



**ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* PADA
INTERAKSI SOSIAL ANAK DI SD MINTARAGEN 3
KOTA TEGAL**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan

Oleh :

Ganang Ramadhani FS

14014 16430

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi ini yang berjudul “Analisis Dampak Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal” atas nama,

Nama : Ganang Ramadhani Fajar Shodiq

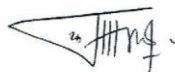
NIM : 1401416430

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Tegal, 24 Agustus 2020

Dosen Pembimbing



Eka Titi Andaryani S.Pd., M.Pd.
NIP 19831129 20081 2 003

Mengetahui,
Koordprodi PGSD Tegal,



Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.
NIP 19630721 198803 1 001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Analisis Dampak *Game Online* terhadap Interaksi Sosial Anak di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal" karya,

Nama : Ganang Ramadhani Fajar Shodiq

NIM : 1401416430


Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari 2020.

Tegal, 10 Juli 2020

Panitia Ujian

Ketua,



Dr. Edy Purwanto, M.Si.
NIP 19630121 198703 1 001

Sekretaris,



Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.
NIP 19630721 198803 1 001

Penguji I



Drs. Yuli Witanto, M.Pd.
NIP 19640717 198803 1 002


Penguji II



Ika Ratnaningrum, S.Pd., M.Pd.
NIP 19820814 200801 2 008

Menyetujui,

Pembimbing/Penguji III



Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd.
NIP 19831129 200812 2 003

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Ganang Ramadhani Fajar Shodiq

NIM : 1401416430

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

judul : Analisis Dampak *Game Online* terhadap Interaksi Sosial Anak di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal

menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar karya saya, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, 24 Agustus 2020

Peneliti



Ganang Ramadhani FS

NIM 1401416430

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Ganang Ramadhani Fajar Shodiq

NIM : 1401416430

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

judul : Analisis Dampak *Game Online* terhadap Interaksi Sosial Anak di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal

menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar karya saya, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, 24 Agustus 2020

Peneliti



Ganang Ramadhani FS

NIM 1401416430

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Butuh jiwa besar untuk mengakui kesalahan diri sendiri (Meg cabot)
2. Jadilah diri sendiri (Donny Dhingantara)
3. Bersikap bodo amat sangat penting memang sangat penting (peneliti)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Ibu ku tercinta Rokhimatin dan Bapak saya Shodiq Setiyo; sosok yang selalu hadir di setiap terangku, bahkan untuk setiap gelapku. Terimakasih atas dukungan dan doanya untukku.
2. Kakak saya Dhimas Aditya Fajar Shodiq, adiku Diajeng Afra Fathina Shodiq terima kasih yang selalu memberi semangat. Terima kasih sekali.

ABSTRAK

Shodiq, Ganang Ramadhani Fajar. 2020. *Analisis Dampak Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal*. Sarjana Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Eka Titi Andaryani S.Pd., M.Pd. 198.

Kata Kunci: analisis; dampak game online; interaksi sosial anak.

Analisis dampak game online diharapkan siswa agar tidak kecanduan dalam bermain *game online* dan lebih berinteraksi ke sesama teman. Sebagai pendidik juga harus mengontrol siswanya agar tidak bermain *game online* di lingkungan sekolah dan memberi edukasi bahwa berteman dengan yang lainnya itu penting. Sebagai orang tua juga berperan penting dalam perkembangan anak dan mengontrol segala aktivitas anak agar tidak sembarangan anak bertindak, anak supaya tidak kecanduan *game online* dan masih mau berteman dengan yang lainnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mengetahui dan mendeskripsi realitas anak yang memainkan *game online* di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal; (2) menganalisis dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal; (3) mengetahui tindak lanjut yang diberikan oleh guru dengan adanya *game online* di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan cara pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan pengumpulan data di lapangan, reduksi data, penyajian data, serta kesimpulan dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan hal-hal sebagai berikut. (1) Realitas penggunaan *game online* rata-rata sudah bermain *gadget*, terutama siswa laki-laki menggunakannya untuk bermain *game online* jadi rata-rata semua siswa laki laki bermain *game online*; (2) Dampak *game online terhadap interaksi* sosial anak sangat terganggu, *game online* memiliki dampak positif dan negatif; (3) Tindak lanjut yang diberikan yaitu dengan membatasi anak bermain *gadget*, lebih tegas dalam mengambil keputusan kepada siswa yang masih bandel membawa *gadget*, memberikan edukasi kepada siswa bahwa penting berinteraksi dengan yang lainnya.

Hal-hal yang perlu dilakukan pendidik yaitu guru hendaknya lebih memperhatikan anak yang dalam berinteraksi kurang, memberikan semangat dan nasihat bahwa berteman dengan yang lain itu penting dan memberitahu yang lainnya jangan saling membully karena bisa membuat anak semakin tidak mau berinteraksi.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Dampak Game Online terhadap Interaksi Sosial Anak di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan melakukan studi di UNNES.
2. Dr. Edy Purwanto, M.Si., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan dan mendukung peneliti melakukan penelitian ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang; yang telah memberi kesempatan kepada peneliti yang memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi.
4. Drs. Sigit Yulianto, M.Pd., Koorprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Tegal, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian.
5. Drs. Yuli Witanto, M.Pd., Selaku penguji 1 yang telah menguji skripsi saya sekaligus membimbing agar skripsi saya lebih baik lagi.
6. Ika Ratnaningrum, S.Pd., M.Pd. Selaku penguji 2 yang telah menguji skripsi saya sekaligus membimbing agar skripsi saya lebih baik lagi.
7. Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya dari proposal penelitian hingga skripsi saya selesai.
8. Sri Sumarah, S. Th., Kepala Sekolah SDN Mintaragen 3 Kota Tegal yang telah mengizinkan saya penelitian di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal.
9. Linda Prihartanti, S.Pd., Wali Kelas V SDN Mintaragen 3 Kota Tegal yang telah bersedia menjadi narasumber sekaligus mengizinkan saya melakukan penelitian di kelas V
10. Orang Tua siswa kelas V yang telah bersedia menjadi narasumber penelitian saya sehingga bisa berjalan dengan lancar.

11. Teman-temanku yang sudah memotivasi saya agar tetap semangat mengerjakan skripsi.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, Juni 2020

Peneliti,

Ganang Ramadhani Fajar S

NIM 1401416430

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR SINGKATAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1. 1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori	9
2.2 Kajian Empiris.....	22
2.3 Kerangka Berpikir	46
BAB 3 METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian.....	49
3.2 Subjek Penelitian.....	50
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	50
3.4 Prosedur Penelitian.....	51

3.5 Data dan Sumber Data	51
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	53
3.7 Teknik Keabsahan Data	56
3.8 Teknik Analisis Data	59
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	65
4.2 Pembahasan.....	82
4.3 Implikasi Penelitian	90
BAB 5 PENUTUP	
5.1 Simpulan	93
5.2 Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	100

DAFTAR SINGKATAN

D	Dokumentasi
O	Observasi
W	Wawancara

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1 Jumlah siswa Januari 2020	68
4.2 Data Tenaga Pendidik dan Karyawan	72

DAFTAR GAMBAR

Tabel	Halaman
2.1 Skema Kerangka Berpikir	47
3.1 Skema Model Interaktif Analisis Data Kualitatif Menurut Miles dan Huberman	62
4.1 Tampak Depan Sekolah.....	66
4.2 Peta Lokasi SDN Mintaragen 3 Kota Tegal	67
4.3 Halaman Sekolah	71
4.4 Tempat Parkir Sepeda	71
4.5 Prestasi SDN Mintaragen 3 Kota Tegal	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Instrumen Pengumpulan Data	101
2. Pengkodean (Coding).....	102
3. Data Informan dan Materi Wawancara	103
4. Data Informan dan Waktu Pengambilan Data.....	104
5. Pedoman Wawancara Kepala Sekolah.....	107
6. Pedoman Wawancara Guru Kelas	108
7. Pedoman Wawancara Orang Tua	109
8. Pedoman Wawancara Siswa.....	110
9. Catatan Lapangan.....	111
10. Catatan Observasi	147
11. Catatan Dokumentasi	151
12. Reduksi Data.....	153
13. Display Data	161
14. Kesimpulan.....	162
15. Dokumentasi Observasi.....	168
16. Dokumentasi Wawancara.....	169
17. Lembar Catatan Aktifitas Penelitian	173
18. Surat Ijin Penelitian.....	175
19. Surat Keterangan Penelitian	176
20. Surat Pernyataan Penggunaan Referensi dan Sitasi.....	177
21. Surat Pengantar Penelitian	178
21. Daftar Sitasi Jurnal.....	179

BAB I

PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan skripsi ini akan membahas mengenai latar belakang penelitian, fokus masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Berikut penjelasan selengkapnya.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan segala upaya untuk mewujudkan tujuan dan ketercapaian yang ada dalam hidup. Pendidikan menjamin peningkatan kualitas sumber daya manusia serta peningkatan kualitas suatu bangsa. Adanya pendidikan manusia mampu bersaing secara global dan hidup layak dilingkungan masyarakat. Pendidikan dipahami sebagai usaha sadar seorang pendidik dalam membimbing dan mendidik siswanya agar memiliki bekal pengetahuan dan kecerdasan spiritual, emosional, maupun sosial.

Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor. 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Selanjutnya dalam Undang-Undang tersebut pada pasal 3 dijelaskan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Munib (2016:33) menyatakan bahwa pendidikan merupakan bantuan yang diberikan dengan sengaja kepada peserta didik dalam pertumbuhan jasmani dan rohaninya untuk mencapai tingkat dewasa.

Kesimpulan bahwa pendidikan merupakan segala usaha yang dilakukan dengan sengaja untuk membantu siswa dalam hal pertumbuhan jasmani dan rohaninya sehingga siswa dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, meningkatkan kemampuan akademik, memiliki kekuatan spiritual, kepribadian, dan jiwa sosial yang tinggi serta mencapai kedewasaan. Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, yaitu menciptakan generasi muda agar memiliki sikap dan moralitas sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku. Selain itu, pendidikan membantu generasi muda agar mampu menghadapi tantangan yang ada seiring dengan perkembangan zaman.

