapai perkembangan sosial dan kemampuan bermasyarakat. Kegagalan dalam salah satu proses akan mengurangi kadar sosialisasi individu. Ketiga proses ini adalah sebagai berikut: (1) Belajar berperilaku yang dapat diterima

⁸ Mukti, “*Paradigma Pendidikan Islam dalam Teori dan Praktek Sejak Periode Klasik Hingga Modern*”, (Medan : Perdana Publishing, 2015), 40

⁹ Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemah, Qs Al-Hujarat ayat 13, Jakarta: Suara Agubg 2018.

secara sosial. Setiap kelompok sosial memiliki standar untuk perilaku yang dapat diterima bagi anggota mereka. Seorang anak harus belajar tentang perilaku apa yang dapat diterima agar mereka dapat berperilaku sesuai dengan standar tersebut. (2) Belajar adalah peran sosial yang diterima. Setiap kelompok sosial memiliki pola kebiasaan yang dibuat dan dipatuhi oleh semua anggota. Contohnya adalah persetujuan bersama antara pendidik dan siswa tentang rutinitas kelas. (3) Perkembangan proses sosial. Anak harus menyukai orang lain dan kegiatan sosial kelompok untuk bersosialisasi dengan baik. Jika mereka bisa melakukannya, mereka akan mudah menyesuaikan diri dan diterima sebagai anggota kelompok sosial.¹⁰ Dari hari wawancara peneliti bahwa sosial yang terjadi terhadap ke 5 subjek di SD Suco 1 Mumbulsari Jember akibat seringnya bermain *game online* kurangnya interaksi sosial siswa, kurang rasa percaya diri, siswa menjadi pendiam dan sering menutup diri.¹¹

Fenomena yang sedang marak dalam kehidupan manusia sekarang ini dengan perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi) salah satunya *game online*. Sudah tidak asing lagi ditelinga kita jika mendengar *game online*. *Game online* merupakan permainan yang dilakukan secara online dengan menggunakan jaringan internet dan *smartphone*. Berbagai jenis *game online* digunakan oleh manusia.¹²

¹⁰ Musyarofah. Perkembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini. *Journal Of Communication*. Hal 100, 2017.

¹¹ Wawancara, SD Suco 1 Mumbulsari Jember. 6 September 2024.

¹² Mertika; Dewi Mariana. Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educatoinal Reviuw and Reserch*. Hal 99, 2020

Game online memiliki daya tarik tersendiri bagi para *gamer*. Tampilan dan tantangan game membuat para penggemar *game* menjadi semakin tertarik untuk menggunakannya. Apalagi dengan *game online* yang dapat dengan mudah digunakan dimana saja tanpa menggunakan perangkat yang berat dan susah. Cukup punya modal *smartphone* dan kuota internet, *game online* pun sudah bias dengan mudah dan ceppat digunakan penggunanya.¹³

Kehidupan sekarang ini *game online* digunakan dengan berbagai variasi. Ada yang hanya bermain untuk seru-seruan, ada yang bermain untuk mencari uang (penghasilan), sampai ada yang mengadakan turnamen *game online*. Hal-hal seperti ini memberikan tantangan tertentu bagi penggemar *game online*. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* sudah menjadi fenomena sosial manusia dalam kehidupan sehari-hari.¹⁴

Berbagai kalangan bermain *game online*, dari kalangan pekerja, mahasiswa, sampai pelajar SMA (sekolah Menengah Atas), SMP (Sekolah Menengah Pertama), sampai SD (Sekolah Dasar). Yang menjadi sorotan dalam kajian *literature* ini adalah kalangan anak sekolah dasar. Anak sekolah dasar merupakan kalangan anak yang memang masih perlu pengawasan penuh oleh orangtua dan menyesuaikan yang ada dilingkungan sekitar tempat tinggalnya.¹⁵

Beberapa jenis *game online* yang disukai siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember yaitu *Free fire* dan *mobile legend*, dari wawancara terhadap 5 orang siswa SD Suco 1 bahwa intensitas siswa dalam bermain

¹³ Ibid, 100.

¹⁴ Ibid, 101.

¹⁵ Ibid, 102.

game online 12 jam dalam sehari, siswa ketika tidak bermain *game online* merasa gelisah dan pikiran menjadi stres oleh karena itu siswa tidak bisa ketinggalan dengan yang namanya *game online* sehingga berdampak terhadap perkembangan sosial emosional mereka. Kesenjangan yang terjadi dari penelitian sebelumnya bahwa tidak ditemukan dampak positif terhadap siswa yang mengalami kecanduan *game online* melainkan hanya dampak negatifnya saja yang ditemukan dan juga hasil dari penelitian sebelumnya siswa yang mengalami kecanduan *game online* juga mengalami kecanduan narkoba tetapi realitanya anak yang mengalami kecanduan *game online* mengalami masalah terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari.¹⁶

Internet salah satu kemajuan teknologi yang paling populer saat ini memiliki potensi untuk memengaruhi penggunanya. Semua orang dari anak-anak hingga orang dewasa bahkan orang tua dapat menggunakan internet. Selain itu, masyarakat menggunakan internet untuk memenuhi kebutuhan mereka seperti mencari hiburan, mencari informasi, dan berkomunikasi jarak jauh. Dengan meluasnya penggunaan internet orang dapat memenuhi kebutuhan mereka seperti mendapatkan informasi, berkomunikasi, dan menikmati hiburan melalui internet. Namun, anak-anak menyalahgunakan internet untuk hiburan, bermain *game online*, sehingga mereka tidak memiliki interaksi sosial dengan teman dan orang-orang di sekitar mereka.¹⁷

Game online adalah bukti kemajuan teknologi yang berkembang cepat dan masyarakat yang bermain *game online* bertujuan untuk menghabiskan

¹⁶ Wawancara SD Suco 1 Mumbulsari Jember. 7 September 2024.

¹⁷ Richa Julia Santi, Deka Setiawa, dkk. Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *Jurnal Penelitian dan Perekembangan Pendidikan*. Hal 386. 2021.

waktu senggang dan mencari kesenangan. *Game* ini dapat dimainkan dari berbagai kalangan di seluruh dunia dan digunakan melalui internet, dan banyak dimainkan oleh masyarakat secara global. Selain itu, bermain *game online* memungkinkan orang untuk terhubung satu sama lain dengan berkomunikasi untuk mencapai tujuan tertentu, seperti mencapai titik tertinggi pada *game*.¹⁸

Perkembangan yang terjadi dari *game online* sudah mulai menarik banyak peminat dari segala usia. *Game online* dapat dimainkan oleh ratusan hingga ribuan orang secara bersamaan melalui jaringan internet. Dengan demikian sebagian besar anak-anak bermain *game online*. Salah satunya adalah anak-anak usia sekolah dasar, di mana mereka sedang memasuki fase pembentukan karakter dan mempelajari keadaan lingkungan. Anak-anak usia sekolah dasar juga lebih suka hal-hal baru sehingga mereka lebih tertarik. Anak-anak menjadi lebih tertarik dengan *game online* yang menjadi hal baru dalam bermain. Anak-anak suka bermain *game online* yang memungkinkan mereka menghabiskan waktu lama di rumah. *Game* yang dimainkan melalui internet dimainkan untuk bertarung bersama dengan pemain lain dalam satu tempat, atau dengan ribuan lainnya serta dimainkan dengan berbagai macam perangkat konsol (*Nintendo Wii Playstasion*) computer dan juga smartphone.¹⁹

¹⁸ Mustamiin, M. Z. (2019). *Konseling Individu dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa*. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, Vol 7, No1, hal. 4.

¹⁹ Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). *The benefits of playing video games*. *American Psychologist*, 69(1), 66–78.

Siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember dapat dengan mudah mengakses game *Mobile Legends* karena dapat dimainkan di smartphone kapan saja. Dengan demikian, jika siswa terus-menerus bermain *game online* itu akan menjadi kebiasaan dan kemudian menjadi kebiasaan yang berdampak pada pertumbuhan emosi dan sosial mereka. Jika siswa bermain *game online* mobile legends terlalu lama, itu akan berdampak negatif pada pertumbuhan emosi dan sosial mereka. Anak-anak menjadi marah, emosional, memukul meja dan berteriak keras, menimbulkan keresahan terhadap orang yang mendengar suara mereka karena mereka kehilangan sesuatu saat bermain *game online*. Maka dalam hal ini dapat menunjukkan bahwa *game online* mempunyai dampak negatif yang berpengaruh pada perkembangan emosi dan sosialnya.²⁰

Emosi negatif adalah situasi yang tidak diharapkan yang menyebabkan kondisi psikologis yang tidak nyaman, sementara emosi positif adalah perasaan yang diharapkan dan dapat menyebabkan rasa nyaman. Menurut teori konstruksi sosial emosi, emosi adalah teknik keyakinan yang dapat membuat kita bertindak dalam situasi tertentu. Empat aturan yang membentuknya adalah aturan appraisal, yang mengatur "apa itu emosi", aturan perilaku, yang mengatur kapan emosi harus ditunjukkan, positif atau negatif, aturan prognosis, dan aturan distribusi, yang mengatur bagaimana emosi harus ditunjukkan. Karena itu, emosi adalah perasaan yang alami. Sikap seseorang terhadap realitas sosial yang sangat memengaruhi sikap, perspektif, dan

²⁰ Yuya Anggraini. (2016). *Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Prilaku Remaja. Academia.Edu*, 8.

tindakan mereka. Emosi adalah perasaan atau afeksi yang menggabungkan ketidakpastian psikologis dan tingkah laku yang terlihat. Ini menunjukkan bahwa perasaan anak saat bermain *game online* biasanya ditunjukkan dalam kegiatan bermain. *Game mobile legends* berdampak pada perkembangan emosi siswa dengan menjadikan mereka lebih egois sehingga mereka kurang dapat mengontrol emosi mereka saat bermain *game online*.²¹

Oleh karena itu hasil wawancara dari 5 subjek di SD Suco 1 Mumbulsari Jember mereka memiliki emosi negatif akibat seringnya bermain *game online* karena ketika mereka mengalami kekalahan dalam bermain *game online* mereka tidak dapat mengendalikan emosi mereka sehingga mereka sering berkata kasar terhadap lawan main mereka, meskipun lebih banyak emosi negatif yang terjadi terhadap ke 5 subjek tetapi juga terdapat emosi positif yaitu siswa memiliki kemampuan bersosialisasi dan mempunyai jiwa kepemimpinan.²²

Orang tua memiliki peran yang sangat penting untuk mengawasi dan mendampingi siswa saat mereka bermain *game online*. Ini dilakukan untuk memastikan bahwa siswa memainkan *game online* secara wajar dan tidak berlebihan. Selain itu, tugas orang tua adalah terus memberikan dorongan dengan memberikan peringatan bahwa bermain *game online* dapat memiliki efek negatif. Jangan lupa bahwa orang tua dapat memberikan teguran atau hukuman kepada siswa yang terlalu lama bermain *game online*. Guru bukan hanya orang tua mereka juga membantu dan membimbing siswa tentang efek

²¹ Santrock, J. W. (2002). *Life-Span Development*. Perkembangan Masa Hidup. Jilid I . Edisi ke lima. Erlangga.

²² Wawancara, SD Suco 1 Mumbulsari Jember, 7 September 2024.

yang ditimbulkan oleh permainan *online*. Selanjutnya, orang tua dan guru harus berkomunikasi dengan baik dan bekerja sama untuk mengawasi dan mencegah siswa keseringan bermain *game mobile legends*. Kecanduan ini akan berdampak negatif pada perkembangan emosi siswa baik di rumah maupun di sekolah. Agar siswa di SD Suco 1 Mumbulsari Jember mengurangi aktivitas bermain *game online* dari hasil wawancara peneliti terhadap wali kelas dan kepala sekolah memang perlu adanya kerjasama antara orang tua dan guru untuk bisa mengontrol siswa dalam penggunaan bermain *game online* terutama mengenai perkembangan sosial emosional siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Marsanda Claudia Parameswara tentang bagaimana *game online* memengaruhi perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar, peneliti menemukan bahwa *game online* memiliki efek baik dan buruk. Dampak positif tersebut termasuk anak-anak memahami berbagai informasi aplikasi dan berkenalan dengan kosa kata dalam bahasa asing. Selain itu, *game online* memiliki efek negatif, seperti berdampak pada kesehatan mata dan perkembangan emosi dan sosial, seperti membuat anak menjadi temperamental dan agresif. Oleh karena itu, peneliti menjelaskan efek positif dan negatif *game online* pada perkembangan emosi dan sosial anak yang dapat berdampak pada lingkungan mereka.²³

Beberapa faktor yang mempengaruhi pertumbuhan sosial dan emosional adalah lingkungan sosial dan keluarga. Faktor sosial dan emosional

²³ Marsanda Claudia, Pengelolaan Kelas untuk Meningkatkan Efektivitas dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar, (*Journal on Early Childhood* : 2021), 8

sangat penting dalam pendidikan bersama dengan perkembangan pengetahuan. Perkembangan sosial dan emosional siswa sekolah dasar terutama di kelas bawah akan mempengaruhi sikap mereka. Dengan demikian, mereka dapat mengadaptasi dengan peraturan yang ada. Peranan sosial dan emosional peserta didik bertambah baik ketika mereka dapat menempatkan diri mereka di lingkungan sekitarnya. Meskipun setiap peserta didik melewati jenjang perkembangan sosial dan emosional yang berbeda, tidak semua peserta didik dapat melewatinya dengan baik. Ada juga siswa yang mengalami kesulitan dalam perkembangan sosial-emosionalnya karena faktor-faktor negatif dari lingkungan mereka dan anggota keluarga mereka. Jadi, ada yang tercapai dan tidak tercapai dalam perkembangan sosial emosional siswa. Perkembangan sosial anak usia SD ditunjukkan oleh peningkatan hubungan selama pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas, serta dalam lingkungan keluarga mereka. Hubungan sosial dengan teman sebaya akan berkembang menjadi kelompok bermain atau belajar, sehingga hubungan sosialnya bertambah luas.²⁴

Ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh *Assingkily & Hardiyati*, yang menunjukkan perkembangan sosial-emosional siswa dalam pembelajaran yang tercapai. Siswa menunjukkan sikap peduli, partisipasi, komunikasi, interaktif, kemampuan teamwork, dan rasa percaya diri, sedangkan siswa yang tidak tercapai menunjukkan pendiam, sulit beradaptasi, pribadi yang tertutup, dan sulit berkomunikasi dengan orang lain. sikap keakuan, kemampuan untuk

²⁴ Ilham, I. (2020). Perkembangan Emosi Dan Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(2), 162–180. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v4i2.562>

mengendalikan emosi saat berinteraksi dan bermain, berbeda dengan yang tidak tercapai, yaitu bermain hanya dengan teman dekatnya, tidak peduli dengan apa yang terjadi di sekitarnya, berbicara seperlunya saja, dan lebih suka belajar daripada bermain. Oleh karena itu, guru berusaha untuk menumbuhkan sifat sosial-emosional siswa, yaitu menata posisi duduk siswa, melihat siswa secara egaliter, dan memberi mereka bimbingan.²⁵

Pada usia sekolah dasar siswa sudah belajar menyesuaikan diri, bekerja sama, dan menunjukkan altruisme, yaitu kepedulian yang besar terhadap orang lain. Perkembangan emosi siswa SD dapat dilihat dari kemampuan mereka untuk mengendalikan emosi mereka melalui peniruan dan pembiasaan. Cara dia menjadi iri, ketakutan, cemburu, marah, berkasih sayang, curiositas, dan bahagia menunjukkan perkembangan emosinya.²⁶ Perkembangan sosial emosional merupakan kesatuan yang menyeluruh karena perkembangan tersebut dapat dipengaruhi oleh perilaku, cara serta pola asuh orang tua mendidik anaknya, terutama dari sikap, cara dan karakter orang tua yang menerapkan pola asuh tertentu. Perkembangan sosial dan emosional mulai terpengaruh oleh lingkungan rumah serta lingkungan sosial, seperti masyarakat dan sekolah, pada periode akhir perkembangan anak-anak yaitu antara usia enam dan dua belas tahun.²⁷

²⁵ Assingkiy, M. S., & Hardiyati, M. (2019). Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai dan Tidak Tercapai Siswa Usia Dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2(2), 19–31. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v2i2.5210>

²⁶ Saleh, Y. T., Nugraha, M. F., & Nurfitriani, M. (2017). Model Permainan Tradisional “Boy-boyan” untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD. *Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2b), 127–138. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/106>

²⁷ Rahayu, A., & Dewi, T. (2018). Pengaruh Keterlibatan Orangtua Terhadap Perilaku. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 2(2), 66–74.

Hampir seluruh bidang kehidupan diubah oleh kemajuan teknologi yang canggih saat ini. Salah satunya termasuk dalam permainan anak sekolah dasar. Permainan yang dimainkan masih tradisional, seperti permainan egrang dan layang-layang, sebelum teknologi masuk. Namun, setelah teknologi masuk, permainan tersebut berubah menggunakan teknologi digital, yang berkembang setiap tahun. dimulai dengan permainan *Nintendo*, *Playstation*, dan akhirnya *game online* saat ini.

Saat ini banyak anak-anak di SD Suco 1 Mumbulsari Jember bermain *game online* yang dapat dimainkan secara individu maupun tim. Anak-anak yang bersekolah aktif memainkan *game online* ini tidak masalah jika *game online* dimainkan secara teratur dan tidak mengganggu aktivitas belajar siswa baik di sekolah maupun di rumah. Namun, masalahnya adalah banyak anak-anak yang terlalu banyak bermain *game online*, bahkan sampai mengeluarkan uang banyak untuk membeli paketan *game online* hingga mereka lupa waktu belajar dan bermain bersama teman-temannya, tak hanya itu saja anak-anak yang sudah kecanduan *game online* sering membantah perintah guru disekolah.²⁸

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa melibatkan anak dalam interaksi langsung dengan lingkungannya dapat membantu perkembangan proses sosial dan emosi mereka. Dengan demikian, kemampuan bersosial anak akan terus berkembang, dan perkembangan emosinya juga akan terus berkembang. Penelitian awal di SD Suco 1 menemukan bahwa siswa yang

²⁸ Wawancara, SD Suco 1 Mumbulsari Jember. 7 September 2024.

bermain *game online* secara terus-menerus menyebabkan siswa kurangnya interaksi sosial, siswa tidak percaya diri, siswa sering menyendiri di dalam kelas, dan siswa menjadi mudah marah, yang berdampak pada kehidupan sosial dan emosi mereka.²⁹

Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena subjek yang digunakan adalah anak sekolah dasar kelas 5 dan 6 berusia 10-12 tahun, dan peneliti sebelumnya banyak menggunakan anak usia dini dan remaja. Selain itu, penelitian ini belum pernah terjadi sebelumnya di SD Suco 1 Mumbulsari Jember.

B. Fokus Penelitian

Adapun menurut konteks penelitian yang telah dipaparkan diatas, penelitian dapat merumuskan sebagai berikut:³⁰

1. Faktor apa sajakah yang mendukung siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember untuk bermain *game online*?
2. Bagaimana dampak positif dan negatif *game online* terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berfungsi sebagai gambaran tentang arah yang dituju dalam melakukan penelitian. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui faktor apa yang mendukung siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember untuk bermain *game online*.

²⁹ Berdasarkan hasil observasi di SD SUCO 1 tgl 15 Juni 2024 Mumbulsari Jember

³⁰ Berdasarkan Observasi di SD SUCO 1,15 Juni 2024, Mumbulsari Jember

2. Untuk mendeskripsikan dampak positif dan negatif *game online* terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan serta wawasan secara umum bagi ilmu pengetahuan psikologi dan dapat menjadikan bahan referensi bagi peneliti berikutnya, khususnya mengenai perkembangan sosial emosional siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kemampuan berfikir kritis, kemampuan ilmiah penelitian dalam proses penelitian serta dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti terkait analisis dampak *game online* terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember

- b. Bagi guru SD Suco 1

Penelitian yang dilakukan di SD Suco 1 Mumbulsari Jember diharapkan dapat memberikan informasi dan menambahkan ilmu pengetahuan psikologi kepada pembaca dalam upaya mempersiapkan intervensi yang lebih fokus pada anak yang mengalami perubahan emosi dan sosialnya.

c. Bagi Siswa SD Suco 1

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan terkait analisis sosial emosional dikalangan anak sekolah dasar sehingga dapat mengetahui keadaan lingkungan sekolah dan mampu berinteraksi dengan baik serta dapat mengurangi aktivitas bermain *game online*

d. Bagi Peneliti selanjutnya

Diharapkan bagi pembaca dapat memberikan wawasan kepada keluarga, dan lembaga agar dapat memberikan dukungan penuh untuk anak sekolah dasar agar bisa berperilaku baik dan bersosialisasi dengan baik terhadap teman disekitarnya.

E. Definisi istilah

Arti istilah mengandung makna istilah-istilah penting yang menjadi fokus pertimbangan ahli dalam judul ujian. Hal ini diharapkan dapat menghindari kesalahan mengenai pentingnya istilah-istilah yang direncanakan oleh analis.

1. Analisis dampak

Analisis dampak adalah pendekatan terstruktur untuk mengevaluasi potensi dampak, risiko, atau masalah yang mungkin terjadi pada suatu sistem, proses, atau proyek. Analisis dampak memastikan bahwa semua ketergantungan, hubungan, dan kemungkinan hasil dievaluasi secara saksama sebelum menerapkan perubahan. Dampak juga terdapat dua macam yaitu dampak positif dan negatif, dampak negatif *game online*

terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember yang bermain *game online* terus menerus yaitu kurangnya interaksi sosial, siswa kurang percaya diri, siswa sering berkata kasar, siswa mudah marah, dampak positifnya siswa dapat menunjukkan kemampuan bersosialisasi, siswa mempunyai jiwa kepemimpinan, siswa dapat mengendalikan emosi.

2. *Game online*

Game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual *game online* kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan komputer, *game* tidak hanya beroperasi di komputer. Jadi *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dalam satu waktu.

3. Perkembangan sosial emosional

Perkembangan sosial emosional adalah proses belajar anak untuk memahami keadaan dan perasaan ketika berinteraksi dengan orang lain. Perkembangan ini terjadi sejak lahir, tetapi paling pesat pada lima tahun pertama kehidupan anak.

F. Sistematika pembahasan

Sistematika penyusunan adalah representasi dari perkembangan pembicaraan proposisi dari awal hingga akhir. Sistematika penyusunan proposisi dapat dipahami secara keseluruhan sebagai berikut:

Bagian I Pendahuluan membahas konteks penelitian, fokus penelitian, manfaat penelitian, pengertian istilah, dan kerangka penelitian.

Bagian II Kajian Pustaka membahas pengujian dan hipotesis yang lalu. Penelitian sebelumnya terfokus dan terkait dengan topik eksplorasi yang akan dibahas. Kajian teori adalah hipotesis yang mendasari penelitian.

Bagian III Metode Penelitian membahas pendekatan, pemeriksaan, subjek penelitian, daerah penelitian, objek penelitian, dan strategi pengumpulan informasi.

Bagian VI Penyajian Data dan Analisis membahas informasi dari analisis, penyelidikan, dan percakapan.

Bagian V Penutup membicarakan kesimpulan dari informasi pemeriksaan. Bagian ini akan menjelaskan cara mendapatkan hasil eksplorasi dan ide-ide yang diperlukan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti mencantumkan temuan penelitian sebelumnya yang terkait dengan topik penelitian yang akan dilakukan. Selanjutnya, peneliti membuat ringkasan temuan penelitian yang telah dipublikasikan maupun yang belum, seperti tesis, artikel, jurnal ilmiah, dan lain-lain. Dengan melakukan langkah ini, keaslian dan posisi penelitian dapat diketahui.

1. Hasil yang dilakukan oleh Annisa Thaharah, Farida Mayar 2022. "Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak AL-Mukhlisin Pasaman Barat, Jurnal universitas negeri padang 2022."³²

Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih lanjut tentang perkembangan sosial emosional pada anak usia dini di taman kanak-kanak Al Mukhlisin di Pasaman Barat. Penelitian kualitatif ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi melalui alat perekam suara dan foto. Studi ini menggunakan dua orang anak, orang tua, dan guru.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain *game online* memiliki efek positif dan negatif pada perkembangan sosial emosional anak-anak. Anak-anak A, F, dan H mendapat manfaat dari bermain *game online* karena mereka belajar bekerja sama. Efek negatif dari bermain *game online* meliputi meniru gerakan yang ada dalam *game online* (seperti

³² Farida mayar. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Masa Depan Bangsa. *Jurnal universitas Padang* Jilid 1, Nomor 6.

memukul, menembak, dan menendang), mengganggu orang lain (seperti memperolok dengan bahasa yang buruk), dan kecanduan narkoba.

Penelitian ini sama-sama meneliti perkembangan sosial emosional anak; satu-satunya perbedaan antara kedua penelitian ini adalah jumlah orang yang terlibat dalam penelitian dan lokasinya.

2. Hasil yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Widiyah Dwi Wulan Sari, Danar Rizky Rananda, Haikal Bestanun Arifin 2024. “Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Siswa Sekolah Dasar” Jurnal pendidikan dan kebudayaan 2024.³³

Fokus penelitian adalah untuk menentukan perkembangan sosial emosional siswa sekolah dasar di SD Karangeneng. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara. Studi ini menggunakan tiga subjek.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian yang sudah kami lakukan menunjukkan bahwa perkembangan teknologi di zaman sekarang yang semakin canggih dan pesat dapat membuat akses informasi dan hiburan lebih mudah. *Game online* adalah salah satu jenis hiburan yang paling populer di kalangan anak usia sekolah dasar. Namun, hiburan *game online* dapat berdampak buruk pada penggunaannya. Pengaruh negatif tersebut contohnya berdampak pada perkembangan emosi anak, membuat mereka lebih mudah emosi dan menjadi lebih agresif dan berkata yang

³³ Widiyah Dwi Wulan Pengembangan Media Game Edukasi Kimia Menggunakan Scratch Pada Tahap Formal Operasional. *Jurnal Pendidikan dan kebudayaan*. Vol, 3, No. 1, Hlm. 135-150.

tidak baik dengan mudah karena kurangnya interaksi anak dengan orang-orang di sekitarnya.

Persamaan dalam penelitian sama-sama meneliti tentang perkembangan sosial emosional pada anak sekolah dasar, perbedaan dalam penelitian ini adalah tempat penelitian dan partisipan

3. Hasil penelitian yang sesuai dengan peneliti yaitu diteliti oleh Indah Permata Sari, Nurwahyuni 2022 “*Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Perkembangan Emosi Ssiswa Kelas V SDI*, Jurnal Cakrawala Pendas 2022.³⁴

Fokus penelitian ini untuk menganalisis dampak *game online mobile legend* terhadap perkembangan emosi siswa kelas v SDI. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan mengumpulkan data berupa wawancara dan observasi. Penelitian ini menggunakan 6 siswa yang bermain game online mobile legend 5 Orangtua siswa dan 1 Guru Walikelas V SDI Rumah Pendidikan Islam (RPI).

Studi ini menemukan bahwa *game mobile legends* online memengaruhi perkembangan emosi siswa kelas V di Rumah Pendidikan Islam. Hal ini terkait dengan peneliti yang menemukan bahwa *game mobile legends online* hanya memiliki beberapa manfaat, seperti memberikan kesenangan, meningkatkan kosakata bahasa asing, dan menambah pertemanan. Peneliti menemukan lebih banyak efek negatif

³⁴ Nurwahyuni, Siti. *Dampak game online Terhadap perkembangan emosi.jurnal cakrawala pendas*(2023).

dari *game online Mobile Legends*, seperti siswa menjadi lebih mudah marah, berkata kasar, dan melakukan tindakan fisik, serta tidak sopan kepada guru, tidak patuh kepada orangtua, sering melalaikan tugas, dan menjadi malas. Orang tua dan guru bekerja sama dan memengaruhi perkembangan emosi siswa baik di rumah maupun di sekolah. Orang tua dan guru bekerja sama dengan siswa dengan mendampingi, mengawasi, membimbing, dan memberikan motivasi, memberi batasan dalam bermain game dan memberi sanksi jika berlebihan dalam bermain *game mobile legends*.

Persamaan dalam peneliti ini sama-sama membahas dampak *game* oleh terhadap perkembangan emosi nya saja , perbedaannya penelitian ini adalah tempat penelitian.dan partisipan

4. Hasil penelitian yang sesuai dengan peneliti yaitu diteliti oleh Aeenun Putri Yuliani, 2023. *Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Dan Emosi Peserta Didik Sekolah Dasar."* Jurnal ilmiah pendidikan dasar 2023.³⁵

Fokus penelitian ini untuk mengetahui dampak *game online* terhadap perkembangan sosial dan emosi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif fenomenologi. Penelitian ini menggunakan reposden yg berusia 6-12 tahun.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* memiliki efek baik dan buruk. *Game online* dapat meningkatkan kecerdasan dan

³⁵ Aeenun Putri Yuliani. Game online Terhadap perkembangan sosial dan emosi siswa sekolah dasar.*Jurnal ilmiah pendidikan sekolah dasar* (2023)

keterampilan anak, tetapi juga dapat membuat anak menjadi lebih agresif, malas belajar, dan kurang interaksi dengan teman sebaya dan keluarga. Faktor keluarga dan sosial tentunya merupakan penyebab utama kecanduan *game online* anak-anak. Faktor keluarga termasuk orang tua yang tidak mengawasi anak saat mereka bermain perangkat elektronik atau memfasilitasi anak untuk bermain *game online*. Faktor sosial termasuk interaksi anak dengan teman yang bermain *game online*. Orang tua dan guru harus memberikan bimbingan dan pengawasan saat anak bermain *game online* untuk mencegah anak kecanduan *game online*. Peran orang tua sangat penting karena anak lebih banyak menghabiskan waktu di rumah daripada di sekolah.