Di era globalisasi, sikap individual siswa semakin meningkat, siswa lebih suka bermain *gadget* daripada bermain dengan temannya. Kepedulian siswa dengan lingkungan sekitarnya juga semakin berkurang. Hal ini merupakan salah satu tantangan yang dihadapi pendidikan, pendidikan harus mampu memperbaiki sikap siswa yang belakangan ini semakin buruk. Sikap adalah suatu yang menentukan sifat, hakikat, baik perbuatan sekarang, maupun perbuatan yang akan datang. Tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor.11 Tahun 2008, menyatakan:

Pemanfaatan Teknologi Informasi, media, dan komunikasi telah mengubah baik perilaku masyarakat maupun peradaban manusia secara global. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah pula menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi, dan budaya secara signifikan berlangsung demikian cepat. Teknologi Informasi saat ini menjadi pedang bermata dua karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum. Saat ini telah lahir suatu rezim hukum baru yang dikenal dengan hukum siber atau hukum telematika. Hukum siber atau *cyber law*, secara internasional digunakan untuk istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Demikian pula, hukum telematika yang merupakan perwujudan dari konvergensi hukum telekomunikasi, hukum media, dan hukum informatika. Istilah lain yang juga digunakan adalah hukum

teknologi informasi (*law of information technology*), hukum dunia maya (*virtual world law*), dan hukum mayantara.

Gadget adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. *Gadget* merupakan alat komunikasi yang memiliki banyak sekali manfaat bagi manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, sehingga membuat kehidupan manusia mengalami perubahan. *Gadget* sangat diperlukan pada zaman sekarang, karena mayoritas kegiatan dapat dilakukan dengan bantuan *gadget*. Tetapi *gadget* dapat menimbulkan dampak *negative* apabila tidak digunakan dengan baik. Di dalam *gadget* banyak aplikasi yang dapat diunduh, salah satunya adalah *game*. *game* adalah permainan yang diprogram pada suatu perangkat yang dapat dijalankan secara *offline* maupun *online*. *Game online* adalah *game* yang harus terkoneksi data atau tersambung dengan jaringan internet. *Game offline* adalah *game* yang tidak tersambung dengan jaringan internet atau tidak menggunakan data seluler atau lebih ringan untuk dimainkan. Kualitas sendiri biasanya lebih menarik *game online* karena lebih asik untuk dimainkan.

Di zaman yang modern ini, *game online* sudah tidak asing lagi di telinga kaum anak-anak. 10 tahun terakhir permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. Hal ini didukung dengan banyaknya *game center* di lingkungan sekitar, yang menawarkan harga yang terjangkau pada kaum remaja. *Game center* itu sendiri tidak seperti warnet memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Inilah yang membuat *game center* hampir selalu ramai dikunjungi, bukan hanya *game center* yang populer. Akan tetapi, *gadget/smartphone* juga yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan *game*, baik *game offline* maupun yang *online*.

Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa

dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun siswa dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Memperhatikan fenomena *game online* beserta dampak-dampaknya yang saat ini sangat marak di khalayak Indonesia. Termasuk di kota Tegal, maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam “Dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal.”

SDN Mintaragen 3 Kota Tegal termasuk sekolah yang berada di tengah kota, semua fasilitas hampir ada di SDN Mintaragen 3 keterkaitannya dengan penelitian peneliti di SDN Minatargen 3 banyak siswa mapun siswi yang membawa *gadget* ke sekolah untuk sekedar minta jemputan atau bermain *game online*. Bermain *game online* tersebut yang membuat saya tertarik untuk melakukan penelitian di SDN Mintaragen 3 karena banyak siswa atau siswi yang bermain *game online*. Kondisi ekonomi siswa atau siswi Mintaragen 3 cukup mampu untuk membeli *gadget*, namun ada juga siswa yang dibawain *gadget* orang tuanya untuk keperluan antar jemput. SDN Mintaragen 3 ini cukup berprestasi di bidang seni dan olahraga, sudah banyak piala dan penghargaan yang diterima oleh SDN Mintaragen 3 Kota Tegal.

Muhith (2018:83) menjelaskan bahwa, interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu atau lebih, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain tau sebaliknya. Interaksi sosial dapat terjadi jika terdapatsebuah kontak sosial dan komunikasi. Walgito (2001) dalam Muhith (2018:83) mengemukakan interaksi sosial adalah hubungan antar individu satu dan individu lain,individu satu dapat memengaruhi yang lainnya atau sebaliknya, jadi terdapat hubungan yang saling timbal balik. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa interaksi sosial adalah hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk saling mempengaruhi satu untuk mencapai tujuan tertentu, hal ini dapat diartikan bahwa dalam interaksi sosial terdapat hubungan antar individu, kelompok, yang merupakan hubungan yang dilakukan oleh manusia untuk bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki oleh manusia.

Beberapa Penelitian yang relevan dengan permasalahan tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Penelitian Arosyid (2019) Universitas Muhamadiyah Surakarta, dengan judul *Pengaruh Game Online dan Instagram dalam Berinteraksi Sosial Mahasiswa PGSD UMS*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: 1) Pola penggunaan *game online* dan Instagram mahasiswa PGSD yaitu, bagi pengguna game online dengan Intensitas penggunaan lebih dari 3 jam perhari cenderung jarang menggunakan Instagram, 2) Game Online berpengaruh baik bagi sesama pengguna game dalam Interaksi Sosial, namun berpengaruh buruk bagi bukan sesama pengguna game, dan Instagram berpengaruh positif dalam Interaksi Sosial mahasiswa PGSD UMS diantaranya: 1) menambah jejaring sosial, 2) mampu menciptakan kelompok sosial melalui komunitas yang ada di dalam Instagram, 3) dapat bertukar kabar dengan saudara dan teman.

Game Online memengaruhi cara berinteraksi sosial individu terhadap individu lainnya. Saat ini anak sudah tidak asing lagi pada dunia *gaming*. Seperti halnya pada penelitian Effendi, A (2017), dengan judul "*Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Anak di Kabupaten Sukoharjo*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media baru di kalangan anak usia 8–12 tahun di Kabupaten Sukoharjo dalam kategori sedang (1,89) dan interaksi sosialnya dalam kategori tinggi (2,45). Asumsi yang menyatakan bahwa semakin tinggi penggunaan media baru maka interaksi sosial anak akan cenderung semakin rendah dapat diterima kebenarannya dengan koefisien korelasi sebesar 0,54 pada derajat kebebasan 0,05 atau tingkat kepercayaan 95%.

Berdasarkan data yang ada, peneliti meneliti bagaimana dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak. Perkembangan teknologi membawa beberapa kemajuan dalam berbagai bidang, namun tidak semua membawa pengaruh baik seperti halnya perkembangan permainan anak yang dialihkan dalam teknologi yang berbasis internet. *Game online* membawa dampak yang cukup besar bagi orang yang memainkan game tersebut, khususnya pada anak-anak. Saat ini, anak dibiasakan dengan peralatan seperti *gadget* untuk bermain

game online. Perkembangan teknologi yang sudah berkembang pesat harus diimbangi dengan pembentukan karakter terhadap perilaku anak, agar siswa mampu untuk dapat menyaring dampak yang diberikan oleh *game online*.

Peneliti telah melakukan kegiatan pra penelitian berupa wawancara pada masing-masing guru kelas V di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal pada tanggal 4 Desember 2019. Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran di SDN Mintaragen 3 kurang menarik bagi siswa karena walikelas V merupakan guru baru sehingga siswa belum dapat beradaptasi dengan situasi tersebut. Beberapa siswa juga memiliki hasil belajar yang rendah. Perkembangan teknologi juga berpengaruh di SDN Mintaragen 3 karena kebanyakan siswa sudah memegang *gadget*, guru sering memberikan tugas untuk mencari informasi di internet melalui *gadget*. Masih banyak siswa yang diam-diam membawa *gadget* ke sekolah dengan alasan untuk mengkontak orang tua agar minta jemput, namun kenyataannya siswa membawa *gadget* hanya untuk bermain *game online* disekolah. Siswa juga memanfaatkan *gadget* untuk bermain *game online*, dampak dari hal tersebut adalah siswa mengalami perubahan perilaku berupa memilah-milih dalam berteman, siswa hanya ingin berteman dengan siswa yang bermain *game online* dan anak menjadi lebih egois karena anak berinteraksi dengan sesama pemain *game online* saja.

Dari adanya kendala-kendala dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas guru diharapkan lebih aktif agar siswa juga termotivasi lebih dalam belajar. Guru harus lebih tegas terhadap siswa yang masih membawa *gadget* kesekolah dikarenakan dapat mengganggu konsentrasi siswa dalam menerima materi yang disampaikan guru saat pembelajaran. Guru juga harus membimbing siswa agar tidak egois atau pilih-pilih teman karena dapat berakibat fatal terhadap interaksi sosial anak kedepannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang telah ditetapkan tersebut, masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana realitas penggunaan *game online* di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal?
- 2) Bagaimana dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal?
- 3) Tindak lanjut dari dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan tolak ukur berhasil tidaknya penelitian yang dilakukan. Jika tujuan penelitian tercapai, maka penelitian yang akan dilaksanakan berhasil. Tujuan penelitian memuat fakta yang dicapai dari fenomena di lapangan. Pada bagian ini akan diuraikan tujuan penelitian sebagai berikut :

- 1) Mengetahui dan mendeskripsi realitas anak yang memainkan *game online* di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal.
- 2) Menganalisis dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal.
- 3) Mengetahui tindak lanjut yang diberikan oleh guru dengan adanya *game online* di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian mencakup manfaat teoritis dan praktis. Penjabarannya sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Memberikan gambaran tentang realitas penggunaan *game online* di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal..
- 2) Memberikan gambaran tentang dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal.
- 3) Memberikan kontribusi dalam tindak lanjut yang diberikan guru terhadap adanyan game online di SDN Mintaragen 3 kota Tegal.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi guru, sekolah, dan peneliti lanjutan.

1) Bagi guru

Digunakan sebagai salah satu bahan acuan serta informasi mengenai dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak. Memberikan gambaran tentang menindak lanjuti adanya *game online* di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal.

2) Bagi sekolah

Digunakan sebagai referensi, informasi, dan bahan kajian tentang dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak.

3) Bagi orang tua

Dijadikan sebagai referensi agar lebih bijak dalam menyikapi penggunaan *gadget* dan memberi ruang anak dalam bermain *game online* di rumah maupun di sekolah.

4) Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung mengenai dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak serta peneliti mampu menerapkan bagaimana menindaklanjuti anak yang interaksi sosialnya kurang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka merupakan dasar dari teori yang akan digunakan dalam penelitian. Pada kajian pustaka akan dibahas tentang: (1) kajian teori; (2) kajian empiris; dan (3) kerangka berpikir. Uraian sebagai berikut:

2.1 Kajian Teori

Kajian teori pada penelitian ini membahas mengenai *game online*, interaksi sosial.

2.1.1 *Game online*

Game online itu sendiri merupakan *game* yang diakses dengan jaringan internet melalui perantara yaitu *gadget* sehingga semua kalangan bisa bermain *game online* itu sendiri. *Game online* itu sendiri memiliki dampak positif dan dampak negatif, sehingga orang tua harus waspada menjaga anak agar tidak kecanduan bermain *game online*.