Penelitian ini sama-sama meneliti dampak *game online* terhadap perkembangan sosial dan emosi siswa sekolah dasar. Penelitian ini berbeda dari penelitian tempat penelitian dan dari subjeknya.

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Annisa Thaharah , Farida Mayar 2022.	“Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak AL-Mukhlisin Pasaman Barat	Persamaan dalam penelitian sama-sama membahas tentang perkembangan sosial emosional	Lokasi penelitian jumlah partisipan dan subjek penelitian
2	Widiyah Dwi Wulan Sari, Dinar Rizky Rananda, Haikal Bestanun	“Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Siswa Sekolah Dasar.	Persamaan dalam penelitian sama-sama meneliti tentang game online terhadap	Lokasi penelitian dan jumlah partisipan

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
	Arifin 2024.		perkembangan sosial emosional pada anak sekolah dasar	
3	Indah Permata Sari, Nurwahyuni 2022 “	“Dampak <i>Game Online Mobile Legend</i> Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Kelas V SDI	Persamaan dalam peneliti ini sama-sama menganalisis tentang dampak game online terhadap perkembangan emosi nya saja	Lokasi penelitian, jumlah subjek dan proses penggalan data
4	Aeenun Putri Yuliani, 2023.	Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Sosial Dan Emosi Peserta Didik Sekolah Dasar	Persamaan dalam penelitian ini sama-sama meneliti dampak game online terhadap perkembangan sosial emosional siswa sekolah dasar	Lokasi penelitian dan jumlah partisipan

B. Kajian Teori

1. Pengertian Perkembangan Sosial Emosional

Menurut Hurlock, perkembangan sosial emosional adalah proses di mana seseorang dapat diterima dan menjadi bagian dari sebuah kelompok.

Untuk menjadi bagian dari kelompok, seseorang harus melakukan perubahan perilaku. Satu arah untuk perkembangan emosional adalah keseimbangan emosional, yang berarti mengendalikan emosi yang menyenangkan dan tidak menyenangkan. Satu hal yang perlu diperhatikan dalam keseimbangan emosional adalah pengendalian emosi, yang berarti mengarahkan energi emosional ke dalam cara yang bermanfaat dan dapat

diterima oleh masyarakat. Seseorang dianggap mencapai kematangan emosional jika dia dapat mengendalikan emosinya.³⁶

Sedangkan, menurut Santrock perkembangan emosional adalah perasaan atau dampak yang terjadi pada seseorang saat berada dalam situasi atau interaksi yang penting baginya. Anak-anak yang berada di usia prasekolah akan menjadi lebih baik dalam menyampaikan perasaan mereka sendiri dan orang lain. Dalam suatu kelompok, partisipasi sosial anak akan memenuhi kebutuhan akan kebersamaan dan hubungan dekat. Pengembangan sosial anak dibantu oleh permainan. Permainan membantu orang berinteraksi satu sama lain. Anak-anak belajar berunding, menyelesaikan konflik, menyelesaikan masalah, bersabar, mengambil giliran, bekerja sama, dan berbagi. Permainan juga mengajarkan anak-anak tentang persaingan dan keadilan.³⁷

Dari penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional sangat mempengaruhi perilaku anak sekolah dasar untuk mengontrol emosi mereka untuk bersosialisasi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekolahnya.

2. Aspek - aspek Perkembangan Sosial Emosional Anak

Terdapat dua aspek perkembangan sosial emosional anak menurut Hurlock, yaitu:

³⁶ Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Child Development* (terj. Med Meitasari Tjandrasa). New York: Mc Graw Hill.

³⁷ Santrock, J. W. (2002). *Life-Span Development. Perkembangan Masa Hidup. Jilid I. Edisi ke lima. Erlangga.*

- a. Keluarga adalah lingkungan pertama dan utama yang mempengaruhi berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya. Perilaku atau bimbingan orang tua dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial atau norma-norma masyarakat atau mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari sangat mempengaruhi perkembangan sosial anak.
- b. Berkembangnya sikap sosial anak dipengaruhi oleh lingkungan di luar rumah, yang mengatakan bahwa pengalaman sosial awal di lingkungan luar keluarga melengkapi pengalaman di lingkungan keluarga. Sekolah adalah salah satu lingkungan di luar keluarga yang mempengaruhi perkembangan sikap sosial anak.³⁸

Sedangkan menurut Santrock terdapat tiga aspek perkembangan sosial emosional yaitu:³⁹

- a. Rasa bangga ketika anak merasa senang melakukan perilaku tertentu. Perasaan ini sering diasosiasikan dengan pencapaian.
- b. Rasa malu ketika anak percaya bahwa dia tidak dapat memenuhi standar atau tujuan tertentu, anak-anak yang merasa malu biasanya berharap mereka bisa bersembunyi atau menghindari situasi tersebut. Anak akan terlihat mengerut secara fisik, sepertinya dia ingin menghindari pandangan orang lain. Dan biasanya rasa malu lebih disebabkan oleh cara orang melihat peristiwa.

³⁸ Hurlock, E.B. 1990. *Development Psychology: A Lifespan Approach*. Terjemahan Istiwidayanti. Jakarta: Erlangga Gunarsa

³⁹ Santrock, J.W. 2007. *Child Development, 11th Edition (terjemahan)*. Jakarta: Erlangga.

- c. Rasa bersalah muncul ketika anak menilai perilakunya sebagai kegagalan. Biasanya, anak akan melakukan tindakan tertentu seolah-olah mereka berusaha memperbaiki kesalahan mereka. Tujuan tertentu harus memahami beberapa hal penting dalam perkembangan emosional anak.

Dari kelima komponen perkembangan sosial emosional yang disebutkan di atas, penulis menyimpulkan bahwa setiap individu memiliki cara unik untuk mengidentifikasi penyebab perkembangan sosial emosional yang dialami siswa sekolah dasar, menggunakan salah satu komponen yang disebutkan di atas.

3. Faktor - faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak

Menurut Hurlock ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak, yakni :

- a. Karena anak-anak tidak dapat belajar hidup bermasyarakat dengan orang lain jika sebagian besar waktu mereka dihabiskan sendiri, kesempatan untuk bermasyarakat sangat penting bagi mereka. Mereka semakin membutuhkan kesempatan untuk bergaul dengan anak-anak dengan tingkat perkembangan dan umur yang sama serta orang dewasa dengan umur dan lingkungan yang berbeda.
- b. Apabila anak berkumpul dengan teman-temannya mereka harus tidak hanya mampu berkomunikasi dengan kata-kata yang dapat dipahami

orang lain, tetapi juga harus mampu berbicara tentang topik yang menarik dan dapat dipahami oleh orang lain.

- c. Dalam bersosialisasi anak akan bertindak jika mereka dimotivasi. Sebagian besar motivasi bergantung pada seberapa puas anak dapat menjadi hasil dari aktivitas sosial. Jika hubungan sosial hanya memberikan sedikit kegembiraan, anak akan menghindarinya sebisa mungkin.⁴⁰

Sedangkan faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak menurut Santrock ada 3 macam yaitu:

- a. Lingkungan keluarga

Keluarga mengontrol emosi anak dengan cara mereka sendiri. Apabila anak mudah marah dan sering menangis, ini menunjukkan bahwa keluarga tidak mengontrol emosinya dengan baik.

- b. Lingkungan sekitarnya

Anak memerlukan tempat yang baik untuk belajar dan bermain.

Tempat yang aman, nyaman, jauh dari kejahatan, dan dekat dengan tempat rekreasi dapat memengaruhi emosi anak.

- c. Lingkungan sekolah

Sekolah adalah tempat yang menyenangkan bagi anak karena mereka dapat bertemu dan bersosialisasi dengan teman sebaya.

Namun, ada beberapa hal yang dapat mengganggu emosi anak, seperti

⁴⁰ Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Child Development* (terj. Med Meitasari Tjandrasa). New York: Mc Graw Hill, 79

hubungan yang tidak harmonis antara anak dan pendidik. Anak akan menjadi gugup dan tidak percaya diri.⁴¹

Seperti yang ditunjukkan, faktor perkembangan sosial emosional memainkan peran penting dalam membentuk pengendalian emosi anak dan interaksi sosial. Memahami dampak faktor-faktor ini dapat membantu kita memahami perkembangan sosial emosional yang terjadi pada anak dan membantu kita menghindari pertengkaran dan permusuhan yang disebabkan oleh kecanduan bermain *game online*.

4. Pengertian *Game Online*

Permainan *online* didefinisikan oleh Adam dan Rollings sebagai permainan (*games*) yang dapat dimainkan oleh banyak pemain dan terhubung antara mesin-mesin mereka melalui jaringan. *Game* yang dapat dimainkan oleh lebih dari satu orang melalui internet disebut *game online*. Orang-orang dapat bermain *game online* tanpa mempertimbangkan waktu karena mereka menawarkan hiburan dan tantangan yang menarik untuk diselesaikan. Karena ini, pemain menjadi tidak hanya pengguna *game online* tetapi juga pecandu *game online*.

Bermain adalah bagian dari bermain, dan bermain adalah bagian dari bermain. Permainan adalah aktivitas yang kompleks dengan aturan, alur, dan budaya. Permainan adalah sistem di mana pemain terlibat dalam konflik buatan, tempat mereka berinteraksi dengan sistem, dan konflik tersebut dibuat-buat atau dibuat-buat. Selain itu, permainan memiliki

⁴¹ Santrock, J.W. 2007. *Child Development, 11th Edition* (terjemahan). Jakarta: Erlangga.

aturan yang dimaksudkan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan bagaimana permainan berlangsung.⁴²

Game juga berarti "kelincahan intelektual" dalam arti yang luas sebagai "hiburan". Namun, istilah "*game*" juga dapat berarti tempat di mana pemain membuat keputusan dan melakukan apa yang mereka lakukan. Pemainnya ingin mencapai beberapa target. Sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal diukur dengan kecerdasan intelektualnya. *Game* menurut buku Psikologi Perkembangan oleh Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, adalah suatu kegiatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan secara bebas dan tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan.⁴³

Game online adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan menggunakan media elektronik visual. Ini dimainkan melalui server tertentu.

Muhammad Fahrul mengatakan bahwa *game* dan *game online* adalah sistem di mana pemain terlibat dalam konflik buatan dan berinteraksi dengan peraturan yang dirancang untuk membatasi perilaku pemain. Menurut Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, *game* didefinisikan sebagai suatu aktivitas yang menimbulkan keasyikan khusus tanpa keterpaksaan dan dengan tujuan bebas untuk menikmati kesenangan. Selanjutnya, peneliti mengutip definisi *game online* dari artikel sebelumnya, yang

⁴²Adam rollings, *Digital Repository*, (Jakarta: Erlangga 2012), hlm.79

⁴³Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 106

menyatakan bahwa *game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan menggunakan media elektronik visual.⁴⁴

Peneliti dapat menyimpulkan dari uraian di atas bahwa *game* dan aktivitas *online* adalah aktivitas yang memberikan rangsangan keasyikan tanpa paksaan dan menimbulkan kegembiraan baik melalui permainan manual maupun permainan yang melibatkan komponen elektronik dan visual.

5. Jenis-jenis *game online*

Genre game biasanya disebut sebagai "genre", yang selain berarti "jenis" juga berarti gaya atau format dari sebuah *game*. Henry berpendapat bahwa format sebuah *game* bisa murni genre atau bisa merupakan campuran dari beberapa genre lain, dan *game* yang dibuat oleh penulis juga bisa merupakan campuran dari beberapa genre. Jenis-jenis *game* yang ada menurut Henry adalah sebagai berikut:

a. *Mobile legend*

Mobile Legends adalah *game* android pertama yang kami sarankan untuk Anda. Mengapa? *Game* bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) ini dimainkan melalui internet dan membutuhkan koneksi internet, karena saat ini menjadi *game* terpopuler di Indonesia.

b. *Free Fire*

Konsep Battlegrounds mirip dengan konsep *PUBG Mobile*, yaitu bertahan hidup melawan pulau yang kejam hingga Anda dapat

⁴⁴ Muhammad Fahrul, *Pengertian Game Online dan Sejarahnya*, artikel diakses pada 08 September 2018 dari <http://my.opera.com/mfahrul/blog/show.dml/10712381>

bertahan hidup hingga permainan berakhir. *Game* yang dirilis pada Januari 2018 ini dengan cepat mendapatkan popularitas dan digemari banyak orang. *Game* ini telah mengumpulkan lebih dari lima puluh juta unduhan dalam tiga bulan. *Game* ini memiliki fitur voice chat yang memungkinkan anda berbicara sambil bermain dengan hingga empat orang teman.

c. *Board Game*

Permainan jenis ini mirip dengan *game board* tradisional, seperti monopoli, tetapi mereka dimainkan melalui komputer.

d. *Puzzle Game*

Dalam jenis permainan ini, Anda diharuskan untuk menjatuhkan atau melenyapkan objek dari sisi atas ke bawah atau dari kiri ke kanan. Tetris adalah salah satu contoh *game* ini.

e. *Fighting Game*

Seperti namanya, jenis *game* ini berfokus pada pertarungan. Contohnya adalah *Street Fighter*, *Samurai Showdown*, *Virtual Fighter*, dan Kungfu.

f. *Racing Game*

adalah *game* yang berfokus pada balapan, seperti *Need For Speed Underground* dan *Toca Race Driver*.

g. *PUBG mobile*

Game PUBG Mobile yang banyak digandrungi dan pertama kali dirilis untuk PC pada Maret 2017 ini memang sangat populer. Sebelum Maret

2018 lalu, developer *game mobile Tencent Games* resmi merilis *PUBG versi mobile*. Bahkan mampu dengan cepat melampaui popularitas *Mobile Legends*. Dalam *game PUBG*, tujuan kamu adalah bertahan hidup sebisa mungkin agar menjadi orang terakhir yang selamat. Pada versi pertama, kamu harus terbang ke sebuah pulau besar dari sebuah pesawat dengan membawa senjata api dan perlengkapan bertahan hidup. Satu pulau akan diisi oleh seratus pemain yang dipilih secara acak. Dan kamu harus memastikan bahwa kamulah individu yang akan bertahan hidup hingga akhir. Versi PC dari game ini berbayar, tetapi versi *PUBG Mobile* gratis. Kamu harus membuktikan bahwa kamulah yang akan bertahan hidup hingga akhir. Versi PC dari game ini berbayar, tetapi versi *PUBG Mobile* gratis. Anda dapat segera bermain dan bermain dengan teman-teman Anda juga.⁴⁵

Menurut Ramadhani, *game online* dapat dikategorikan berdasarkan genre, seperti *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)*, *MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy)*, *MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter)*, dan sebagainya. Semua jenis *game online* dijelaskan di sini.

- a. Salah satu jenis permainan daring yang dikenal sebagai *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)* di mana pemain berperan sebagai karakter fiktif dan diharuskan untuk berinteraksi satu sama lain secara sosial seperti di dunia nyata dengan tujuan

⁴⁵ Henry, S. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. (Jakarta: *PT Gramedia Pustaka Utama*, 2010), h. 114

membangun alur cerita yang telah ditentukan. Setiap tokoh memiliki kemampuan unik, dan pemain harus menyelesaikan banyak misi untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Contoh permainan online *MMORPG* termasuk *Ragnarok Online*, *Final Fantasy*, *Assassin Creed*, dan *Gashin Impact*.

b. *MMORTS* (*Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy*) berbeda dengan *MMORPG*, karena *game online* jenis ini menuntut pemainnya untuk memiliki kemampuan strategi perang yang kuat. *Game* ini sangat menarik karena pemain diberikan suatu wilayah di mana mereka harus mengolah sumber daya alam, meningkatkan teknologi, dan membangun gedung agar dapat bertahan dari serangan musuh. Contoh *game online MMORTS* termasuk *WarCraft*, *Red Alert*, dan *Age of Empires*.

c. *Game online MMOFPS* (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*) mengambil sudut pandang orang pertama, seperti yang kita

lihat. Jadi, *game* ini seolah-olah kita sedang bermain. *Game online* ini menggunakan senjata api sebagai senjata utamanya. Pemain bermain sendiri atau dalam tim untuk membunuh pemain lain agar dapat memenangkan misi. Oleh karena itu, pemain harus memiliki kemampuan bahasa yang baik, kemampuan membaca strategi lawan, serta refleks, pendengaran, dan penglihatan yang tajam. Contohnya

adalah *game* seperti *Point Blank*, *Call Of Duty*, *Battlefield*, *Counter Strike*, dan *PUBG*⁴⁶

Dari penjelasan di atas, penulis membuat kesimpulan bahwa jenis *game online* termasuk bukan hanya *Mobile Legend* dan *Free Fire*, tetapi juga banyak jenis lain yang dapat dimainkan oleh anak-anak di era modern. *Game Mobile Legend* dan *Free Fire* masih sangat populer bahkan saat ini.

6. Dampak positif dan negatif bermain *game online* bagi siswa

Menurut Anhar beberapa dampak positif bermain *game online* adalah sebagai berikut:

- a. Membantu perkembangan koordinasi tangan, mata, motorik, dan kemampuan spasial
- b. Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam.⁴⁷

Menurut pendapat H Anggraini, D. R., Wahyuningsih dampak negatif *game online* pada siswa atau anak-anak adalah sebagai berikut:

- a. Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam jam di luar sekolah.
- b. Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*.
- c. Tertidur di sekolah.
- d. Sering melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai siswa.

⁴⁶ Ramadhani, A. Hubungan Motif Bermain Game online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal di Samarinda. (*eJournal Ilmu Komunikasi*, 2013, diakses pada 20/11/2022), h. 136

⁴⁷Anhar, 2010, "PHP & MySQL Secara Otodidak", *Agromedia Pustaka*

- e. Nilai di sekolah menurun. Berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain *game online*.⁴⁸

Berdasarkan uraian di atas, ada dua konsekuensi yang dihasilkan dari bermain *game online*: konsekuensi positif dan konsekuensi negatif. Bermain *game online* memiliki manfaat, seperti meningkatkan koordinasi tangan-mata, kemampuan motorik, dan kemampuan spasial, serta meningkatkan kemampuan analisis, keputusan yang cepat, dan berpikir mendalam. Di sisi lain, bermain *game online* hanya menghambur-hamburkan uang, mengganggu konsentrasi siswa saat belajar, dan sering membuat mereka melalaikan tugas.

7. Faktor-faktor yang mendukung siswa bermain *game online*

Menurut Smart, seseorang suka bermain *game online* karena mereka terbiasa bermain *game online* secara teratur. Beberapa orang tua menggunakan *game online* sebagai cara untuk menenangkan anak mereka, dan apabila itu dilakukan berulang kali, anak-anak tersebut akan terbiasa bermain *game online* adalah sebagai berikut:

a. Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain *game online*. Dan dengan rasa nikmat yang ditawarkan *game online*, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.

⁴⁸ Anggraini, D. R. Dan Wahyuningsih, H. (2007). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kompetensi Sosial*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

b. Kurang control

Orang tua dengan memanjakan anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku over.

c. Kurang kegiatan

Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan akan bermain *game online* sering dijadikan pelarian yang dicari.

d. Lingkungan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dari dalam keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap *game online* di rumah, maka seseorang akan kenal dengan *game online* karena pergaulannya.

e. Pola Asuh

Pola asuh orang tua juga sangat penting bagi perilaku seseorang.

Maka, sejak dini orang tua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya. Karena kekeliruan dalam pola asuh maka suatu saat anak akan meniru perilaku orang tuanya.⁴⁹

Sedangkan Menurut Young ada beberapa penilaian yang menunjukkan bahwa faktor utama penyebab kecanduan *game online* adalah faktor psikologis:

⁴⁹Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*,(Jogjakarta: A⁺ Plus Books, 2010), h. 45

- a. Rendahnya rasa percaya diri seseorang yang kecanduan bermain *game online* akan menganggap dirinya lebih buruk daripada karakter *game* mereka, dan mereka akan menganggap karakter *game* mereka lebih buruk daripada diri ideal mereka. Mereka cenderung mengatasi kelemahan mereka dengan bermain *game online*. Hal ini menyebabkan orang menjadi ketergantungan pada *game online*.
- b. Rendahnya efisiensi diri orang-orang yang kecanduan *game online* tidak percaya pada kemampuan mereka untuk mencapai tujuan mereka. Seseorang yang kecanduan bermain *game online* akan mempersepsikan dirinya lebih buruk dari karakter *gamenya*, dan mereka akan mempersepsikan karakter *game* mereka lebih buruk dari diri ideal mereka. Akibatnya, mereka cenderung mengabaikannya dengan bermain *game online*. Mereka cenderung mengatasi kelemahan mereka dengan bermain *game online*. Hal ini menyebabkan orang menjadi ketergantungan pada *game online*.⁵⁰

Dari penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa lingkungan dan pola

asuh adalah dua faktor utama yang mendorong siswa bermain *game*.

Kurang perhatian orang terdekat juga menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan siswa kecanduan *game online* yang pada gilirannya menyebabkan siswa menjadi kurang percaya diri atau tidak percaya diri pada kemampuan mereka.

⁵⁰Young, K. 2000. *Cyber-Disorders: The Mental health concern for the New Millennium*. *cyberPsychology&Behavior*,3(5),475-477.
www.netaddiction.com/net_copulsions.htm(2102-2013)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif. Menurut Steven Dukeshire dan Jennifer Thurlow, penelitian kualitatif mencakup informasi nonmatematis, serta pengumpulan dan analisis data naratif. Dalam kebanyakan kasus, pemeriksaan kualitatif ini dilakukan untuk memperoleh informasi mendalam dan data komprehensif tentang masalah yang ingin dipecahkan.⁵¹

Creswell menggambarkan penelitian kualitatif sebagai cara untuk menemukan makna pada perilaku individu atau tim dengan memberikan beberapa contoh tujuan sosial atau masalah praktis. ingin belajar sebagian pertanyaan itu, peneliti mengajukan pertanyaan satu dengan pertanyaan umum untuk berbicara dengan anggota lainnya.⁵²

Didasarkan pada sebuah nilai yang dilakukan terhadap topik tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode kualitatif adalah sebuah macampenelitian yang memberikan informasi dalam bentuk angka atau angket tentang temuannya. Penelitian kualitatif dilakukan di lingkungan yang umum (alami), sehingga disebut "penelitian naturalistik". Penelitian kualitatif digunakan untuk mendapatkan data penting dari dalam dan luar. Ini berkaitan dengan kebenaran dan fakta yang mengungkapkan nilai tersembunyi dari informasi

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2022), h. 3

⁵² Dr. J. R. Raco, ME., M.Sc, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Gramedia Widiasana Indonesia), h.6

tersebut. Faktanya, penelitian kualitatif berfokus pada sebuah masalah utama, yang memiliki hasil hipotesis; menentukan sebuah permasalahan.⁵³

Penelitian ini memilih metode kualitatif dengan jenis deskriptif untuk mengetahui bagaimana dampak *game online* terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari, peneliti menggunakan metode kualitatif. Dengan kata lain, pendekatan penelitian yang digunakan peneliti berusaha untuk mempelajari fenomena yang terjadi secara menyeluruh. Dalam hal ini, peneliti mendapatkan data yang akurat dengan melakukan pendekatan intensif kepada informan.

Untuk menjelaskan dampak *game online* terhadap perkembangan sosial dan emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember, metode penelitian kualitatif jenis deskriptif ini digunakan.

B. Lokasi Penelitian

Pada penelitian kualitatif, penentuan tempat penelitian sangat penting. Ini dilakukan untuk menentukan tempat penelitian, yang berarti objek dan tujuan penelitian sudah jelas, dan untuk memudahkan peneliti melakukan penelitian. Penelitian ini dilakukan di SD Suco 1 Mumbulsari Jember, yang terletak di Jl. Dr. Soebandi Desa Suco Dusun Karang Sirih Kecamatan Mumbulsari Kabupaten Jember. Penelitian ini memiliki objek yaitu siswa kelas 5 dan 6 yang berusia 10-12 tahun yang menghabiskan banyak waktunya untuk bermain *game online*.

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 9

C. Subjek Penelitian

Peneliti menggunakan informan penting untuk menentukan subyek penelitian. Peneliti memulai pencarian data dengan bertemu dengan siswa yang mereka kenal sebelumnya. Setelah itu, mereka diperkenalkan dengan siswa baru. Ini dilakukan untuk mengidentifikasi subjek yang mungkin menjadi subjek penelitian. Setelah mengumpulkan data tentang siswa laki-laki dan perempuan berusia antara 10 dan 12 tahun di SD Suco 1 Mumbulsari Jember, peneliti kemudian membagi siswa sesuai dengan kriteria. Peneliti menggunakan metode pengambilan *purposive sampling* yang dipilih secara sengaja. Peneliti menggunakan metode ini untuk mengambil sampel sumber data berdasarkan pertimbangan tertentu yang telah ditetapkan peneliti.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukann oleh peneliti, sebanyak 5 orang dipilih oleh peneliti dengan kriteria:

1. Anak yang bermain *game online* selama 12 jam dalam sehari.
2. Berusia 10-12 tahun.
3. Merasa murung, stres, atau marah jika tidak bisa bermain *game online*.
4. Mengalami masalah sosisl emosional di sekolah terkait kebiasaan bermain *game online*.

Adapun data subjek yang di pilih peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1: Data subjek

NAMA	Umur	Alasan
Alif	11 tahun	Anak yang bermain <i>game online</i> selama 12 jam dalam sehari.
Rafael	12 tahun	Merasa murung jika tidak bermain <i>game online</i> .
Indy	10 tahun	Tidak peduli dengan pelajaran sekolah dan lebih fokus pada <i>game</i> .

Husna	11 tahun	Menghabiskan sebagian besar untuk bermain game daripada belajar.
Mustofa	12 tahun	Mengalami masalah sosial emosionalnya terkait kebiasaan bermain game.

Sumber: Siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember.

D. Teknik Pengumpulan Data

Fokus penelitian adalah untuk mendapatkan informasi, dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui cara mengumpulkannya. Analisis tidak akan berhasil dalam kerangka konseptual berdasarkan metode yang telah ditetapkan jika mereka tidak memahami teknik pengumpulan data. Menurut pendekatan pengumpulan data yang diterapkan produsen.⁵⁴

1. Observasi

Saat melakukan percobaan, penulis menggunakan teknik observasi. Menurut Nasoton, observasi adalah inti dari semua ilmu pengetahuan. Peneliti dapat menggunakan observasi untuk mendapatkan informasi. Setelah itu, informasi tentang efek samping yang diamati di tempat pengujian menjadi jelas.

Marshall menyatakan bahwa metode observasi ini melibatkan pengamatan dan pencatatan elemen-elemen yang menyebabkan gejala objek pemeriksaan. Penulis mengamati orang-orang yang terlibat langsung dalam situasi ini melalui pengamatan.⁵⁵

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, h. 104

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, h.1004

Karena itu, dalam pengumpulan data, strategi observasi sangat penting. Observasi adalah mengumpulkan informasi langsung dari lapangan, dan itu berarti mengamati fenomena yang sedang terjadi.⁵⁶

Dalam penelitian ini menggunakan observasi non-partisipasi, peneliti mengamati perilaku atau fenomena dan mencatatnya. Mengenai dampak *game online* terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember

Adapun sumber-sumber atau informan di dalam penelitian ini adalah:

- a. Kepala sekolah: peneliti mendapatkan informasi mengenai data sekolah dan profil guru
- b. Wali kelas: peneliti mendapatkan informasi tentang aktivitas siswa yang terjadi di dalam kelas akibat sering bermain *game online*.
- c. 5 orang siswa yaitu Alif, Rafael, Indy, Husna, dan Mustofa peneliti mendapatkan informasi tentang dampak apa yang terjadi ketika siswa sehari tidak bermain *game online*

2. Wawancara

Dalam eksplorasi mereka, para ahli menggunakan teknik wawancara selain strategi observasi. Sugiyono menyatakan bahwa wawancara dapat digunakan sebagai cara untuk mengumpulkan informasi jika pakar ingin memulai penelitian awal untuk menentukan masalah yang

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*. H.106-109

harus diteliti. Ini juga berlaku jika ilmuwan ingin mengetahui lebih banyak tentang subjek dari responden.⁵⁷

Wawancara adalah pertemuan di mana dua orang berkumpul untuk berbagi ide dan data melalui interaksi tanya jawab. Penanya membutuhkan aset individu untuk menjawab pertanyaannya, dan masalah penting harus diklarifikasi. Kami ingin mengumpulkan data akurat dan valid tentang bagaimana permainan *game online* berdampak pada perkembangan sosial dan emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember.⁵⁸

Peneliti menggunakan wawancara terstruktur untuk mendapatkan data tentang sumber-sumber yang berkaitan dengan subjek penelitian. Teknik pengumpulan data yang menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang sama untuk semua responden. Pertanyaan-pertanyaan tersebut telah disiapkan sebelumnya dan tidak dapat diubah-ubah saat wawancara berlangsung.

Adapun sumber-sumber atau informan di dalam penelitian ini adalah:

- a. Kepala sekolah : Peneliti mendapatkan informasi tentang data sekolah dan profil guru
- b. Wali kelas : Peneliti mendapatkan informasi tentang aktivitas siswa yang terjadi di dalam kelas akibat sering bermain *game online*

⁵⁷ Sugiyono, *Metode penelitian Kualitatif*, h.118

⁵⁸ Sugiyono, *Metode penelitian Kualitatif*, h.115-117

- c. 5 orang siswa yaitu Alif, Rafael, Indy, Husna, Mustofa: Peneliti mendapatkan tentang dampak apa yang terjadi ketika siswa sehari tidak bermain *game online*.