2.1.1.1 Pengertian dan Perkembangan *Game*

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

Game adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat dua dasawarsa belakangan ini. Industri *game* tumbuh dengan cepat dan tanpa batasan sejak lahirnya pada tahun 1970-an. Diawal tahun 1990-an *game* masih bisa dianggap sebagai komoditas anak-anak, di era 2000 ke atas, *game* sudah

menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran virtual. Permainan di Negara Barat sebagai pusat industri, kini pertumbuhan *game* baik dari segi produsen maupun konsumen, juga mulai merambah pasar Asia. Bahkan Asia memegang prestasi pertumbuhan pengguna *game* di tahun 2008. Secara sederhana, *game* dipengaruhi tren dan teknologi yang terus berkembang. Setiap terobosan baru di bidang teknologi, khususnya teknologi di bidang komputer, akan membuka arah dan peluang untuk pengembangan *game* yang baru pula.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan *game* adalah salah satu media yang berkembang pesat di era zaman ini. *Game* juga merupakan hasil dari perkembangan teknologi yang ada di bumi ini. *Game* juga sudah sangat menyebar luas di semua penjuru bumi dan semua kalangan umur bisa memainkannya, sehingga mudah untuk dimainkan dengan berkembangnya zaman.

2.1.1.2 Jenis Game

Menurut Henry (2015:52) bahwa jenis *game* merupakan jenis-jenis *game* yang berarti format atau gaya sebuah *game*. Format sebuah *game* bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa *game* lainnya. Berikut jenis *game* yaitu:

1) *Strategy game*

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

2) *Fighting game*

Fighting game merupakan jenis *game* pertarungan. *Game* ini memberi pemain kesempatan bertarung menggunakan berbagai kombinasi gerakan. *Fighting game* ada yang mengadopsi gerakan bela diri, ada yang sama sekali tidak bisa

dikategorikan atau disebut dengan gerakan liar. Banyak contoh yang populer, diantaranya yaitu: *Blood&Glory* and *Blood&Glory: Legends*, *Fighting Tiger-Liberal*, *Hockey Fight Pro*, *Real Boxing*, and *Shadow Fight*.

3) *Adventure Game*

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

4) *Shooter game*

Jenis *Shooter game* banyak diminati karena mudah dimainkan. Biasanya musuh dalam permainan ini berbentuk pesawat atau jenis lain, datang dari berbagai arah dengan jumlah yang banyak dan tugas pemain adalah menembak musuh dan menghancurkannya secepat dan sebanyak mungkin. Pada awalnya bentuk *game* ini adalah dua dimensi (2D), namun pada perkembangannya sudah menggunakan efek tiga dimensi (3D) dengan sudut pandang tetap dipertahankan dua dimensi (2D) sehingga tetap memiliki penggemar yang fanatik. Contoh *Shooter Game* adalah *Third Person Shooter*, *First Person Shooter*, dan *Point Blank*.

5) *Role-Playing Game (RPG)*

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

6) *Racing Game*

Racing game memberikan permainan lomba kecepatan kendaraan yang dimainkan. Terkadang di dalam arena, maupun di luar arena. Beberapa contoh jenis game ini yaitu: *Need For Speed The Run* dan *Dirt*.

7) *Education and Edutainment*

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

2.1.1.3 Dampak Game

Menurut Henry (2015:53) bahwa *game* itu sendiri memiliki dampak positif dan memiliki dampak negatif yaitu:

1) Dampak positif

Game itu sendiri memiliki dampak positif, game juga bermanfaat bagi pemainnya antara lain melatih (1) Anak untuk mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya. (2) *Game* dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan dan aturan,. (3) Melatih perkembangan motorik, ketika anak memainkan game dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan. (4) Melatih perkembangan neurologi, melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan syaraf anak ketika memainkan game yang berulang kali,. (5) Melatih perkembangan kognitif, karena kemampuan anak dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu. (6) Melatih kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun lokal, Sebuah simulasi multimedia interaktif yang digunakan untuk mencoba mensimulasi beberapa fenomena dunia nyata.

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

2) Dampak negatif

Game memiliki dampak negatif bagi penggunanya, antara lain (1) Penurunan aktifitas gelombang otak depan, Penurunan aktifitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas. (2) Menjadikan seseorang superior karena keberhasilannya dalam meraih score yang tinggi dan tak terkalahkan atau *game* menjadi tempat pelarian dari tumpukan masalah sehari-hari. (3) *Game* juga dapat memupuk rasa egois yang tinggi, ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang di sekitarnya. Bermain *game* dijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidakpuasannya itu. (4) Membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain game sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya. (5) Apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain game dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir, karena pikiran akan selalu tertuju pada game yang sering dimainkan. (6) Anak akan mengalami masalah mental. Dampak dari game bisa menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif dan akan menurunkan daya konsentrasi belajar anak. Anak akan mudah terserang penyakit gelisah, depresi dan perkembangan sosial yang buruk. (7) Bermain game merupakan sebuah pemborosan secara waktu, apabila game telah menjadi candu.

Dica Freprinca (2016:8) mengemukakan bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan game yakni:

- 1) *Excessive use* adalah penggunaan yang berlebihan, terjadi ketika bermain game menjadi aktifitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).
- 2) *Withdrawal symptoms* adalah perasaan tidak menyenangkan karena penggunaan game kurang atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya misalnya mudah marah atau moodiness.
- 3) *Tolerance* merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan game untuk mendapat efek perubahan dari mood. Kepuasan yang

diperoleh dalam menggunakan game akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama. Oleh karena itu untuk memperoleh pengaruh yang sama kuatnya dengan sebelumnya jumlah penggunaan harus ditingkatkan.

- 4) *Negative repercussion* adalah reaksi negatif, dimana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara penggunaan game dengan lingkungan sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial. Dampak yang terjadi pada diri pemain dapat berupa konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol diri yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game* juga memiliki dampak negatif dan dampak positif bagi anak salah satunya *game* memiliki dampak negatif yaitu memupuk rasa egois yang tinggi. Hal ini terkait juga dengan penelitian karena berkaitan dengan interaksi anak. *Game* juga memiliki dampak positif salah satunya yaitu melatih kosa kata atau bahasa, dalam hal ini berkaitan dengan penelitian karena interaksi sosial juga butuh kemampuan kosa kata yang baik dan berbahasa yang baik. Tergantung bagaimana anak menyikapi *game* itu sendiri akan bermanfaat atau tidaknya.

2.1.2 Interaksi Sosial Anak

Interaksi sosial itu sendiri hubungan antara individu satu dengan yang lainnya dalam pemahaman ini akan dijelaskan pengertian interaksi sosial, bentuk interaksi sosial, jenis interaksi sosial, proses interaksi sosial, dan faktor yang mendasari terjadinya interaksi sosial

2.1.2.1 Pengertian Interaksi Sosial

Kehidupan manusia selalu dihadapkan dengan hubungan bersama, antara individu satu dengan yang lain, hubungan ini diperlukan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup. Melalui hubungan ini manusia dapat menyampaikan maksud, tujuan dan keinginannya, namun diperlukan proses timbal balik yang disebut dengan interaksi. Interaksi terjadi apabila seorang individu melakukan tindakan,

sehingga menimbulkan reaksi dari individu-individu yang lain, karena itu interaksi terjadi dalam suatu kehidupan sosial.

Menurut M.Sitorus dalam Muhith (2018:82) mengatakan interaksi sosial adalah hubungan-hubungan dinamis yang menyangkut hubungan antar. Sedangkan menurut H. Bonner dalam Abdul Muhith (2018:83) menyebutkan, bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lainnya atau sebaliknya. Kesimpulannya bahwa interaksi sosial merupakan hubungan antar individu yang menghasilkan saling menguntungkan, yaitu hubungan saling menguntungkan dan berkualitas serta saling mempengaruhi dalam upaya tercapainya perubahan perilaku dan perubahan kondisi menjadi lebih baik. Interaksi sosial juga sangat penting bagi kehidupan bermasyarakat karena dapat mempererat tali silaturahmi antar saudara atau tetangga.

2.1.2.2 Bentuk Interaksi Sosial

Menurut Muhith (2018:86-98) menyebutkan ada 4 bentuk interaksi sosial, yaitu kerja sama (*cooperation*), persaingan (*competition*), pertentangan dan pertikaian (*conflict*), dan akomodasi atau penyesuaian diri (*accommodation*). Lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Kerja sama

Kerja sama (*cooperation*) merupakan salah satu bentuk interaksi yang utama. Menurut Sunaryo dalam Muhith (2018:86) mengatakan, bahwa kerja sama adalah suatu usaha bersama antar perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama. Sedangkan menurut Charles Hurton Cooley dalam Soekanto (2012:66), kerjasama timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut melalui kerjasama, kesadaran akan adanya kepentingan-kepentingan yang sama dan adanya organisasi merupakan fakta-fakta yang penting dalam kerjasama yang berguna.

Bentuk kerjasama ada tiga yaitu: (1). Kerukunan yang menyangkut gotong royong dan tolong menolong, (2). Bargaining yaitu pelaksanaan perjanjian melalui pertukaran barang-barang dan jasa antara dua organisasi atau individu, (3). Kooptasi (*cooptation*), yakni suatu proses penerimaan unsure-unsur baru dalam kepemimpinan atau pelaksanaan politik dalam suatu organisasi sebagai salah satu cara untuk menghindari terjadinya kegoncangan dalam stabilitas organisasi yang bersangkutan, (4). Koalisi (*coalition*) yakni kombinasi antara dua organisasi atau lebih yang mempunyai tujuan-tujuan yang sama. Koalisi dapat menghasilkan keadaan yang tidak stabil untuk sementara waktu karena dua organisasi atau lebih tersebut kemungkinan mempunyai struktur yang tidak sama antara satu dengan yang lainnya. Akan tetapi, karena maksud utama adalah untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama, maka sifatnya adalah kooperatif, (5). Joint venture yaitu kerjasama dalam perusahaan proyek-proyek tertentu, misalnya pengeboran minyak, pertambangan batubara, perfilman, perhotelan, dan seterusnya. Kerja sama adalah suatu bentuk proses sosial yang di dalamnya terdapat aktifitas-aktifitas tertentu yang ditunjukkan untuk mencapai tujuan bersama dan saling membantu serta dapat memahami terhadap aktifitas masing-masing.

2) Persaingan (*competition*)

Menurut Muhith (2018:90) mengatakan, bahwa persaingan (*competition*) adalah suatu proses sosial di mana individu atau kelompok manusia yang bersaing, mencari keuntungan melalui bidang kehidupan yang pada suatu masa tertentu menjadi pusat perhatian umum dengan cara menarik perhatian publik atau mempertajam prasangka yang telah ada. Sedangkan menurut Soekanto (2012:87) mengatakan, bahwa Persaingan merupakan usaha dari seseorang untuk mencapai sesuatu yang lebih dari yang lain, sesuatu tersebut dapat berupa benda atau popularitas tertentu. Persaingan biasanya bersifat individu dan apabila hasil dari persaingan itu dianggap cukup untuk memenuhi kebutuhan pribadinya. Persaingan dapat diartikan sebagai suatu proses sosial, di mana individu atau kelompok yang bersaing mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa menjadi pusat perhatian umum dengan cara menarik

perhatian atau mempertajam prasangka yang telah ada, tanpa menggunakan kekerasan atau ancaman.

Menurut Soekanto (2012:87) tipe persaingan adalah bersifat pribadi (*rivalry*) dan bersifat tidak pribadi (*non rivalry*). (1) Persaingan pribadi (*rivalry*) Persaingan pribadi yaitu persaingan yang dilatarbelakangi untuk memuaskan kebutuhan pribadi. Upaya persaingan ini dilandasi untuk memenuhi kepentingan pribadi tanpa memikirkan orang lain, implikasinya adalah timbul persaingan sehat dan persaingan tidak sehat. Pada persaingan tidak sehat, dalam diri orang yang bersaing pribadi biasanya timbul sifat yang angkuh, egois, sombong, dan selalu mementingkan kepentingan pribadi tanpa melihat kepentingan umum. Dampaknya adalah ada orang lain yang dirugikan, akan tetapi pada persaingan yang sehat seseorang selalu mencari kiat dan cara untuk memenuhi kebutuhan pribadi tanpa mengganggu kepentingan umum. (2) Persaingan tidak pribadi (*non rivalry*) Persaingan yang ditunjukkan dengan meningkatkan kualitas organisasi kelompok melalui peningkatan kualitas hubungan biasanya dilakukan organisasi kelompok dengan meningkatkan tali persaudaraan dan rasa persekutuan di antara anggota kelompok, dengan harapan organisasi kelompok tersebut mampu bertahan dan eksis ditengah persaingan global. Bentuk persaingan antara lain persaingan ekonomi, persaingan kedudukan, dan peranan serta persaingan ras.

Fungsi persaingan sendiri, antara lain (1) menyalurkan keinginan individu atau kelompok yang bersifat kompetitif. (2) sebagai jalan agar keinginan, kepentingan, dan nilai-nilai tersalurkan dengan baik. (3) untuk mengadakan seleksi atas dasar sex dan sosial. (4) untuk menyaring golongan fungsional.

Hasil persaingan sangat ditentukan oleh : kepribadian seseorang, kemajuan, solidaritas kelompok, dan disorganisasi.

1) Pertentangan atau pertikaian (*conflict*)

Menurut Muhith (2018:92) mengtakan pertentangan atau pertikaian (*conflict*) adalah suatu proses sosial di mana individu atau kelompok berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan jalan yang menantang pihak lawan yang disertai dengan ancaman atau kekerasan. Biasanya individu atau kelompok mempunyai unsur pemaksaan kehendak. Individu atau kelompok hanya berpikir

sangat primitif tanpa memikirkan dampak yang lebih luas. Tipe pertentangan atau pertikaian adalah mengelompok dengan area yang lebih sempit (tipe vertical) dan melembaga dengan area yang lebih luas (tipe horizontal). Penyebab terjadinya pertentangan yaitu perbedaan antar individu, perbedaan kebudayaan, perbedaan kepentingan, dan perubahan sosial. Bentuk-bentuk pertentangan antara lain pertentangan pribadi, pertentangan rasial, pertentangan antar kelas sosial, pertentangan politik dan pertentangan yang bersifat internasional. Akibat pertentangan yang terjadi meliputi, tambanya solidaritas kelompok, goyah atau retaknya persatuan kelompok, perubahan kepribadian individu, hancurnya harta benda dan jatuhnya korban manusia, akomodasi, dominasi, dan takhluknya salah satu pihak.

2) Akomodasi atau penyesuaian diri

Menurut Muhith (2018:92-93) menyebutkan, bahwa ada beberapa definisi dari akomodasi yaitu:

- 1) Akomodasi menunjukkan pada suatu keadaan bahwa akomodasi berarti adanya suatu keseimbangan (*equilibrium*) dalam interaksi antar perorangan atau kelompok manusia dalam kaitanya dengan norma sosial yang berlaku dalam masyarakat.
- 2) Akomodasi sebagai proses yang menunjukkan pada usaha-usaha manusia untuk meredakan suatu pertentangan, yaitu usaha-usaha untuk mencapai suatu kestabilan.
- 3) Secara umum, akomodasi adalah suatu cara untuk menyelesaikan pertentangan tanpa menghancurkan pihak lawan sehingga pihak lawan tidak kehilangan kepribadianya. Akomodasi dapat digunakan dalam dua arti, yaitu untuk menunjuk pada suatu keadaan dan untuk menunjuk pada suatu proses. Akomodasi yang menunjuk pada suatu keadaan akomodasi yang seimbang dalam interaksi antara seseorang dengan orang lain dan kelompok yang satu dengan kelompok yang lain dengan norma-norma dan nilai-nilai sosial yang berlaku di dalam masyarakat.

Akomodasi yang menunjuk pada suatu proses akomodasi yang menunjuk pada usaha-usaha seseorang untuk meredakan suatu pertentangan atau usaha-

usaha untuk mencapai kesetabilan dari pertentangan tersebut. Akomodasi merupakan suatu cara untuk menyelesaikan suatu pertentangan tanpa menghancurkan pihak lawan, sehingga lawan tidak kehilangan pribadinya adapun tujuan dari akomodasi, antara lain (1) Untuk mengurangi pertentangan antara individu atau kelompok-kelompok sebagai akibat dari perbedaan paham. (2) Mencegah meledaknya suatu pertentangan untuk sementara waktu. (3) Untuk memungkinkan terjadinya kerjasama antara kelompok-kelompok sosial yang hidup dan terpisah sebagai faktor-faktor sosial psikologis dan kebudayaan.

3) Asimilasi

Asimilasi adalah usaha-usaha mengurangi perbedaan yang terdapat antara orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia dan juga meliputi usaha-usaha untuk mempertinggi tindak atau sikap. Asimilasi yang menyebabkan perubahan-perubahan dalam hubungan sosial dan dalam pola adat istiadat serta interaksi sosial disebut akulturasi.

Menurut Muhith (2018:96) mengatakan, bahwa asimilasi merupakan proses sosial dalam taraf lanjut yang ditandai dengan adanya usaha-usaha mengurangi perbedaan yang terdapat antar perorangan atau kelompok manusia dan juga meliputi usaha untuk mempertinggi kesatuan tindakan, sikap, dan proses mental dengan memperhatikan kepentingan dan tujuan utama.

Proses asimilasi timbul karena adanya perbedaan kebudayaan, bergaul secara langsung dan intensif untuk waktu lama, serta kebudayaan dari masing-masing kelompok berubah dan saling menyesuaikan diri. Bentuk interaksi sosial yang mengarah pada proses asimilasi antara lain, adanya saling pendekatan antara dua belah pihak, tak adanya halangan dan pembatas, sifatnya langsung dan primer, frekuensi interaksi tinggi dan tetap, serta adanya keseimbangan antar pola asimilasi tersebut.

Muhith (2018:96) menyebutkan faktor yang mempermudah asimilasi meliputi, toleransi, kesempatan yang seimbang dibidang ekonomi, sikap menghargai orang asing dan kebudayaan, sikap yang terbuka dari golongan yang berkuasa dalam masyarakat, persamaan dalam unsur-unsur kebudayaan, perkawinan campuran (*amalgamation*), adanya musuh dari luar. Faktor yang

menghalangi terjadinya asimilasi meliputi, terisolasi, kurangnya pengetahuan tentang kebudayaan yang dihadapi, takut terhadap kekuatan suatu kebudayaan yang dihadapi, perasaan bahwa kebudayaan lain lebih maju/lebih tinggi, perbedaan warna kulit, *in group feeling* yang kuat, golongan minoritas mendapat gangguan dari golongan yang lebih berkuasa, perbedaan kepentingan dan pertentangan pribadi.

4) Kontravensi

Menurut Soekanto (2006: 96) kontravensi adalah suatu bentuk proses sosial yang berada antara persaingan dalam pertentangan atau pertikaian. Pertikaian adalah bentuk persaingan yang sifatnya menuju ke hal yang negatif, karena disalah satu pihak bermaksud untuk menyingkirkan pihak yang lainnya dengan cara yang tidak benar untuk mencapai tujuan dan maksud tertentu yang hendak dicapai dari salah satu pihak. Pertentangan atau pertikaian merupakan suatu proses sosial di mana individu atau kelompok berusaha memenuhi tujuan dengan jalan menantang pihak lawan dengan ancaman atau kekerasan.

Sedangkan menurut Muhith (2018:98) mengatakan kontravensi adalah bentuk proses sosial yang berada antara persaingan dan pertentangan atau pertikaian. Bentuk kontravensi, antara lain (1) Penolakan, keengganan, perlawanan, menghalang halangi, protes, perbuatan kekerasan dan mengacaukan rencana pihak lain. (2) menyangkal pernyataan orang lain. (3) Penghasutan, menyebar desas-desus, dan mengecewakan pihak lain. (4) Berkhianat dan membuka rahasia pihak lain. (5) Mengejutkan lawan dan membingungkan pihak lain. Muhith (2018:98) bahwa ada empat tipe kontravensi meliputi, kontravensi antar masyarakat, antagonism keagamaan, kontravensi intelektual, oposisi moral (persaingan dan pertentangan moral).

5) Diferensiasi

Menurut Muhith (2018:98-99) mengatakan, bahwa diferensiasi merupakan proses interaksi sosial ketika perorangan di dalam masyarakat memperoleh hak dan kewajiban yang berbeda dengan orang lain atas dasar perbedaan umur,

perkejaan, dan gender. Diferensi ini menghasilkan pelapisan sosial dimasyarakat. Hal-hal yang mempengaruhi deferensiasi meliputi, tingkat pendidikan, pengalaman, lama berkerja, beban kerja, kedudukan, profesionalisme

Dari pendapat di atas interaksi sosial memiliki bermacam bentuk yaitu ada kerjasama, persaingan, pertentangan, akomodasi atau penyesuaian diri, asimilasi, kontravensi, diferensiasi. Interaksi sosial memiliki banyak bentuk juga memiliki tujuan agar bisa berjalan dengan lancar, dan memiliki beberapa jenis yang bisa dikatakan interaksi sosial.