3. Dokumentasi

Data yang merekam peristiwa tertentu disebut dokumentasi. Dokumen dapat terdiri dari tulisan, gambar, atau karya seni berkualitas tinggi yang dibuat oleh seseorang. Jurnal, narasi kehidupan, cerita, dan metode pendekatan adalah beberapa contoh arsip terstruktur. Arsip seni, seperti rekaman pertunjukan, model, film, dan sebagainya, dan arsip gambar, seperti foto, video, lukisan, dan sebagainya. Hasil penelitian akan lebih valid jika didukung oleh catatan riwayat hidup pribadi mulai dari masa remaja, sekolah, pekerjaan, masyarakat, dan akun pengguna.

Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang metode pengumpulan data sangat penting untuk keberhasilan penelitian. Proses ini tidak hanya memberikan landasan yang kuat untuk analisis, tetapi juga memastikan bahwa data yang dikumpulkan memenuhi standar yang ditetapkan, yang membantu menghasilkan hasil penelitian yang sah dan dapat diandalkan.

D. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber seperti catatan lapangan, wawancara, dan bahan lainnya agar informasi menjadi mudah dipahami dan dikomunikasikan.⁵⁹

⁵⁹ J.R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif*, h.137

Dalam penelitian kualitatif, menurut Miles *dan* Huberman, analisis data dilakukan sebelum dan setelah informasi dikumpulkan. Sebelum informasi digunakan, berbagai metode pengumpulan informasi (triangulasi) digunakan.⁶⁰

Dalam penelitian kualitatif, analisis data bersifat induktif, yang berarti informasi yang dikumpulkan digunakan untuk membuat hipotesis. Menurut Miles dan Huberman, metode umum untuk menyelidiki informasi meliputi pengumpulan informasi, pengurangan informasi, penyajian informasi, dan pengambilan kesimpulan atau konfirmasi.⁶¹

1. *Data Collection* (Pengumpulan data)

Mengumpulkan informasi adalah langkah penting dalam penelitian. Dalam penelitian kualitatif, informasi dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, dan triangulasi. Data yang dikumpulkan oleh para analis sangat luas dan beragam.

2. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mengurangi informasi berarti menyimpulkan, memilih pusat data, memfokuskan pada elemen penting, dan menelusuri topik dan contoh.

Selain itu, pengurangan informasi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan membantu para spesialis dalam melanjutkan pengumpulan data.

3. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data dikompresi, spesialis melanjutkan untuk menyampaikan informasi. Informasi dalam penelitian kualitatif biasanya disajikan dalam bentuk tabel, diagram, grafik lingkaran, dan piktogram. Untuk

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, h. 132

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, h. 129-142

pemeriksaan subjektif, gambar singkat, garis besar, diagram flow, dan hubungan antar kelas harus digunakan untuk mengidentifikasi informasi. Teks cerita adalah teknik eksplorasi subjektif yang paling umum. Dengan menampilkan informasi, kita akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang situasi dan dapat merencanakan tindakan selanjutnya berdasarkan apa yang telah kita alami.

4. *Conclusion Drawing/Verification* (Penarikan kesimpulan dan verifikasi)

Membuat kesimpulan adalah langkah terakhir dalam pemeriksaan kualitatif. Tujuan dasar yang disampaikan pada tahap awal tetap sederhana dan dapat berubah tanpa bukti kuat pada tahap pengumpulan informasi berikutnya. Namun, dengan asumsi tujuan yang disampaikan pada tahap awal didukung oleh bukti yang kuat dan dapat diprediksi ketika spesialis kembali ke lapangan untuk mengumpulkan informasi, tujuan tersebut dapat dianggap dapat diandalkan.⁶²

Analisis data biasanya diartikan sebagai mengatur dan menyampaikan wawasan, sentimen, spekulasi, atau pemikiran baru melalui pengorganisasian informasi yang dikumpulkan dari observasi dan wawancara. Ada 4 Siklus langkah pada analisis data yaitu sebagai berikut: pengumpulan data, reduksi data, penayangan data, dan penarikan/konfirmasi akhir. Akibatnya, penulis telah memahami cara paling umum untuk membedah data dari berbagai sumber sehingga menjadi data yang dapat digunakan.

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*. h.129-141

E. Keabsahan Data

Konsep keabsahan data digunakan untuk menunjukkan bahwa informasi dalam sebuah penelitian adalah valid. Analisis menggunakan metode triangulasi untuk memvalidasi informasi yang diperoleh. Triangulasi adalah penelitian untuk memeriksa keabsahan dengan menggunakan berbagai sumber. Penelitian triangulasi sumber yang sering digunakan melibatkan pemeriksaan informasi dari berbagai sumber untuk memastikan bahwa informasi tersebut valid.

Menurut William Wirnsma, triangulasi merupakan sebuah analisis informasi dari berbagai sumber dengan berbagai metode dan waktu. Ada 3 macam triangulasi, menurut Wirnsma:⁶³

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber adalah teknik yang digunakan untuk mengevaluasi kebenaran informasi yang dikumpulkan dan diperiksa dari berbagai sumber. Misalnya, informasi yang dikumpulkan dan diperiksa dari bawahan yang memimpinya, atasan yang memberikan tugas, dan rekan kerja.

2. Triangulasi Teknik

Contoh sumber informasi dapat berasal dari observasi, wawancara, dokumentasi, atau survei. Triangulasi teknik digunakan untuk mengevaluasi keandalan informasi dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber yang berbeda.

⁶³ Puji Rianto, Metode Penelitian Kualitatif, (Yogyakarta,2020). H.107

3. Triangulasi Waktu

Keandalan data juga dipengaruhi oleh triangulasi waktu. Untuk mendapatkan informasi, wawancara dilakukan pada pagi hari. Informasi yang didapatkan lebih sah dan dapat dipercaya karena sumbernya masih segar dan tidak banyak kendala. Biasanya dilakukan untuk menguji keabsahan data. Dengan melakukan pengujian melalui pertemuan, observasi, atau berbagai metode pada waktu yang berbeda. Untuk memastikan bahwa hasil informasi yang dikumpulkan unik, perlu dilakukan lebih dari satu kali.

Ada dua jenis triangulasi digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini. Yang pertama adalah triangulasi sumber, yang melihat informasi dari berbagai sumber; siswa kelas 5 dan 6 di SD Suco 1 Mumbulsari Jember adalah narasumbernya. Yang kedua adalah triangulasi teknik. Triangulasi teknik sebenarnya adalah mencari informasi melalui kombinasi observasi, wawancara, dan dokumentasi.

F. Tahap-tahap Penelitian

Tahapan penelitian adalah tingkatan atau tahapan dalam penelitian yang dilakukan secara mendalam yang dilakukan secara terorganisir, jelas, baku, runtut, dan tepat. Dalam mengarahkan pemeriksaan ini, analis menggunakan tiga fase. Ketiga fase tersebut meliputi:

1. Tahap Pra Lapangan

Untuk memulai, analis mencari daerah eksplorasi. Kemudian mereka mencari kekhasan, masalah, dan referensi terkait. Pencipta melakukan

penelitian tentang bagaimana keser bermain *online* berdampak pada perkembangan sosial dan emosional siswa di SD Suco 1 Mumbulsari Jember. Para ilmuwan melakukan hal-hal berikut sebelum terjun ke lapangan:

- a. Menentukan area pemeriksaan (persepsi)
- b. Mengembangkan rencana pemeriksaan
- c. Mempersiapkan bahan untuk mengarahkan pertemuan
- d. Mencari sumber

2. Tahap pelaksanaan

Sesudah melakukan pra-penelitian, penulis kemudian memasuki tahap pelaksanaan. Selama tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi dengan cepat melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

3. Tahap Penyusunan Laporan

Sesudah mendapatkan informasi, penulis melakukan pengolahan dan analisis. Setelah itu, membuat laporan eksplorasi, yang kemudian diserahkan kepada pengelola untuk perubahan dan penyesuaian. Oleh karena itu, para ahli telah memahami ketiga fase eksplorasi yang dilakukan untuk menghasilkan hasil penelitian yang baik.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Profil SD Suco 1 Mumbulsari Jember

SDN Suco 01 yang berada di Jl. Dam Slama 9, Suco, Kec. Mumbulsari, Kab. Jember, Jawa Timur merupakan sekolah dasar negeri yang terletak di Jl. Dam Slama 9, Suco, Kec. Mumbulsari, Kab. Jember, Jawa Timur. Sekolah ini memiliki peran penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa di wilayah tersebut. Berdiri sejak tahun 2007 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007, SDN Suco 01 terus berkomitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas kepada para siswanya.

Terakreditasi C berdasarkan Surat Keputusan Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah Nomor 133/BAN-S/M.35/SK/X/2018, SDN Suco 01 memiliki luas tanah seluas 1.806 meter persegi. Sekolah ini melayani pendidikan untuk jenjang SD dengan waktu penyelenggaraan pagi selama 6 hari. SDN Suco 01 mendapat dukungan dari pemerintah daerah dengan memiliki akses internet dan listrik PLN. Komunikasi dengan sekolah dapat dilakukan melalui telepon di nomor 03315446088 atau email di sdnsuco01mumbulsari@gmail.com. SDN Suco 01 terus berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan yang terbaik bagi para siswanya. Dengan dukungan dari berbagai pihak, sekolah

ini diharapkan dapat terus menjadi pusat pendidikan yang melahirkan generasi penerus bangsa yang cerdas dan berakhlak mulia.

2. Data guru SD Suco 1 Mumbulsari Jember

Tabel 4.1: data guru

No	Nama	Jabatan	Tanggal lahir
1	Marpiatun, S.Pd	Kepala sekolah	Jember, 17_6-1965
2	Ida Royani, S.Pd	Guru IPA	Jember,25-11-1967
3	Abdul Munik, S.Pd	Guru kelas	Jember,14-05-1981
4	luxin Ardita Meris, S.Pd	Guru matematika	Jember,05-07-1992
5	Angga Dwi Purnomo, S.Pd	Guru kelas	Situbondo,09-07-1992
6	Dennis Fitriyanty, S.Pd	Guru kelas bahasa Indonesia	Jember,14-06-1986
7	Puji Sukowati,S.Pd	Guru kelas	Jember,16-08-1982
8	Rudi Hartono, S.Sos	Guru olahraga	Jember,12-12-1979
9	Elok Faiqotul Himmah, S.Pd	Guru agama	Banyuwangi, 21-01-1996
10	Putri Selindian	Guru ips	Jember, 15-05-1999
11	Ali Drajat	Operator	Jember, 08-11-2000
12	Abdul Latip	Koperasi sekolah	Banyuwangi,12-07-1971

Sumber: Data Guru SD Suco 1 Mumbulsari Jember

3. Visi dan misi SD Suco 1 Mumbulsari Jember:⁶⁴

a. Visi

Terwujudnya siswa berbudi pekerti luhur, cerdas, berbudaya, terampil berkarya, dan berkarakter Pancasila

⁶⁴ Berdasarkan data di SD Suco 1 Mumbulsari Jember bersama ibu Marpiatun selaku kepala sekolah

b. Misi

- 1) Menumbuh kembangkan tertib beribadah sesuai agama dan kepercayaan siswa
- 2) Mengintegrasikan pendidikan karakter dan budi pekerti dalam setiap pembelajaran
- 3) Mewujudkan disiplin positif di lingkungan sekolah
- 4) Menumbuhkan kesadaran belajar warga sekolah
- 5) Menciptakan iklim merdeka belajar yang menyenangkan
- 6) Menerapkan pembelajaran yang berpihak pada kebutuhan siswa
- 7) Mewujudkan pembelajaran yang terintegrasi kearifan lokal

4. Kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SD Suco 1 Mumbulsari Jember

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam tatap muka reguler untuk mendukung terwujudnya kurikulum dalam rangka memperluas wawasan, pengetahuan dan kemampuan siswa dalam menghayati apa yang telah dipelajari dalam kegiatan intrakurikuler.⁶⁵

Adapun kegiatan di SD Suco 1 Mumbulsari Jember

- a. Olahraga
- b. Pramuka
- c. Musik/ paduan suara
- d. Tari / seni pertunjukan
- e. Drama/ teater
- f. BTA (baca tulis Al Qur'an)

⁶⁵ Berdasarkan data di SD SUCO 1 Mumbulsari Jember bersama ibu Marpiatun selaku kepala sekolah,

5. Data Subjek yang Diteliti

Terdapat 5 orang siswa kelas 5 dan 6 yang dipilih oleh peneliti sebagai subjek penelitian ini, adapun data-data subjek, sebagai berikut:⁶⁶

Tabel 4.2: Data Subjek

No	Nama	Jenis kelamin	Usia
1.	Alif	Laki-laki	11
2.	Rafael	Laki-laki	12
3.	Indy	Perempuan	10
4.	Husna	Perempuan	11
5.	Mustofa	Laki-laki	12

Sumber: SD Suco 1 Mumbulsari Jember

B. Penyajiann Data dan Analisis

Penelitian memerlukan pengenalan informasi dan pembuatan kesimpulan untuk penyelidikan. Dalam penelitian mengenai analisis dampak *game online* terhadap perkembangan sosial dan emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember. Pertunjukan informasi dapat dilakukan setelah mengadakan pertemuan dengan beberapa subjek eksplorasi dengan standar tertentu, serta wawancara dengan wali kelas subjek. Pemeriksaan proses dilakukan dengan memanfaatkan konsekuensi dari pertemuan yang telah dipimpin. Berikut ini adalah tayangan informasi hasil wawancara yang dipimpin oleh peneliti dengan beberapa siswa kelas 5 dan 6 serta wali kelas di SD Suco 1 Mumbulsari Jember.

⁶⁶ Hasil Dari Wawancara Bersama Para Subjek.

1. Faktor yang mendukung siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember untuk bermain *game online*

Menurut Smart faktor yang mendukung siswa untuk bermain *game online* yang antara lain, kurang kontrol dari orang tua, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh.

Sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada Rama siswa kelas 5, sebagai berikut:

“awalnya saya coba-coba aja main game online mbak, tetapi lama kelamaan main game online sesuatu yang tidak membosankan menurut saya daripada mengerjakan tugas di sekolah tetapi juga faktor utamanya karena saya tidak pernah dilarang orang tua main game meskipun sampai berjam-jam mbak itu sebabnya saya tidak pernah belajar dan mengerjakan PR sehingga nilai saya disekolah dibawah KKM”

Hasil wawancara dari subjek Rama menunjukkan bahwa faktor yang mendukung Rama bermain *game online* karena adanya rasa bosan Rama terhadap pelajaran dan pola asuh dari orang tuanya

Pernyataan diatas ditegaskan oleh ibu elok selaku wali kelas 5 sebagai berikut:

“Rama adalah murid saya yang ketika di kelas selalu mendapat nilai yang jelek mbak ketika saya tanyakan ternyata dia tidak pernah mendengarkan guru di dalam kelas dan tidak pernah mengerjakan tugas, akhirnya nilai Rama dibawah KKM yang membuat Rama seperti ini karena selalu bermain game online tanpa adanya larangan atau batasan waktu sehingga waktu belajarnya dia gunakan untuk bermain game online”

Pernyataan lain disampaikan oleh Rafael siswa kelas 6 sebagai berikut:

“Awal mula saya menyukai game online karena pengaruh dari teman saya yang tidak sekolah mbak, ketika dirumah kamu sering mabar bareng sehingga saya menjadi kecanduan bermain game online, ketika beradadi sekolah fikiran saya bukan lagi ke

pelajaran mbak melainkan kepermainan game online Free fire yang semalam saya mainkan karena saya kalah dalam bermain dengan teman saya, jadi saya harus lebih pro lagi dalam bermain supaya saya menang dari teman saya mbak.”

Hasil wawancara dari subjek Rafael menunjukkan bahwa faktor yang mendukung Rafael bermain *game online* yaitu karena lingkungannya dan pergaulan bebas terhadap anak yang tidak sekolah.

Pernyataan diatas didukung oleh bapak munik sebagai wali kelas sebagai berikut:

“Rafael ketika di kelas sering tidak memperhatikan guru ketikamenerangkan pelajaran mbak, sering melamun ketika di tanyakan apayang dibahas guru di depan tidak paham ternyata setelah saya tanyakan kepikiran sama game online yang kalah dengan temannya lalu saya memberi dia arahan dan dukungan untuk bisa fokus belajar dan mendengarkan guru di dalam kelas agar kamu bisa mendapatkan nilai bagus akhirnya dia mulai mendengarkan dan memahami pelajaran yang diberikan guru di kelas.”

Pernyataan lain disampaikan oleh Indy siswa kelas 6 sebagai berikut:

“Saya kecanduan game online karena rasa bosan saya terhadap pelajaran di dalam kelas mbak, yang membuat saya jadi pusing, bingung sedangkan teman saya tidak pernah memberitahu saya maksud dari jawaban apa yang di jelaskan guru di kelas sehingga terkadang saya sering diam-diam nyontek agar saya tidak dimarahi guru di dalam kelas mbak, ketika istirahat terkadang saya kerumah saya yang ada belakang sekolah mbak untuk mengambil kesempatan bermain game online karena sudah seharian mendengarkan guru di dalam kelas itu membuat saya capek mbak, beda dengan bermain game online yang membuat saya jadi senang”

Hasil wawancara dari subjek Indy menunjukkan bahwa faktor yang mendukung Indy bermain *game online* yaitu karena adanya rasa bosan terhadap pelajaran

Pernyataan yang lain disampaikan oleh Mustofa siswa kelas 6 saat peneliti melakukan wawancara bahwa:

“awalnya saya tidak terlalu senang bermain game online mbak tetapi karena rasa penasaran saya terhadap game online free fire yang bisa mendapatkan uang banyak ketika menang turnamen jadinya saya terus-terusan bermain game online sampai benar-benar pro sehingga sayasering tidur di kelas karena efek begadang dan saya juga pernah sampai bolos sekolah sehingga saya ditegur oleh wali kelas saya mbak”

Hasil wawancara dari subjek Mustofa menunjukkan bahwa faktor yang mendukung Mustofa bermain *game online* yaitu karena rasa penasaran siswa terhadap dunia *game* dan pola asuh orang tua.

Hasil wawancara dengan subjek Husna siswa kelas 6 mengatakan bahwa:

“Saya suka bermain game online karena untuk mengisi waktu luang mbak, game online bisa membuat pikiran saya tenang dan juga dapat menghilangkan stress karena sudah seharian belajar di dalam kelas daribanyaknya tugas yang diberikan oleh guru belum lagi tugas rumah mbakitu sebabnya saya gemar bermain game online tetapi saya juga siswa yang mampu menunjukkan kemampuan saya yaitu bagus dalam merancang desain gambar dan pernah juga saya ditunjuk untuk membacakan undang-undang dasar pada saat upacara”

Hasil wawancara dari subjek Husna menunjukkan bahwa faktor yang mendukung Husna bermain *game online* yaitu karena kurang kegiatan Husna bermain *game online* hanya untuk mengisi waktu luang

Pernyataan diatas didukung juga oleh ibu Marpiatun selaku kepala sekolah sebagai berikut:

“anak di zaman sekarang itu sudah mulai terpengaruh sama yang namanya gadget mbak sehingga salah dalam menyalah gunakan gadget yang seharusnya mereka gunakan untuk belajar tetapi mereka gunakan untuk hal-hal yang tidak penting yaitu salah satunya bermain game online sebenarnya kalau mereka tau batasannya tidak masalah mbak tapi inimalah mereka menjadi tidak peduli dengan pelajaran sekolah jadinya efeknya apa nilai

mereka menjadi kurang bagus ternyata setelah sayaobservasi terhadap siswa yang kecanduan game game online adanyadukungan dari orang tua, orang tua tidak mengontrol anak mereka, orang tua sibuk bekerja sehingga apa yang terjadi di sekolah mereka jadi malas belajar, sering bolos, sering sembunyi-sembunyi pulang kerumah untuk bermain game karena rumahnya yang jaraknya dekat dengan sekolah akhirnya saya memutuskan untuk mengadakan rapat untuk membicarakan hal ini terhadap mereka karena kalau tidak diberikan edukasi dan motivasi serta pandangan masa depan mereka kasihan penerus bangsa mbak, yaauntungnya mereka mulai paham dengan maksud kamu dan kami mulai meminta kerja sama untuk bisa sama-sama memantau mereka untuk bisa mengurangi aktivitas bermain game.”

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dari ke 5 subjek di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mendukung siswa di dalam bermain *game online* adalah pergaulan bebas dan pengawasan dari orang tua mereka yang kurang membatasi anaknya di dalam bermain *game online*, timbulnya rasa penasaran siswa terhadap dunia *game* dan rasa bosan terhadap pelajaran di sekolah.

2. Dampak *game online* terhadap perkembangan sosial emosional siswa di SD Suco 1 Mumbulsari Jember

Menurut Anhar dampak positif bermain *game online* adalah membantu perkembangan koordinasi tangan, mata dan meningkatkan kemampuan membuat analisa,keputusan yang cepat,berfikir secara mendalam, Sedangkan dampak negatif menurut H Anggraini, D.R., Wahyuningsih adalah anak yang lebih menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam-jam di luar sekolah, konsentrasi belajar terganggu, tertidur di sekolah, sering melalaikan tugas, nilai di sekolah menurun Sesuai

dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada Rama siswa kelas 5, sebagai berikut:

*"menurut saya game online mobile legend adalah permainan yang sangat saya sukai mbak, karena saya bisa menjadi lebih tenang dan enjoy ketika bermain game online. Meskipun terkadang ketika di dalam kelas saya kurang memperhatikan guru ketika menerangkan suatu pelajaran tetapi saya tetap berusaha mengerjakan tugas yang diberikan walaupun dengan meminta bantuan teman saya, pernah saya di minta untuk mengikuti suatu lomba tetapi saya tidak mau karna saya percaya diri terhadap kemampuan yang saya miliki mbak."*⁶⁷

Hasil wawancara dari subjek Rama menunjukkan bahwa dampak *game online* terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember yaitu Rama kurang rasa percaya diri.

Pernyataan diatas di tegaskan oleh ibu elok sebagai wali kelas 5, sebagai berikut:

*"sekarang banyak anak yang sering bermain game online mbak salah satu kura interaksi sosial mereka ketika berada di rumah dan mereka juga lakukan di sekolah sehingga mereka menjadi tidak semangat di dalam kelas. Saya sering memberikan edukasi kepada mereka agar mengurangi aktivitas bermain game online menjelaskan bahaya dan dampak negatif dalam bermain game online agar mereka bermain game online sewajarnya saja tidak perlu sampai berjam-jam."*⁶⁸

Pernyataan lain disampaikan oleh pernyataan yang disampaikan oleh Rafael siswa kelas 6 sebagai berikut:

*"menurut saya menjadi pemain game adalah cita-cita saya mbak soalnya bisa memberikan saya banyak uang mbak karena kalau saya pro dalam memainkan free fire saya bisa ikut pertandingan bersama para games yang lain. Saya akan mendapatkan uang jutaan kalau saya menang, Jadi terkadang saya sering berkata kasar ketika kalah dalam bermain game online tetapi saya masih dapat mengendalikan emosi saya ketika ada teman yang berbuat kesalahan atau usil terhadap saya mbak"*⁶⁹

⁶⁷ Wawancara bersama Rama Sabtu 7 September 2024

⁶⁸ Wawancara bersama ibu elok selaku wali kelas 7 September 2024

⁶⁹ Wawancara bersama Rafael, Sabtu 7 September 2024

Hasil wawancara dari subjek Rafael menunjukkan bahwa dampak *game online* terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember yaitu Rafael dapat mengendalikan emosi ketika ada temannya yang berbuat salah atau usil

Pernyataan diatas didukung oleh bapak munik sebagai wali kelas 6

sebagai berikut:

"Murid saya yang satu ini mbak memang bercita-cita menjadi gamers yang top sering kali saya nasehati lebih baik menjadi polisi banyak manfaatnya untuk orang lain dalam menangani suatu kasus daripada menjadi gamers yang lebih banyak dampak negatifnya bagi orang lain dan ketika dia berkata kasar terhadap temannya saya juga sering menegur dan memberinya peringatan."⁷⁰

Pendapat lain juga di sampaikan oleh Indy siswa kelas 5 siswa yang bermain game online secara terus-menerus:

"Bermain game online dapat menghilangkan stress mbak, karena saya ketika di kelas selalu belajar dan mengerjakan tugas berjam-jam tetapi ketika saya bermain game online hati saya merasa tenang. Terkadang saya kalau udah bosan dengerin guru menerangkan saya tidur dalam kelas mbak karena efek begadang main game online hingga larut malam, saya juga sering bolos mbak itu sebabnya saya sering di panggil ke kantor sama wali kelas saya tetapi saya dapat bersosialisasi dengan baik terhadap teman kelas dengan menuju rasa kepedulian saya terhadap teman saya yang mengalami kesusahan dan membutuhkan bantuan saya."⁷¹

Hasil wawancara dari subjek Indy menunjukkan bahwa dampak *game online* terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember yaitu siswa dapat menunjukkan kemampuan bersosialisasi.

Pernyataan yang lain disampaikan oleh Mustofa siswa kelas 6 saat peneliti melakukan wawancara bahwa:

⁷⁰ Wawancara bersama wali kelas Rafael.Sabtu 14 September 2024

⁷¹ Wawancara bersama Ahmad Sabtu 14 September 2024

"Saya sering bermain game online mbak, game yang saya sering mainkan adalah free fire saya sering membeli paketan untuk bermain game di warung belakang sekolah karena rumah saya dekat dari sekolah pernah suatu hari saya ketahuan guru dan di panggil ke kantor oleh kepala sekolah disitu saya diperingati apabila mengulangi perbuatan itu lagi saya akan diberikan sanksi ketika itu saya berusaha meredam emosi saya terhadap situasi dan keadaan yang saya hadapi.."⁷²

Hasil wawancara dari subjek menunjukkan bahwa dampak *game online* terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember yaitu siswa dapat mengendalikan emosi.

Pendapat lain berdasarkan hasil wawancara dengan subjek Husna siswa kelas 6 mengatakan bahwa:

"pandangan saya tentang bermain game online memang asyik dan menyenangkan mbak untuk mengisi waktu luang, tetapi ketika saya sudah berada di sekolah saya sudah fokus belajar karena menurut saya belajar lebih penting daripada bermain game online terus menerus hingga lupa waktu belajar, saya harus bisa menempatkan mana waktunya belajar dan mana waktunya bermain game online. Tetapi saya sangat percaya diri mbak dalam menunjukkan kemampuan saya dalam melukis atau menggambar ketika ada kegiatan lomba di sekolah, guru -guru bilang hasil gambar saya bagus dan kreatif mbak sehingga saya mendapatkan juara 1 karena saya pikir saya dapat mengeksplor kemampuan saya ketika ada event di sekolah meskipun saya di kelas terkenal sebagai siswa yang pemalu dan sering menyendiri."⁷³

Hasil wawancara dari subjek Husna menunjukkan bahwa dampak *game online* terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember yaitu siswa kurangnya interaksi sosial dan tidak dapat percaya diri.

Pernyataan diatas juga ditegaskan oleh ibu Marpiatun selaku kepala sekolah :

"akhir-akhir ini memang banyak laporan dari wali kelas mbak bahwa ada beberapa anak yang akibat kecanduan game online akhirnya di kelas tidakfokus dalam belajar,tidak pernah

⁷² Wawancara bersama subjek Ali Sabtu 14 September 2024

⁷³ Wawancara bersama subjek Selvia. 7 September 2024

mengerjakan tugas rumah, dan ada juga yang bolos, ketahuan main game online pada saat waktu pembelajaran bukan hanya itu saja dampaknya mbak tetapi juga ada anak yang kurang peduli dengan teman dan lingkungan sekolahnya, kurang bersosialisasi jadinya membuat si anak tidak punya banyak teman namun tidak hanya dampak negatif yang terlihat mbak ada juga dampak positifnya beberapa siswa yang kecanduan game online namun ternyata dapat menjadi anak kreatif di sekolah dalam seni lukisnya, diajuga canggih dalam berteknologi mbak, Jadi saya memberi contoh terhadap siswa yang lain bahwa tidak semua anak yang kecanduan game online tidak dapat menunjukkan bakat dan minatnya di sekolah sehingga menjadi siswa yang berprestasi.”

Dari hasil wawancara dan observasi diatas dapat disimpulkan bahwa lebih banyak dampak negatif daripada positifnya terhadap sosial emosional siswa akibat siswa sering bermain *game online* yang di alami oleh ke 5 subjek. Memberikan contoh serta pandangan betapa bahayanya dampak dari keseringan bermain *game online*. Dampak negatif *game online* terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember siswa tidak peduli dengan lingkungannya, kurang percaya diri, kurangnya interaksi sosial, sering berkata kasar, dan tidak dapat mengendalikan emosi Sedangkan dampak positif *game online* terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember siswa dapat menunjukkan kemampuan bersosialisasi, siswa mempunyai jiwa kepemimpinan, siswa dapat mengendalikan emosi.

C. Pembahasan Temuan

Dalam penelitian ini yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, percakapannya berupa kalimat-kalimat argumentasi, bukan angka-angka. Oleh karena itu, peneliti menganalisis data observasi dan wawancara dengan

informan di SD Suco 1 Mumbulsari Jember dan memaparkan hasil observasi dalam bentuk tertulis.

1. Faktor apa saja yang mendukung siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember untuk bermain *game online*

Temuan peneliti ketika di lapangan bahwa faktor yang mendukung siswa untuk bermain *game online* karena pergaulan dari teman yang putus sekolah atau tidak sekolah, faktor dari orang tua yang kurang mengontrol anaknya di dalam penggunaan *game online* bermain juga ada rasa penasaran dengan *game online free fire* yang bisa mendapatkan uang banyak ketika menang pertandingan atau turnamen game online oleh sebab itu siswa menjadi sering bermain *game* dalam sehari bisa 12 jam, siswa juga mengalami rasa bosan terhadap pembelajaran di dalam kelas dan tugas yang menumpuk atau banyak sehingga siswa melampiaskan dengan bermain *game online* saja karena menurut pandangan mereka *game online* ada kegiatan yang menyenangkan dan dapat menghilangkan stress, siswa juga bermain *game online* karena untuk mengisi waktu luang saja akibat sudah seharian mengerjakan tugas dan belajar jadi untuk membuat mereka tenang dan pikiran kembali lebih fresh solusinya adalah dengan bermain *game online*, siswa kurangnya kegiatan juga salah satu faktor yang mendukung siswa untuk bermain *game online* terus menerus.