2.1.2.3 Jenis Interaksi Sosial

Menurut Muhith (2018:101-102) menyebutkan, bahwa ada tiga jenis interaksi sosial, antara lain (1) Interaksi antara individu dan individu. Interaksi ini terjadi pada saat dua individu bertemu, walaupun bisa juga pertemuan tersebut tidak mengeluarkan tindakan apa-apa. (2) Interaksi antara individu dan individu. Interaksi ini terjadi pada saat dua individu bertemu, walaupun bisa juga pertemuan tersebut tidak mengeluarkan tindakan apa-apa. (3) Interaksi antara kelompok dan kelompok. Kelompok sebagai suatu kesatuan bukan pribadi, sehingga anggota kelompok melaksanakan kegiatan atas nama kelompok tidak atas nama pribadi. Ciri-ciri kelompok tersebut yaitu terdapat pelaku dengan jumlah yang lebih dari satu terdapat komunikasi antar pelaku dengan menggunakan simbol terdapat dimensi waktu (masa lampau, masa kini dan masa yang akan mendatang) yang menentukan sifat aksi yang sedang berlangsung, ada tujuan tertentu.

2.1.2.4 Proses Interaksi Sosial

Menurut Soekanto dalam Muhith (2018:102-103), ada dua syarat agar terjadi interaksi sosial, yaitu kontak sosial dan komunikasi.

1) Kontak sosial

Istilah kontak berasal dari bahasa latin, yaitu *cum* atau *con*, yang artinya bersama-sama dan *tangere* yang artinya menyentuh. Secara harfiah kontak artinya bersama-sama menyentuh. Menyentuh bisa diartikan sebagai melihat, mendengar, dan juga tanpa sentuhan fisik, misalnya telepon, surat, dan sebagainya. Sedangkan kontak sosial merupakan aksi individu atau kelompok dalam bentuk isyarat yang memiliki makna bagi si pelaku dan si penerima membalas aksi itu dengan reaksi.

Jenis kontak sosial antara lain ; (1) Kontak langsung : bicara, tersenyum dan bahasa isyarat; (2) kontak tidak langsung : melalui surat, media masa dan media elektronika; (3) kontak antar individu, antar kelompok, serta individu dan kelompok; (4) kontak antar individu : bercakap-cakap dengan seorang temannya; (5) kontak antar kelompok : undangan bola voli antar mahasiswa.

2) Komunikasi vs kontak

Komunikasi dituntut adanya pemahaman makna dari pesan yang disampaikan oleh komunikator. Komunikasi hampir sama dengan kontak, tetapi walaupun adanya kontak belum tentu terjadi komunikasi. Kontak tanpa komunikasi tidak memiliki arti. Kontak lebih ditekankan pada orang atau kelompok yang berinteraksi, sedangkan pada komunikasi yang dipentingkan adalah pemrosesan pesan.

2.1.2.5 Faktor yang Mendasari Terjadinya Interaksi Sosial

Menurut Sunaryo dalam Muhith (2018:103-106), ada empat faktor penting yang mendasari dan perlu diperhatikan dalam interaksi sosial, antara lain (1) Imitasi (peniruan) adalah proses belajar dengan cara meniru atau mengikuti perilaku orang lain. Imitasi digerakan karena adanya keinginan untuk mengadopsi suatu perilaku yang akan memberikan dampak untuk menaikkan dan menunjukkan performa seseorang. (2) Sugesti adalah cara pemberian suatu pandangan atau pengaruh oleh seseorang kepada orang lain dengan cara tertentu sehingga orang tersebut mengikuti pandangan/pengaruh tersebut tanpa berpikir panjang atau suatu proses interaksi sosial ketika individu menerima suatu pandangan atau pedoman perilaku dari individu lain tanpa kritik terlebih dahulu. Sugesti akan lebih berhasil manakala yang memberi sugesti adalah orang berwibawa dan orang yang dipercayai atau orang yang memiliki tipe otoriter. (3) Identifikasi adalah kecenderungan atau keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan pihak lain. Proses identifikasi ini dapat berlangsung secara sengaja maupun tidak sengaja karena biasanya memerlukan orang-orang yang memiliki tipe ideal dalam hidupnya. (4) Simpati adalah perasaan tertarik yang timbul dalam diri seseorang dan membuatnya merasa seolah-olah berada dalam keadaan yang lain. Jadi simpati adalah suatu proses seseorang yang merasa tertarik pada perasaan pihak

lain tanpa logika. Simpati menjadikan seseorang terdorong mengikuti suasana psikologis dari orang lain yang mengalami atau mempunyai masalah.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian mengenai dampak game online terhadap interaksi sosial siswa sudah cukup banyak dilakukan. Berikut beberapa penelitian yang relevan:

- (1) Setiawati dan Soeparno (2010) dalam jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul *Interaksi Sosial Dengan Teman Sebaya Pada Anak Homeschooling Dan Anak Sekolah Regular*. Hasil penelitian, Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada data-data penelitian Interaksi sosial dengan teman sebaya pada anak homeschooling kurang berkembang bila dibandingkan dengan interaksi sosial dengan teman sebaya pada anak sekolah reguler. Anak sekolah reguler lebih intensif bertemu dengan anak-anak sebayanya sedangkan Anak *homeschooling* memiliki sedikit kesempatan untuk bertemu dengan anak-anak sebayanya. Anak *homeschooling* lebih sering berinteraksi dengan anak-anak yang lebih tua usianya dan berinteraksi dengan orang-orang yang lebih tua usianya. Penelitian ini memiliki persamaan dengan peneliti yaitu sama-sama membahas mengenai interaksi sosial. Perbedaan yang sayang sekali tidak membahas mengenai *game online*.
- (2) Setiawan, D (2012) dalam jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul *Interaksi Sosial Antar Etnis Di Pasar Gang Baru Pecinan Semarang Dalam Perspektif Multikultural* hasil penelitian Pranata-pranata tradisional dipandang cukup fungsional dalam membangun jaringan integrasi antara komunitas-komunitas yang heterogen itu. Berfungsinya pranata-pranata tradisional tersebut melahirkan banyak pola-pola hubungan antar etnis, yang pada intinya menggambarkan adanya integrasi yang kuat antara satu komunitas dengan komunitas lainnya. Nilai-nilai budaya yang mengedepankan pentingnya harmonitas yang didukung oleh corak pemahaman agama yang toleran merupakan faktor kunci terciptanya integrasi sosial antaretnis. Karena itu, hegemoni kultur dominan yang mengarah pada konflik mayoritas-minoritas akan dapat teratasi dengan menguatnya kesadaran sosial terhadap nilai budaya kerukunan. Masa depan integrasi sosial pada pemukiman yang terdiri

atas etnis lokal dan etnis pendatang sangat tergantung pada sikap sosial masing-masing komunitas etnis. Bila komunitas etnis pendatang memiliki kesediaan untuk beradaptasi secara intensif serta lebih mengedepankan perubahan secara evolutif, maka integrasi sosial akan dapat dipertahankan dengan baik. Realitas pemahaman multikultural masyarakat Pasar Gang Baru Pecinan Semarang telah terkonsepkan secara baik dengan adanya sifat saling memahami, menjaga kebersamaan dalam satu wilayah, dan keterlibatan dalam beberapa kegiatan serta adanya pembauran hidup secara turun-temurun yang sudah lama berlangsung. Selain itu faktor memegang teguh pendirian budaya juga membawa pengaruh terhadap kerukunan antar umat beragama. Sementara adaptasi dan asimilasi budaya merupakan bentuk dari pemahaman multikultural masyarakat Pasar Gang Baru Pecinan Semarang di samping bentuk yang lain mereka telah mampu mengaktualisasikan secara positif, yakni dengan melakukan gotong royong. Pihak Pemerintah Kota, Kelurahan maupun Kecamatan juga harus pro aktif dengan mengalokasikan dana agar rencana dan program kerja yang berhubungan dengan kegiatan kerukunan umat beragama dapat terlaksana dengan baik. Selain itu pihak pemerintah baik tingkat kota, kecamatan dan kelurahan dengan sepenuh hati harus memberikan kesempatan yang luas kepada wadah kerukunan umat beragama untuk memprogramkan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan kerukunan umat beragama. Pihak Peneliti lain agar melakukan penelitian lanjutan mengenai Interaksi Sosial antar etnis ini dalam perspektif yang lain. Penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama-sama membahas mengenai interaksi sosial. Perbedaannya dengan penelitian ini tidak membahas mengenai *game online*.

- (3) Aprihastanto, A (2013) Prodi Ekonomi BKK Administrasi Perkantoran, FKIP Universitas Sebelas Maret dalam jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul *Hubungan Antara Interaksi Sosial Dalam Kelompok Teman Sebaya Dan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar*. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Terdapat hubungan yang signifikan antara interaksi

sosial dalam kelompok teman sebaya dengan prestasi belajar mengelola peralatan kantor siswa kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/ 2013; 2) Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan prestasi belajar mengelola peralatan kantor siswa kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/ 2013; 3) Terdapat hubungan yang signifikan antara interaksi sosial dalam kelompok teman sebaya dan motivasi belajar siswa secara bersama-sama dengan prestasi belajar mengelola peralatan kantor siswa kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/ 2013. Temuan lain yang diperoleh dari hasil analisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Dari deskripsi data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diketahui: a) Tingkat pencapaian interaksi sosial dalam kelompok teman sebaya siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK N 1 Surakarta adalah sebesar 80%; b) Tingkat pencapaian motivasi belajar siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK N 1 Surakarta adalah sebesar 84%; c) Tingkat pencapaian prestasi belajar mengelola peralatan kantor siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK N 1 Surakarta adalah sebesar 80%. 2) Dari persamaan garis regresi linear multipel diperoleh: $\hat{Y} = 25,351 + 0,197X_1 + 0,712X_2$. Hasil persamaan tersebut di atas dapat ditafsirkan bahwa rata-rata prestasi belajar mengelola peralatan kantor siswa (Y) akan meningkat atau menurun sebesar 0,197 untuk setiap peningkatan atau penurunan satu unit variabel interaksi sosial dalam kelompok teman sebaya (X1) dan juga akan meningkat atau menurun sebesar 0,712 untuk setiap peningkatan atau penurunan satu unit variabel motivasi belajar (X2). 3) Besarnya sumbangan yang diberikan oleh masing-masing variable.

- (4) Pitaloka (2013) mahasiswa Universitas Sebelas Maret dalam Jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kegemaran pelajar bermain game

online tidak lepas dari pengaruh lingkungan yang meliputi lingkungan teman sebaya, serta adanya pembiaran dari orangtua. Selain itu kompensasi perhatian dan kasih sayang orangtua dalam bentuk materi membuat para pelajar bisa rutin mengakses game online selama berjam-jam dengan memanfaatkan sedikit waktu luang adalah karena ketersediaan modal berupa materi dari orangtua yang tidak terkontrol. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti sama-sama membahas mengenai *game online* dan bagaimana dampak dari *game online* tersebut. Perbedaannya yaitu tidak membahas mengenai interaksi sosial.