Hal di atas sesuai dengan teori yang diajukan dalam penelitian Smart tentang alasan seseorang memainkan *game online*, yaitu karena mereka terbiasa bermain *game online* melebihi batas waktu. Beberapa

orangtua menggunakan bermain *game online* sebagai alat penenang bagi anak. Jika dilakukan secara berulang, anak akan terbiasa bermain *game online*.

- a. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat membuat beberapa merasa bahwa mereka dianggap ada jika bisa mengendalikan situasi. Mereka merasa senang saat mendapat perhatian dari orang-orang terdekat, terutama orang tua. Untuk memberikan perhatian seseorang mungkin berperilaku tak menyenangkan bagi orangtuanya. Hal ini dapat mengakibatkan peringatan dan pengawasan dari orangtua.
- b. Beberapa orang menggunakan media untuk mengatasi depresi, salahsatunya dengan bermain *game online*. Dengan menawarkan kesenangan dalam bermain *game online*, orang bisa menjadi kecanduan seiring berjalannya waktu.
- c. Kurang kontrol orang tua dengan memanjakan anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku berlebihan
- d. Kurang kegiatan seperti halnya menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain *game online* sering dijadikan pelarian yang dicari.
- e. Lingkungan Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dalam keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman-teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak

dikenalkan terhadap *game online* di rumah, maka seseorang akan kenal dengan *game online* karena pergaulannya.⁷⁴

Berdasarkan temuan dilapangan dan teori dapat disimpulkan bahwa faktor yang mendukung siswa untuk bermain *game online* yaitu kurangnya perhatian orang tua, siswa yang di pengaruhi lingkungan yaitu berteman dengan anak yang tidak sekolah atau putus sekolah, kurangnya kegiatan, rasa penasaran dan rasa bosan yang terjadi pada siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Santoso ada 5 faktor yang mendukung siswa untuk bermain *game online* yaitu kurang perhatian dari orang-orang terdekat, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh.

2. Dampak positif dan negatif *game online* terhadap perkembangan sosial dan emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember

Temuan dilapangan menunjukkan bahwa siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember memiliki kebiasaan bermain *game online* 12 jam dalam sehari, ketika mereka tidak bermain *game online* pikiran menjadi stres dan yang paling banyak di sukai adalah *game free fire* dan *mobile legend*. Berdasarkan hasil temuan terkait dampak siswa dalam bermain *game online* terhadap perkembangan sosial emosional menunjukkan bahwa adanya dampak yang negatif semenjak siswa bermain *game online* secara terus-menerus tanpa mengenal waktu yaitu kurangnya interaksi sosial, kurangnya rasa percaya diri, siswa menjadi tidak peduli terhadap

⁷⁴ Smart, A. 2010. *Cara cerdas mengatasi anak kecanduan game*. Jogjakarta: A Plus Books.

teman, kurang ikut serta dalam kegiatan yang ada di sekolah, dan dalam hal emosionalnya siswa tidak dapat mengendalikan emosi, sering berkata kasar dan sering terjadi perkelahian di dalam kelas.

Hal ini berbeda dengan teori Menurut Anhar beberapa dampak positif bermain *game online* adalah sebagai berikut:

- a. Membantu perkembangan koordinasi tangan, mata, motorik, dan kemampuan spasial
- b. Kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam.⁷⁵

Menurut pendapat H Anggraini, D. R., Wahyuningsih dampak negatif *game online* pada siswa atau anak-anak adalah sebagai berikut:

- a. Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam jam di luar sekolah
- b. Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*.
- c. Tertidur di sekolah.
- d. Sering melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai siswa.
- e. Nilai di sekolah menurun. Berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain *game online*.⁷⁶

Berdasarkan temuan dilapangan dan teori dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan dampak negatif dan positif *game online* terhadap

⁷⁵ Anhar, 2010, "PHP & MySQL Secara Otodidak", Agromedia Pustaka

⁷⁷ Anggraini R. D. Dan Wahyuningsih, H. (2007). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kompetensi Sosial*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

perkembangan sosial emosional yaitu hasil di lapangan bahwa siswa yang bermain *game online* secara terus-menerus kurangnya interaksi sosial, siswa tidak percaya diri, siswa tidak peduli terhadap lingkungan dan temannya, siswa sering berkata kasar, siswa tidak dapat mengendalikan emosi, dampak positifnya siswa dapat menunjukkan kemampuan bersosialisasi, siswa mempunyai jiwa kepemimpinan, siswa dapat bekerja sama dan siswa dapat mengendalikan emosi. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh aeenun putri Yuliani bahwa dampak *game online* terhadap perkembangan sosial emosional yaitu kurangnya interaksi sosial, siswa berkata kasar dan tidak dapat mengendalikan emosi. Berbeda dengan teori yang dilakukan Anhar dan Anggraini menjelaskan dampak negatifnya siswa sering tertidur di dalam kelas, konsentrasi belajar terganggu dan sering melalaikan tugas sedangkan dampak positifnya siswa dapat membuat analisa dan siswa dapat melatih perkembangan tangan, mata

Solusi yang bisa menjadi alternatif siswa mengurangi aktivitas

bermain *game online*, Adanya kerjasama antara guru dan orang tua serta ikut berperan terhadap perkembangan emosi dan sosial siswa di lingkungan rumah dan sekolah, terutama ketika sedang berada di lingkungan sekolah yang akan memberikan dampak terhadap proses pembelajaran di dalam kelas sehingga siswa kurang interaksi sosial, kurang rasa percaya diri, sering berkata kasar dan tidak dapat mengendalikan emosi. Berikut kerja sama yang dilakukan oleh orangtua

dan guru terhadap siswa yaitu dengan mendampingi, mengawasi, membimbing, memberikan motivasi, memberi batasan dalam bermain *game* online dan memberi sanksi jika berlebihan dalam bermain *game online mobile legends* dan *Free fire*.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berikut ini adalah simpulan penelitian yang telah dilakukan dan dianalisis. Berikut adalah informasi mengenai analisis dampak *game online* terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember:

1. Faktor yang mendukung siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember untuk bermain *game online* yaitu orang tua yang tidak mengontrol anaknya dalam penggunaan *game online*, lingkungan siswa yang berteman dengan anak yang tidak sekolah atau putus sekolah, timbulnya rasa penasaran siswa terhadap dunia *game online*, rasa bosan siswa terhadap pelajaran disekolah yang menumpuk.
2. Dampak *game online* terhadap perkembangan sosial dan emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember. Dampak negatif yang dirasakan oleh ke 3 subjek adalah kurangnya interaksi sosial, kurangnya rasa percaya diri, siswa tidak peduli dengan teman dan lingkungannya, sering berkata kasar, siswa tidak dapat mengendalikan emosi. Sedangkan dampak positif yang dirasakan oleh ke 2 subjek adalah siswa dapat menunjukkan kemampuan bersosialisasi, siswa dapat bekerja sama, siswa mempunyai jiwa kepemimpinan dan siswa dapat mengendalikan emosinya.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang didapat, maka saran yang diajukan sebagai berikut:

1. Bagi orang tua siswa

Diharapkan untuk bisa mengontrol anaknya di dalam penggunaan *game online* apalagi terhadap perkembangan sosial emosional anak.

2. Bagi guru

Bagi guru harus melakukan kerja sama terhadap orang tua siswa agar bisa membatasi dan mengawasi anak dalam bermain *game online* serta ikut berperan terhadap perkembangan emosi dan sosial siswa di lingkungan rumah dan sekolah.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

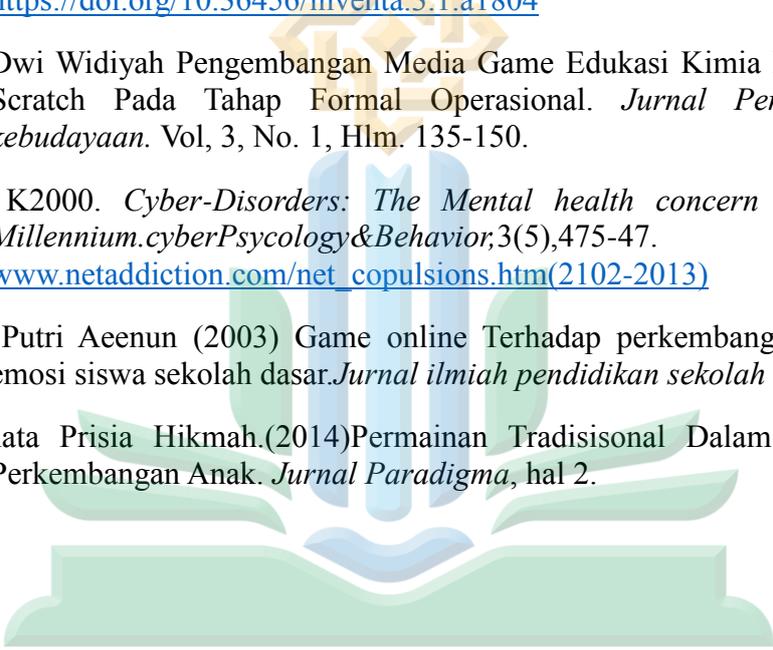
Semoga dapat mengembangkan dan melengkapi kekurangan didalam penelitian ini, bisa menggunakan metode penelitian yang kuantitatif dan bisa lebih memperdalam teori tentang analisis dampak *game online* terhadap perkembangan sosial dan emosional siswa SD Suco 1

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi Abu dan Munawar Sholeh (2005), *Psikologi Perkembangan*,(Jakarta: Rineka Cipta.), h. 106
- Anhar, 2010, “PHP & MySQL Secara Otodidak”, *Agromedia Pustaka*
- Anggraini Yuya (2016). *Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Prilaku Remaja*. Academia.Edu, 8.
- Anggraini R. D. Dan Wahyuningsih, H. (2007). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kompetensi Sosial*. Yogyakarta:Universitas Islam Indonesia.
- Assingkily M. S & Hardiyati, M. (2019). Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai dan Tidak Tercapai Siswa Usia Dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2(2), 19–31. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v2i2.5210>
- Elizabeth B Hurlock, 1978. *Child Development* (terj. Med Meitasari Tjandrasa). New York: Mc Graw Hill.
- Henry S,(2010) *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama), h. 114
- Hurlock Elizabeth *Developmental Psychology: A Life-Span Approach*. (New York: McGraw-Hill), 99
- Ilham, I(2020). Perkembangan Emosi Dan Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar. EL-Muhbib: *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(2), 162–180. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v4i2.562>
- Irmawati, Firdaus W Suhaeb. (2019). Dampak Bermain Game Online pada Hasil belajar Di SMAN 12 Makassar. *Jurnal sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM* 95-99
- Irsalulloh Bagus Dimasdan Binti Maunah.(2023)Peran Lembaga Pendidikan Dalam Sistem Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. Hal 17.
- Jinan, Miftahul. 2011. *Awak Anak Kecanduan Game Online*. Sidoarjo : Filla Press.
- Lobel A, I, Granic., & Engels, R. C. M. E. (2014). *The benefits of playing video games*. *American Psychologist*, 69(1), 66–78.
- Mayar Farida. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Masa Depan Bangsa. *Jurnal universitas Padang Jilid 1, Nomor 6*.

- Marsanda Claudia, Pengelolaan Kelas untuk Meningkatkan Efektivitas dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar, (*Journal on Early Childhood* : 2021), 8
- Mertika; Dewi Mariana.(2020) Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educatoinal Reviuw and Reserch*. Hal 99,
- Mukti, (2015)“*Paradigma Pendidikan Islam dalam Teori dan Praktek Sejak Periode Klasik Hingga Modern*”, (Medan : Perdana Publishing), 40
- Mustamiin M. Z (2019). Konseling Individu dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, Vol 7, No1, hal. 4.
- Musyarofah.(2017) Perkembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini. *Journal Of Comunication*. Hal 100
- Nungrahaningtyas R. D (2014) *Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia 4-6 Tahun Di Panti Asuhan Benih Kasih Kabupaten Sragen*. 3(2), 18–23.
- Park K, H., J. Y., Kim & K. D. (2002). *E-lifestyle and motives to use online games*. *Irish Marketing Review*, Vol. 15, I, 71-77.
- Ramadhani A(2013) Hubungan Motif Bermain Game online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal di Samarinda. (*eJournal Ilmu Komunikasi*), h. 136
- Rahayu A, & Dewi, T. (2018). Pengaruh Keterlibatan Orangtua Terhadap Perilaku. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 2(2), 66–74.
- Raco Dr. J. R ME., M.Sc, Metode Penelitian Kualitatif (Jakarta: *Gramedia Widarsana Indonesia*), h.6
- Rianto Puji, (2020) Metode Penelitian Kualitatif, (Yogyakarta). H.107
- Rolling Adam, *Digital Repository*, 2012(Jakarta: Erlangga), hlm.79
- Saleh Y. T Nugraha, M. F., & Nurfitriani, M. (2017). Model Permainan Tradisional “Boy-boyan” untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2b), 127–138.
- Santi Julia Richa, Deka Setiawa, dkk.(2021) Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *Jurnal Penelitian dan Perekembangan Pendidikan*. Hal 386.
- Smart, A (2010). *Cara cerdas mengatasi anak kecanduan game*. Jogjakarta: A Plus Books.
- Smart Aqila (2010) *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, (Jogjakarta: A Plus Books), h. 45

- Sugiatno, (2020) “*Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*”, (Curup : LP2 IAIN), 19
- Sugiyono, (2022) *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta), h. 3
- Suplig, Maurice Andrew. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*. 15 (2): 177
- Trengginas R. E Tussyana & . S. (2019). *Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai Siswa Usia Dasar*. *Inventa*, 3(1), 18–26. <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1804>
- Wulan Dwi Widiyah Pengembangan Media Game Edukasi Kimia Menggunakan Scratch Pada Tahap Formal Operasional. *Jurnal Pendidikan dan kebudayaan*. Vol, 3, No. 1, Hlm. 135-150.
- Young. K2000. *Cyber-Disorders: The Mental health concern for the New Millennium*. *cyberPsychology&Behavior*, 3(5), 475-47. [www.netaddiction.com/net_copulsions.htm\(2102-2013\)](http://www.netaddiction.com/net_copulsions.htm(2102-2013))
- Yuliani Putri Aeenun (2003) Game online Terhadap perkembangan sosial dan emosi siswa sekolah dasar. *Jurnal ilmiah pendidikan sekolah dasar*
- Yudiwinata Prisia Hikmah. (2014) Permainan Tradisisonal Dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Jurnal Paradigma*, hal 2.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN-LAMPIRAN