- (5) Andarbeni, S.L (2013) mahasiswa Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya dalam jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul *Studi Tentang Kemampuan Interaksi Sosial Anak Kelompok A Dalam Kegiatan Metode Proyek Di Tk Plus Al-Falah Pungging Mojokerto*. Dari hasil analisis dan pembahasan pada bab yang sebelumnya, maka dapat disimpulkan dari hasil penelitian ini yaitu : 1. Dalam kontak sosial terdapat tiga indikator yaitu saling menyapa dengan teman, ketika awal masuk kelas anak berjabat tangan dengan temannya, ketika bertemu dengan teman anak memberi senyuman. Kontak sosial pada anak kelompok A dari empat minggu mengalami perkembangan yang baik, dari minggu pertama masih kurang, tetapi minggu terakhir mengalami perkembangan yang baik. 2. Dalam komunikasi terdapat empat indikator yaitu bahasanya jelas, lancar dan dapat dimengerti, mengajak teman bermain, berani bertanya, berani mengutarakan pendapat. Komunikasi pada anak kelompok A dalam empat minggu menunjukkan perkembangan yang baik. Pada awal penelitian komunikasi anak kelompok A masih kurang, masih ada yang belum bisa berkomunikasi secara baik. Pada minggu terakhir penelitian anak kelompok A sudah bisa berkomunikasi secara baik, dan komunikasi mengalami perkembangan yang baik. 3. Dalam kerjasama terdapat indikator yaitu saling tolong menolong, anak saling berbagi alat-alat tulis , menunjukkan kepedulian. Dalam awal penelitian kerjasama anak masih kurang baik, anak masih cuek belum mau peduli kepada teman-temannya. Tetapi pada minggu

terakhir kerjasama anak sudah baik. Anak sudah bisa peduli dengan temannya, mau meminjamkan alat tulis kepada teman yang tidak membawa.

4. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosial anak kelompok A di TK Plus Al-Falah Pungging Mojokerto secara keseluruhan baik. Dilihat dari perkembangan setiap harinya, anak sudah mulai berani menyapa temannya, membalas sapaan dengan senyuman.

- (6) Safitri,S. (2013) alumni magister kajian pariwisata sekolah pascasarjana Universitas Gadjah Mada dalam jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul *Dampak Sosial Budaya Interaksi Wisatawan Dengan Masyarakat Lokal Di Kawasan Sosrowijayan* . Melalui penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa interaksi yang terjadi untuk keperluan wisata yaitu transaksi produk wisata menempati urutan tertinggi dalam hal intensitas, diikuti dengan interaksi pada saat wisatawan bertemu masyarakat lokal di suatu atraksi wisata, seperti cafe atau resto di Sosrowijayan. Sedangkan interaksi untuk bertukar informasi, baik mengenai pariwisata maupun pengalaman pribadi, jarang berlangsung lama apabila tidak didahului atau diikuti dengan bentuk interaksi lainnya. Selanjutnya bisa dikatakan bahwa interaksi antara wisatawan dan masyarakat lokal dapat digolongkan menjadi dua yaitu antara wisatawan dengan masyarakat lokal pekerja dan dengan masyarakat lokal non pekerja. Dampak sosial budaya sebagai akibat dari terjadinya interaksi meliputi terjadinya efek demonstratif, munculnya perubahan nilai sosial seperti pada perubahan norma, pandangan mengenai hubungan pria dan wanita, sifat materialism dan perubahan unsur budaya dalam pertunjukan seni, adanya pembelajaran budaya serta terciptanya budaya pariwisata. Dampak ini lebih berpengaruh pada masyarakat lokal dibandingkan pada wisatawan dikarenakan singkatnya masa kunjungan wisatawan. Adapun interaksi yang memberi lebih banyak dampak pada kehidupan keduanya berasal dari kontak akan tercapainya transaksi wisata dan saat keduanya bertemu di atraksi wisata yang sama. Kesemuanya dapat bersifat positif maupun negatif mengingat meskipun terjadi perubahan pada nilai sosial

budaya masyarakat setempat, hal ini menarik perhatian wisatawan untuk berkunjung ke Sosrowijayan.

- (7) Romadhani.A.N,Sujana.Y, dan Syamsyudin.M.M (2014) Program Studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret melakukan penelitian dengan judul *Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial melalui Metode Numbered Heads Together Kelompok A TK Aisyiyah 56 Baron Tahun Ajaran 2014/2015*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebanyak dua siklus, dapat disimpulkan bahwa metode Numbered heads together dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok A TK Aisyiyah 56 Baron tahun ajaran 2014/2015. Peningkatan tersebut ditunjukkan dari hasil unjuk kerja anak. Dengan demikian, metode Numbered heads together dapat digunakan sebagai salah satu metode untuk mengatasi masalah pembelajaran khususnya mengatasi rendahnya kemampuan interaksi sosial anak dengan cara menerapkannya dalam pembelajaran. Metode Numbered heads together merupakan model dari pembelajaran kooperatif dimana mampu membantu anak dalam bekerjasama dan melakukan interaksi intensif dengan teman sebayanya, metode ini dapat dijadikan sebagai inovasi metode yang diterapkan sebelumnya.
- (8) N.Rahma, R.Irdiyanto (2014) mahasiswa jurusan sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang dalam jurnal nasional melakukan penelitian yang berjudul *Interaksi Sosial Penari Bujangganong Pada Sale Creative Community Di Desa Sale Kabupaten Rembang*. Adanya kesenian Bujangganong *Sale Creative Community(SCC)* memunculkan interaksi sosial pada penari yang menekankan kebersamaan dan menjalin keharmonisan meskipun antar penari memiliki watak dan karakter yang berbeda. Kontak sosial penari Bujangganong *Sale Creative Community(SCC)* yang terjalin yaitukontak sosial antara orang perorangan, kontak sosial antara orang per orang dengan satu kelompok atau sebaliknya dan kontak sosial antara satu kelompok dengan kelompok lainnya memunculkan kesadaran penari Bujangganong *Sale Creative Community(SCC)* untuk bekerjasama, memotivasi, menaati aturan, menghargai, dan bersatu saat pertunjukan

maupun di luar pertunjukan. Komunikasi yang terjalin antara penari dengan penari dan pelatih dengan penari agar keadaan kondusif dan tidak sampai terjadi pertentangan bahkan pertikaian. Ke enam bentuk interaksi sosial (kerja sama, asimilasi, akomodasi persaingan, pertentangan, dan kontravensi) menjadikan penari untuk lebih maju dan berkembang dalam berkarya. Dan Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial penari Bujangganong *Sale Creative Community(SCC)* diantaranya faktor imitasi ditunjukkan penari meniru gerak dan atraksi penari kelompok kesenian lainnya untuk menambah referensi gerak, faktor sugesti ditunjukkan penari dengan saling memotivasi agar tercipta hubungan yang harmonis, faktor identifikasi memunculkan rasa penari untuk berlaku sama dengan membuat ciri khas yang berbeda dengan yang lainnya, dan faktor simpati memunculkan sifat ketertarikan penari terhadap orang yang diidolakan setelah melakukan penilaian sehingga ingin menjadi penari seperti yang diidolakan.

- (9) Virgia (2014) mahasiswa Universtias Ahmad Dahlan dalam jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul *Kemampuan Interaksi Sosial Antara Remaja Yang Tinggal Di Pondok Pesantren Dengan Yang Tinggal Bersama Keluarga* . Berdasarkan hasil analisis uji-t dengan 62 responden yang terdiri dari 31 remaja yang tinggal di pondok pesantren dan 31 remaja yang tinggal bersama keluarga pada SMA IT Abu Bakar Yogyakarta di dapatkan hasil $t=0,983$ dan $p=0,330$ ($p>0,05$) yang berarti tidak signifikan. Hasil ini menunjukkan tidak ada perbedaan kemampuan interaksi sosial remaja yang tinggal di pondok pesantren dengan yang tinggal bersama keluarga. Dimana kemampuan interaksi sosial remaja yang tinggal di pondok pesantren (Mean=81) lebih tinggi dari remaja yang tinggal bersama keluarga dengan (Mean 79), dengan perbedaan mean antara remaja yang tinggal di pondok pesantren dengan yang tinggal bersama keluarga sangat kecil yaitu hanya 2.
- (10) Vivin Eka Rahmawati, Dian Puspita Yani (2014) Prodi D III Kebidanan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang dalam jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul *Hubungan Interaksi Sosial Dengan Hasil Prestasi Belajar Mahasiswa Semester Iv Program*

Studi Diploma Iii Kebidanan Unipdu Jombang. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : 1. Interaksi sosial mahasiswa semester IV sebagian besar dalam kategori sedang yaitu sebesar 66,7% 2. Hasil prestasi belajar mahasiswa semester IV sebagian besar dalam rentang nilai indeks prestasi semester antara 2,75-3,50 (B) 3. Terdapat hubungan interaksi sosial dengan hasil prestasi belajar mahasiswa semester IV Prodi DIII Kebidanan Universitas Pesantren Tinggi Darul ‘Ulum Jombang, terbukti nilai p value = 0,000)

- (11) Cigdem Uz (2015) Computer Education and Instructional Technology Yıldız Technical University, Turkey dalam jurnal internasional melakukan penelitian dengan judul *Social Interactions and Games*. Game digital telah menjadi populer karena peningkatan teknologi hebat dalam beberapa tahun terakhir. Mereka telah semakin ditransformasikan dari pengalaman yang ditempatkan bersama menjadi platform multi-dimainkan, berorientasi sosial (Herodotou, 2009). Game Online Multi-Pengguna Multi-Pengguna memberikan kesempatan untuk menciptakan lingkungan sosial untuk persahabatan dan memperkuat hubungan. Namun, beberapa peneliti mendukung gagasan bahwa gamer yang mencari hubungan yang bermakna dalam lingkungan gim mungkin memiliki masalah dalam membentuk hubungan yang bermakna di lingkungan nyata (seperti dikutip dalam Redmond, 2010). Penelitian ini dilakukan dengan sampel dari 168 mahasiswa untuk mengeksplorasi interaksi sosial masuk dan keluar dari lingkungan permainan dalam hal jenis kepribadian, jenis kelamin dan preferensi permainan. Sebagai hasil dari penelitian, ditemukan bahwa sebagian besar peserta lebih suka bermain permainan multi-pemain dengan teman-teman kehidupan nyata mereka dan anggota keluarga. Meskipun mereka cenderung berteman di lingkungan gim, mereka tidak suka berbagi masalah sensitif dengan teman gim mereka. Bahkan; siswa yang melaporkan diri mereka lebih ekstra, menghabiskan lebih banyak jam dalam permainan. Makalah ini berkontribusi pada perdebatan tentang dampak permainan pada interaksi sosial pemain masuk dan keluar dari lingkungan permainan.