A. Surat Keaslian Tulisan

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adinda Mareta Salsabila
Nim : 205103050007
Prodi : Psikologi Islam
Fakultas : Dakwah
Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi yang berjudul “Analisis dampak game online terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember.” Ini adalah benar-benar karya asli tulisan saya, tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali bagaian kutipan yang telah disebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari ternyata dalam skripsi ini di temukan ada kesalahan didalamnya, maka sepenuhnya hal itu menjadi tanggung jawab saya.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 20 September 2024

Penulis


Adinda Mareta Salsabila
Nim 205103050007

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

B. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
FAKULTAS DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
 Jl. Mataram No. 1 Mangli Kaiwates Jember, Kode Pos 68136
 email : fakultasdakwah@uinkhas.ac.id website <http://fdakwah.uinkhas.ac.id/>



Nomor : B.441 /Un.22/6.a/PP.00.9/10/2024 09 Oktober 2024
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

Yth.
 Kepala sekolah SD SUCO 1 Mumbulsari Jember

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

Nama : Adinda Mareta Salsabila
 NIM : 205103050007
 Fakultas : Dakwah
 Program Studi : Psikologi Islam
 Semester : IX (sembilan)

Dalam rangka penyelesaian / penyusunan skripsi, yang bersangkutan mohon dengan hormat agar diberi ijin mengadakan penelitian / riset selama ± 30 hari di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Analisis Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Siswa SD SUCO 1 Mumbulsari Jember "

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

An. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

C. Surat Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
UPTD SATUAN PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI SUCO 01
 Alamat : Jalan DAM Slama no 09 Desa Suco Kecamatan Mumbulsari
JEMBER Kode Pos : 68174
 Email : sdnsuco01mumbulsari@gmail.com

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 863 / 71 / 310.01.20523296 / 2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPTD Satuan Pendidikan SDN SUCO 01 Kecamatan Mumbulsari Kabupaten Jember, bahwa berdasarkan pengakuan diri :

Nama	: Adinda Marera Salsabila
NIM	: 205103050007
Fkultas / Prodi	: Dakwah / Psikologi Islam
Universitas	: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah selesai melaksanakan peneltiandan pengambilan data di UPTD Satuan Pendidikan SDN SUCO 01 Kecamatan Mumbulsari Kabupaten Jember untuk penyusunan skripsi / tugas akhir semester dengan baik.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Suco, 18 September 2024
 Kepala UPTD SATDIK SD Negeri Suco 01




Marpiatun, S.Pd
 NIP. 196506171987032006

D. Pedoman Kegiatan

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI SD SUCO 1 MUMBULSARI JEMBER**

NO	TANGGAL	JENIS KEGIATAN
1.	15 Juni 2024	Observasi awal dan menanyakan persyaratan untuk penelitian di SD SUCO 1 Mumbulsari Jember
2.	4 September 2024	Penyerahan surat ijin penelitian
3.	6 September 2024	Adaptasi di lingkungan SD SUCO 1 Mumbulsari Jember
4.	9 September 2024	Wawancara bersama subjek dan wali kelas
5.	10 September 2024	Wawancara bersama Kepala Sekolah
6.	11 September 2024	Wawancara bersama Wali murid
7.	12 September 2024	Meminta data siswa dan guru SD SUCO 1 Mumbulsari Jember
8.	14 September 2024	Telah selesai melaksanakan penelitian

Jember, 16 September 2024

Kepala sekolah SD SUCO 1


 Marpiatun, S.Pd
 NIP. 196506171987032006

UNIVERSITAS ISLAM Negeri
KIAI HAJI ACHMAD SIDIQ
JEMBER

E.Pedoman Wawancara Remaja

No	Fokus Penelitian	Pertanyaan
1	Apa yang mendukung siswa untuk bermain <i>game online</i> ?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana awal proses anda suka bermain <i>game online</i>? 2. Sejak kapan anda tertarik dengan <i>game online</i>? 3. Dimana biasanya anda bermain <i>game online</i>? 4. Apa saja yang dapat menjadi alasan bermain <i>game online</i> terus? 5. Faktor apa saja yang mendorong anda bermain <i>game online</i>?
2	Apa dampak positif dan negatif <i>game online</i> terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah pandangan anda tentang <i>game online</i>? 2. Jenis <i>game online</i> apa yang anda sukai? 3. Berapa jam anda bermain <i>game online</i> dalam sehari? 4. Apakah anda lebih suka belajar daripada bermain <i>game online</i>? 5. Apa saja keuntungan dan kerugian yang anda alami dalam bermain <i>game online</i>? 6. Dampak apa saja yang anda alami dalam bermain <i>game online</i>?

F. Pedoman Wawancara Kepala sekolah dan Wali kelas Subjek

1. Bagaimana perkembangan sosial siswa akibat sering bermain *game online*?
2. Bagaimana perkembangan emosional siswa akibat sering bermain *game online*?
3. Dampak negatif apa yang terjadi terhadap siswa yang mengalami kecanduan *game online*?
4. Dampak positif apa yang terjadi terhadap siswa yang mengalami kecanduan *game online*?
5. Apakah siswa lebih senang bermain *game online* daripada belajar?
6. Faktor apa yang mendukung siswa untuk selalu bermain *game online*?
7. Apakah ibu/bapak guru pernah mendiskusikan kepada orang tua siswa mengenai dampak yang terjadi tentang siswa yang kecanduan *game online*?
8. Bagaimana ibu/bapak guru memberikan nasehat kepada siswa yang mengalami kecanduan *game online*?
9. Bagaimana ibu/bapak guru memberikan motivasi terhadap siswa agar tetap semangat belajar?
10. Solusi apa yang diberikan agar siswa mengurangi aktivitas bermain *game*?

G. Pedoman Observasi

NO	ASPEK	INDIKATOR	DESKRIPSI
1	Mood modification (modifikasi suasana hati)	Tampak menyebutkan bermain <i>game</i> untuk mengisi waktu luang	
		Tampak menyebutkan <i>game online</i> untuk menghilangkan stress.	
		Tampak menyebutkan <i>game online</i> hanya untuk bersenang-senang	
2	Withdrawal (penarikan)	Tampak emosi saat bermain	
		Tampak marah jika tidak segera bermain	
		Tampak tidak bisa jauh dari <i>game online</i>	
3	Conflict(konflik)	Tampak tidak peduli dengan keadaan sekitar saat bermain <i>game online</i>	

		Tampak jarang untuk berinteraksi dengan orang sekitar, misalnya teman disekitarnya karena bermain <i>game online</i>	
		Tampak berdebat dengan orang lain mengenai bermain <i>game online</i>	



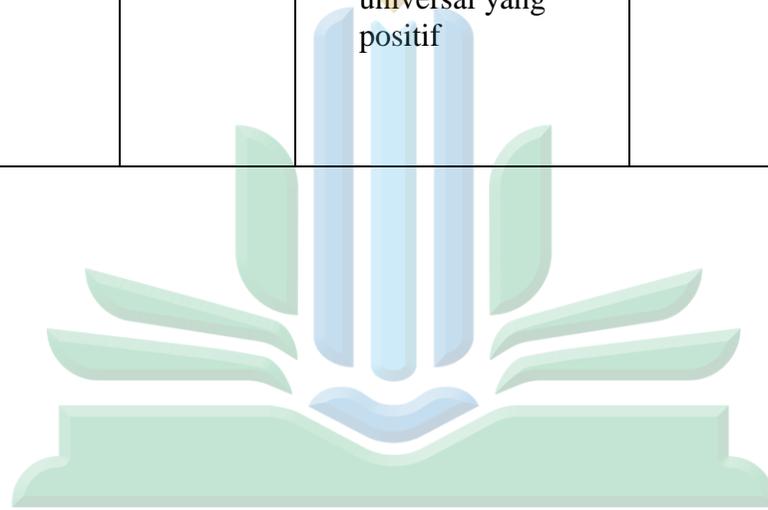
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

H. Matriks Penelitian

Judul	Variabel Penelitian	Sub Variabel	Indikator Penelitian	Metode Penelitian	Sumber Data	Fokus Penelitian
Analisis dampak game online terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember	<ol style="list-style-type: none"> Game online Perkembangan sosial emosional 	<ol style="list-style-type: none"> Tempat bermain game online <ul style="list-style-type: none"> Warnet Rumah Cafe Waktu bermain game online Jenis game online 	<ol style="list-style-type: none"> Tempat bermain game online <ul style="list-style-type: none"> Warnet Rumah Cafe Waktu bermain game online <ul style="list-style-type: none"> Kurang lebih 3-5 jam untuk sekali bermain game online Jenis game online <ul style="list-style-type: none"> Free fire konten Mobile legend Pugh mobile 	<p>Pendekatan: Kualitatif</p> <p>Jenis Penelitian: Deskriptif</p> <p>Lokasi Penelitian: SD SUCO 1 Mumbulsari Jember</p> <p>Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara, Dokumentasi</p>	<p>Data Primer: Siswa kelas 5 dan 6 yang berusia 10-12 tahun di SD SUCO 1 Mumbulsari Jember, Wali kelas, Kepala Sekolah, Wali murid</p> <p>Data Sekunder: Jurnal, Buku,</p>	<ol style="list-style-type: none"> Faktor apa sajakah yang mendukung siswa untuk bermain game online? Bagaimana dampak positif dan negatif game online terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember?

	(Elizabeth B. Hurlock)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Faktor sosial 2. Faktor keluarga 3. Faktor pendidikan 	<p>Faktor sosial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kebebasan berpolitik • Hubungan kemasyarakatan • Status ekonomi <p>Faktor keluarga</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hubungan antar anggota keluarga • Suasana rumah • Latar belakang kebudayaan • Cara mendidik anak • Keadaan ekonomi keluarga <p>Faktor pendidikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru perlu dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan 	<p>Analisis Data (Miles & Huberman):</p> <p>pengumpulan Data, Reduksi Data, Penyajian Data, Kesimpulan dan Verifikasi.</p> <p>Keabsahan Data: Triangulasi sumber dan triangulasi teknik</p>	Skripsi Internet	
--	------------------------	--	--	---	------------------	--

			<ul style="list-style-type: none">• Sekolah perlu mempersiapkan lingkungan pembelajaran yang didasarkan pada nilai-nilai kebaikan universal yang positif			
--	--	--	--	--	--	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

I. Informed Consent

Lembar Informed Consent

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama Orang tua informan : *Amnah Orang tua dari Alf*

Umur : *50*

Alamat : *Suco*

Jenis kelamin : *Perempuan*

Setelah mendapatkan penjelasan tentang tujuan dan manfaat penelitian bahwa segala informasi tentang penelitian ini akan dirahasiakan dan hanya di gunakan untuk kepentingan peneliti maka saya (bersedia/tidak bersedia) untuk memberikan ijin anak saya menjadi informan peneliti yang berjudul "Analisis dampak game online terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember" Apabila terjadi sesuatu yang merugikan diri saya akibat penelitian ini, maka saya akan bertanggung jawab dan tidak akan menuntut di kemudian hari.

Suco, September 2024

[Signature]
Orang tua Informan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lembar Informed Consent

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama Orang tua informan : Indra Yani Orang tua dari husna

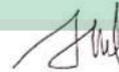
Umur : 48

Alamat : Suco

Jenis kelamin : Perempuan

Setelah mendapatkan penjelasan tentang tujuan dan manfaat penelitian bahwa segala informasi tentang penelitian ini akan dirahasiakan dan hanya di gunakan untuk kepentingan peneliti maka saya (bersedia/tidak bersedia) untuk memberikan ijin anak saya menjadi informan peneliti yang berjudul "Analisis dampak game online terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember" Apabila terjadi sesuatu yang merugikan diri saya akibat penelitian ini, maka saya akan bertanggung jawab dan tidak akan menuntut di kemudian hari.

Suco, September 2024



Orang tua Informan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lembar Informed Consent

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama Orang tua informan : Suparni orang tua dari Mustopa

Umur : 50

Alamat : Suco

Jenis kelamin : Perempuan

Setelah mendapatkan penjelasan tentang tujuan dan manfaat penelitian bahwa segala informasi tentang penelitian ini akan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk kepentingan peneliti maka saya (bersedia/tidak bersedia) untuk memberikan ijin anak saya menjadi informan peneliti yang berjudul "Analisis dampak game online terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember" Apabila terjadi sesuatu yang merugikan diri saya akibat penelitian ini, maka saya akan bertanggung jawab dan tidak akan menuntut di kemudian hari.

Suco, September 2024


Orang tua Informan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lembar Informed Consent

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama Orang tua informan : Rukya orang tua dari rafael

Umur : 49

Alamat : Suco

Jenis kelamin : Perempuan

Setelah mendapatkan penjelasan tentang tujuan dan manfaat penelitian bahwa segala informasi tentang penelitian ini akan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk kepentingan peneliti maka saya (bersedia/tidak bersedia) untuk memberikan ijin anak saya menjadi informan peneliti yang berjudul "Analisis dampak game online terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember" Apabila terjadi sesuatu yang merugikan diri saya akibat penelitian ini, maka saya akan bertanggung jawab dan tidak akan menuntut di kemudian hari.

Suco, September 2024

Rut

Orang tua Informan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lembar Informed Consent

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama Orang tua informan : Tutik Orang tua dari Indri

Umur :

Alamat :

Jenis kelamin :

Setelah mendapatkan penjelasan tentang tujuan dan manfaat penelitian bahwa segala informasi tentang penelitian ini akan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk kepentingan peneliti maka saya (bersedia/tidak bersedia) untuk memberikan ijin anak saya menjadi informan peneliti yang berjudul "Analisis dampak game online terhadap perkembangan sosial emosional siswa SD Suco 1 Mumbulsari Jember" Apabila terjadi sesuatu yang merugikan diri saya akibat penelitian ini, maka saya akan bertanggung jawab dan tidak akan menuntut di kemudian hari.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDIQ
 J E M B E R

Suco, September 2024

Orang tua Informan

H. Dokumentasi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**Gambar Wawancara bersama ibu Marpiatun selaku kepala sekolah SD
SUCO 1 Mumbulsari Jember**



Gambar wawancara bersama ke 5 subjek di SD Suco 1 Mumbulsari Jember



Gambar wawancara bersama subjek di SD Suco 1 Mumbulsari Jember



Gambar wawancara bersama Wali kelas 5 dan 6 di SD Suco 1 Mumbulsari

Jember**BIODATA PENULIS**

Nama Lengkap : Adinda Mareta Salsabila
 NIM : 205103050007
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 1 Maret 2002
 Alamat : Dusun Karang sirih, Desa Suco,
 Kecamatan Mumbulsari, Kabupaten
 Jember
 Telp/HP : 082132854108
 Email : adindamareta458@gmail.com
 Riwayat Pendidikan :
 a. SDN SUCO O4
 b. SMPN 1 Mumbulsari Jember
 c. SMA Plus Al-Azhar Jember
 d. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
 a. Fakultas/Prodi : Dakwah/Psikologi Islam
 b. Angkatan : 20
 c. NIM : 205103050007

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R