(12) Dahlia (2015) dalam jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul *Game Online Dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas Dan Kualitas Interaksi Sosial Gamer*. Hasil penelitian bermain game online dengan intensitas yang tinggi dapat menurunkan kualitas interaksi pemainnya dengan masyarakat dan lingkungan sekitar. Dampak negative tersebut perlu mendapatkan perhatian serius terutama dari lingkungan terdekat, yaitu keluarga, orang tua dan guru, Agar para pemain yang kebanyakan adalah remaja tetap mendapat pengawasan dan arahan, ini penting demi kehidupan sosial mereka yang lebih baik kedepannya. Penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama-sama membahas *game online* jurnal ini juga memaparkan ada beberapa dampak positif dan negative dalam game. Perbedaannya jurnal ini tidak terlalu detail membahas *game* dan interaksi sosial.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki dampak positif dan dampak negatif yang membuat anak menjadi kecanduan dan juga memiliki dampak positif. *Game online* juga mempengaruhi interaksi sosial anak sehingga terganggu, ruang lingkup pertemanan yang bermain *game online* interaksinya terganggu sehingga hanya bermain dengan yang bermain *game online* saja. Penelitian yang telah dipaparkan adalah penelitian yang relevan dengan penelitian ini karena bersinggungan dengan *game online* dan interaksi sosial.

(13) D. Harfiyanto, C.B. Utomo, dan T. Budi (2015) mahasiswa Prodi Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia dalam jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di Sma N 1 Semarang*. Penelitian ini dilakukan guna melihat pola dan bentuk interaksi sosial antar siswa serta dampak dari penggunaan *gadget*. Metode penelitian yang digunakan metode kualitatif yang menggambarkan secara objektif pola interaksi sosial yang terjadi pada siswa pengguna *gadget*. Lokasi penelitian di SMA N 1 Semarang. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara,

dan dokumen. Hasil penelitian adalah didapatkannya gambaran pola interaksi sosial, siswa lebih memilih menggunakan *gadget* dan jika tidak ditanggapi baru siswa bertemu dengan orang yang dimaksud, bentuk-bentuk interaksi yang terjadi melalui interaksi menggunakan *gadget* dapat menjadi dua, proses asosiatif dan proses disosiatif. Proses asosiatif bentuk-bentuk interaksi sosial yang terjadi menggunakan *gadget*, siswa banyak melakukan kerjasama mengerjakan tugas, pekerjaan rumah, bertukar informasi, sedangkan proses disosiatif yaitu konflik, tidak pernah ada konflik yang serius, yang terjadi hanya sebatas perbedaan pendapat serta salah paham yang dapat diselesaikan langsung oleh siswa. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah siswa menjadi lupa waktu.

(14) Syahrani, A (2015), melakukan penelitian dengan judul *Ketergantungan Game Online dan Penanganannya*. Hasil penelitian menyatakan bahwa faktor yang menyebabkan perilaku kecanduan akan game online pada subyek berawal dari faktor keluarga dan faktor sosial. Dalam keluarga, subyek memiliki fasilitas game yang dibutuhkan seorang gamers. Hal ini menjadi salah satu faktor pendukung seorang gamers memainkan perannya dalam menghibur diri dan untuk kesenangannya. Fakta yang terjadi pada kedua subyek berawal dari tersedianya fasilitas game di rumah dan pergaulan sosial dengan teman-teman serta keinginan yang kuat untuk menguasai game tersebut dengan berbagai cara seperti mencari tahu lewat internet, browsing atau bertanya dengan temannya di dunia maya. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu sama-sama membahas *game online* dan juga membahas mengenai ketergantungan terhadap *game online*. Namun juga memiliki perbedaan yaitu hanya meneliti ketergantungan *game online* tidak membahas berimbas terhadap apa *game online* ini.

(15) Wijiarti, D.N (2016) mahasiswa bahasa Inggris Universitas Sam Ratulangi Fakultas Ilmu Budaya dalam jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul *Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris (Ditinjau Dari Persepsi Mahasiswa)*. Berdasarkan hasil penelitian tentang dampak penggunaan game online dalam pembelajaran bahasa Inggris

dapat disimpulkan bahwa mahasiswa merasakan dampak positif dan negatif yang dihasilkan oleh game online khususnya untuk proses pembelajaran bahasa Inggris. Sehubungan dengan dampak positif, sembilan dari sebelas partisipan merasakan dampak positif yang dapat meningkatkan kemahiran berbahasa Inggris mereka. Sedangkan dari sisi negatifnya, partisipan mengatakan bahwa banyak mempelajari kosakata yang kasar, yang bersifat menghina dan mengejek. Selain dampak positif dan negatif yang dihasilkan, game online dirasakan oleh mahasiswa sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berbahasa Inggris. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajar bahasa Inggris menjadikan game online sebagai strategi mereka untuk menguasai bahasa Inggris. Strategi ini meliputi fungsi metakognitif, fungsi kognitif, fungsi afektif, dan fungsi sosial. Untuk fungsi metakognitif menurut sebagian besar mahasiswa mereka menggunakan game online sebagai media pembelajaran sebelum menjadi mahasiswa Sastra Inggris. Fungsi kognitif yang menurut sebagian mahasiswa sering berdiskusi dengan gamers lainnya. Fungsi afektif yang menyebutkan bahwa mereka merasa lebih senang belajar bahasa Inggris melalui game online dan fungsi sosial yang menurut sebagian besar mahasiswa sering berinteraksi dengan gamers dari luar Indonesia. Sebagai tambahan, mahasiswa juga berpendapat bahwa game online dapat membantu mereka untuk meningkatkan keahlian berbahasa Inggris khususnya di bidang mendengar, berbicara, menulis, dan membaca. Beberapa keahlian yang juga mereka dapati antara lain; kosakata baru untuk memahami atau menerjemahkan teks baha Inggris; ketelitian dalam menggunakan tata bahasa yang tepat; kemampuan untuk mengenali bunyi kata dalam percakapan atau dialog; dan keahlian untuk mengucapkan lafal kata yang tepat. Selain strategi pembelajaran dari Chamot, mahasiswa juga meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris mereka di bidang mendengar, berbicara, membaca, dan menulis seperti yang dituliskan oleh Cohen. Mahasiswa-mahasiswa ini menjadikan game online sebagai sarana belajar mereka secara otodidak.

- (16) Nurlaela (2016) dalam jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul *Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur* Perilaku Moral Pada Anak Yang Di Timbulkan Akibat Dari Seringnya Memainkan Game Online rasa malas merupakan keengganan seseorang untuk melakukan sesuatu yang seharusnya atau sebaiknya dia lakukan. Salah satu perilaku yang ditimbulkan akibat dari seringnya memainkan game online yaitu malas belajar. Dengan mengenal permainan game online anak jarang meluangkan waktu untuk belajar, tidak ada semangat untuk belajar dan mengerjakan tugasnya. Analisis peneliti bahwa dampak dari permainan game online selalu memberikan efek negative kepada anak yang mendatangkan akibat kurang baik. Perkembangan teknologi saat ini semakin maju dengan pesat termasuk game online. Akibat perkembangan tersebut berdampak pada generasi mudasalah satu dampaknya adalah malas belajar. Apabila seorang anak terus-terusan bermain game online tanpa adanya pengawasan dan batasan dari orang tua maka akan berakibat buruk untuk anak itu. Misalnya saja anak tidak lagi pergi ke sekolah menimbulkan sikap dan perilaku yang tidak baik pada anak. Emosi seseorang apabila sedang tidak stabil mampu melakukan segala sesuatu yang diluar pikiran. Karena terus menerus kalah dalam permainan sehingga mengundang emosional seseorang menjadi meningkat. contohnya melawan orang tua, menyepelkan pendapat orang lain, menjadi penentang dan selalu emosi kepada orang-orang yang ditemuinya. Penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama- sama meneliti tentang dampak *game online*. Perbedaanya dalam penelitian ini membahas berdampak pada moral anak bukan berdampak pada interaksi sosial anak.
- (17) Silviana dan Stefani (2016) dalam jurnal nasional ini melakukan penelitian dengan judul *Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat* Berdasarkan hasil pengujian korelasi, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain game online dan keterampilan sosial pada dewasa awal. Komponen-komponen dari kecanduan game online yang cenderung

tinggi adalah komponen coping, karena mayoritas responden menjadikan game online sebagai pelarian atau pelampiasan dari masalah yang sedang mereka hadapi. Pada komponen keterampilan sosial, ketiga aspek cenderung tinggi. Untuk penelitian selanjutnya mengenai topik penelitian yang terkait, diharapkan dapat mengembangkan karakteristik sampel yang lebih spesifik, seperti pemilihan genre game online tertentu dan bisa menambahkan tabel frekuensi responden yang memiliki tingkat kecanduan game online dan keterampilan sosial tinggi, sedang maupun rendah. Bagi pemain game online, diharapkan untuk terus meningkatkan keterampilan sosial dengan mengikuti organisasi di kampus, beraktifitas bersama teman kerja atau teman baru atau melakukan hobi baru yang lebih bermanfaat. Selain itu memberikan batasan waktu bermain per harinya dengan menyusun jadwal kegiatan sederhana. Bagi pemilik atau penjaga warnet, dapat memberikan batasan waktu bermain pada pemain dewasa awal maksimal 5-7 jam per hari baik pemain individu maupun kelompok dalam satu warnet tersebut. Pemilik warnet bisa menyediakan ruang sebagai tempat berkumpul sehingga pengunjung warnet dapat menambah koneksi baru, bertemu komunitas baru atau sebagai sarana mencari lowongan pekerjaan. Penelitian ini memiliki persamaan dengan peneliti yaitu mengenai tentang *game online* dan membahas mengenai interaksi sosial. Perbedaannya tidak terlalu detail membahas *game* dan interaksi sosial.

- (18) Priyanto.B, Mulyono.S.E (2017) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang dalam jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul *Interaksi Sosial Anak Jalanan Dengan Teman Sebaya Di Yayasan Setara Kota Semarang. (Social Interaction With Street Children Peers In Yayasan Setara In Semarang)*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian yang telah peneliti lakukan di Yayasan Setara tepatnya di Gunungsari, Candisari, Semarang, maka dapat disimpulkan bahwa: 1. Proses interaksi sosial anak jalanan dengan teman sebaya yang meliputi kontak sosial dan komunikasi sosial juga sudah berjalan dengan baik, tidak ada yang membedakan antara satu sama lain, mereka saling menghargai,

menghormati, dan tolong-menolong ketika salah satu dari mereka mengalami masalah atau sedang dalam kesusahan, Anak jalanan di Gunungsari, Semarang tidak ada yang merasa kesulitan ketika berkomunikasi dengan teman sebayanya. 2. Bentuk interaksi anak jalanan dengan teman sebaya yang meliputi kerjasama, akomodasi, asimilasi dan akulturasi, persaingan dan pertentangan sudah berjalan dengan baik, dalam semua aspek. Anak jalanan sudah berinteraksi dengan baik dengan teman sebayanya, tidak terjadi konflik ataupun perselisihan yang berarti, aspek dominan dari interaksi anak jalanan dengan teman sebayanya adalah kerjasama, dan akulturasi, terbukti dengan kerjasama yang dilakukan anak-anak di sekolah ataupun dalam lingkungan bermain, semua membaaur tanpa saling membeda-bedakan satu sama lain. 3. Karakteristik sosial perkembangan emosi anak jalanan dengan teman sebaya juga sudah baik, baik anak jalanan ataupun bukan mereka membaaur, tanpa mempedulikan status sosial, semua berteman dan membentuk kelompok teman sebaya sendiri tanpa bantuan orang dewasa, selain itu anak jalanan di Gunungsari, Candisari Semarang juga merupakan anak yang mempunyai kecerdasan emosi yang baik, terbukti dengan rasa toleransi dan solidaritas yang tinggi, pada saat salah satu temanya sedang mengalami masalah atau sedang dalam kesusahan anak jalanan tersebut akan saling tolong menolong.

- (19) Fithri.D.L ,Setiawan.D.A (2017) Fakultas Teknik, Program Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus dalam jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul *Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini* . Dari uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut : 1) Perancangan yang telah dilakukan menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat mengubah cara belajar yang formal dan monoton menjadi lebih eduktif dan menyenangkan untuk anak usia dini yaitu 3-6 tahun. 2) Aplikasi Game Edukasi Android ini dapat menjadi referensi belajar tambahan bagi buah hati yang masih berusia dini. 3) Aplikasi Game edukasi ini sebagai wahana bagi anak usia dini untuk mengenal dan memahami huruf dan angka.

- (20) Drajat (2017) mahasiswa bimbingan konseling Universitas PGRI Yogyakarta dalam jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pгри Yogyakarta*. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa intensitas bermain game online memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam bermain game online maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku prokrastinasi akademik. Oleh karena itu, perlu adanya upaya yang dapat dilakukan untuk menekan tingginya perilaku prokrastinasi akademik mahasiswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mengurangi intensitas bermain game online.
- (21) Effendi, A dkk (2017) dalam jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul *Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak Di Kabupaten Sukoharjo*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media baru di kalangan anak usia 8–12 tahun di Kabupaten Sukoharjo dalam kategori sedang (1,89) dan interaksi sosialnya dalam kategori tinggi (2,45). Asumsi yang menyatakan bahwa semakin tinggi penggunaan media baru maka interaksi sosial anak akan cenderung semakin rendah dapat diterima kebenarannya dengan koefisien korelasi sebesar 0,54 pada derajat kebebasan 0,05 atau tingkat kepercayaan 95%. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu sama-sama membahas mengenai interaksi sosial anak. Perbedaannya penelitian ini tidak membahas mengenai *game online*.
- (22) Eskasasnanda I.I.D.P (2017) Social Studies Department, Universitas Negeri Malang, Indonesia dalam jurnal internasional melakukan penelitian dengan judul *Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java* . Perkembangan sains dan teknologi menyebabkan banyak perubahan di segala bidang termasuk bentuk yang populer permainan di antara siswa SMP dan SMA di Indonesia. Permainan tradisional itu dulu terkenal telah digantikan oleh permainan

modern seperti video game online. Artikel ini membahas sebab dan akibat permainan video online yang diputar pada siswa SMP dan SMA di Indonesia Malang. Studi ini mengungkapkan bahwa siswa bermain video game online karena tekanan teman sebaya; dan video online gim disukai karena dianggap lebih modern, praktis, realistis, dan beragam. Awalnya, siswa bermain video game online untuk menghilangkan kepenatan karena belajar di sekolah, tetapi kemudian, mereka menjadi kecanduan, dan mencapai kondisi yang mereka rasa sulit untuk berhenti bermain game. Kondisi ini akan langsung mempengaruhi prestasi mereka di sekolah.

- (23) Kurniawan, E (2017), melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*. Hasil penelitian menunjukkan analisis regresi menunjukkan bahwa nilai signifikansi regression adalah sebesar 0,000. Mengacu pada kriteria hasil uji hipotesis maka nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Oleh karena hipotesis penelitian sudah teruji kebenarannya yaitu ada pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada Mahasiswa BK Semester II angkatan tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta. Saran yang diajukan yaitu mahasiswa diharapkan dapat mengurangi intensitas bermain game online agar tidak berperilaku prokrastinasi akademik. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu sama-sama meneliti *game online*. Perbedaanya peneliti membahas membahas perilaku prokrastinasi sedangkan peneliti ini membahas mengenai interaksi sosial.
- (24) Pangastuti, R (2017), melakukan penelitian dengan judul *Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini*. Hasil akhir dari penelitian ini menyimpulkan bahwa fenomena *gadget* telah merambah luas di wilayah Indonesia baik wilayah perkotaan maupun pedesaan dan pada tingkat usia dini (± 1 tahun hingga 6 tahun) telah mengenal dan menggunakan *gadget*. Dampak sosial yang dimunculkan dari anak-anak pengguna *gadget* ini menunjukkan data positif, artinya *gadget* sangat mempengaruhi terhadap

perkembangan perilaku dan interaksi sosialnya. Perkembangan sosial anak pengguna *gadget* bahkan hingga kecanduan adalah kebanyakan mereka terlihat pasif dalam pergaulan dengan teman sebaya, mereka lebih suka sendiri dengan *gadgetnya*, aktivitas motorik pun sangat minim. Sehingga pengoptimalan potensi diri seorang anak diperlukan adanya peran serta orang tua, yang menjadi elemen terpenting dalam pembentukan dan perkembangan kepribadian anak. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu meneliti masalah perkembangan sosial. Perbedaannya peneliti ini membahas kepribadian anak.

(25) Setyowati.R (2017) mahasiswa Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Surakarta dalam jurnal melakukan penelitian dengan judul *Perbedaan Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial Pada Anak Usia 3-6 Tahun Yang Menggunakan Dan Tidak Menggunakan Gadget Di Tkit Al Hikam Delanggu*. Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan bentuk-bentuk interaksi sosial pada anak usia 3-5 tahun yang menggunakan dan tidak menggunakan *gadget* di TKIT Al Hikam Delanggu. Hal tersebut dapat dibuktikan dari nilai signifikan uji statistik t sebesar $0,000 < 0,05$ dan t hitung sebesar $-4,303$. Sehubungan dengan penelitian diatas, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut: 1. Penggunaan *gadget* perlu adanya pengawasan dari orang tua dan pangasuh anak. Orang tua wajib mengetahui, untuk apa dan bagaimana media digital digunakan oleh anak. Di samping itu, perilaku berkomunikasi internal keluarga dan peran orang tua diperlukan untuk lebih mengenalkan dan memberi kesempatan anak berinteraksi dengan teman-teman sebaya dan lingkungan sekitarnya. 2. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan indikator-indikator pada penelitian ini.

(26) Suplig (2017) dalam jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; Pertama, game online bisa membuat para pemainnya lupa waktu dan mengalami kecanduan. Ketika mengalami kecanduan, maka

akan sangat susah untuk terlepas dari game tersebut. Kedua, orang yang sudah mengalami kecanduan game online akan mengalami gangguan kognitif, perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial). Ketiga, perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau moodiness. Keempat, reaksi negatif di mana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna game online dengan lingkungan di sekitarnya. Kelima, mengalami masalah sosial, di mana akan lebih memilih menyendiri dari pada bersosialisasi dengan orang lain. Ini yang dimaksud dengan menurunnya kecerdasan sosial. Keenam, ketika seseorang mengalami kecanduan game online, itu sama saja dengan tidak menghormati Tuhan karena waktu dihabiskan hanya untuk memuaskan keinginan dan sudah tidak ada waktu lagi untuk Tuhan, baik berdoa, beribadah, bersekutu, dan membaca firman Tuhan. Ketujuh, relasi dan hubungan dengan sesama menjadi tidak baik apalagi relasi dengan Tuhan menjadi jauh karena hanya mementingkan keinginan pribadi dan memuaskan keinginan karena sudah mengalami kecanduan. Kedelapan, terdapat hubungan yang erat antara kecanduan game online dan kecerdasan sosial. Ketika seseorang mengalami kecanduan game online maka itu akan sangat mempengaruhi kecerdasan sosial di mana orang tersebut akan sulit bersosialisasi dengan orang lain dan lebih suka bersosialisasi di dunia maya. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu sama-sama membahas mengenai *game online*. Perbedaanya tidak membahas mengenai interaksi sosial anak.

- (27)Ulfa (2017) mahasiswa Universitas Riau dalam nasional melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kecanduan game online membuat nilai pelajaran sangat menurun membuat perasaancemas dan mudah marah saat tidak ngegame, mengalami gangguan tidur dan sakit kepala, dan gangguan-gangguan lain. Penelitian ini memiliki

kesamaan dengan peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang *game online* dan mencari pengaruhnya seperti apa. Perbedaannya penelitian ini tidak membahas mengenai interaksi sosial anak.

(28) Umi dkk (2017) dalam jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul *Interaksi Sosial Anak Dalam Permainan Cublak-Cubla Suweng Pada Usia 2-4 Tahun Di Tpa Pena Prima Tahun 2017*. Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam interaksi sosial terinternalisasi dalam permainan Cublak-cublak Suweng menurut Baety (2013:133) yaitu anak-anak belajar bagaimana berunding, menyelesaikan konflik, saling bergaul, mengambil giliran, bersabar, bekerjasama, berbagi, jujur dan kreatif. Interaksi sosial anak setelah mengikuti permainan Cublak-cublak suweng mengalami perubahan yang baik. Perubahan tersebut terlihat ketika anak berinteraksi dengan teman dan pendidik, anak menjadi tertarik dan antusias mengikuti kegiatan permainan. Penelitian ini memiliki persamaan dengan peneliti yaitu sama-sama membahas mengenai interaksi sosial. Perbedaannya penelitian ini tidak membahas *game online*.

(29) Prasetyo.Y, Eosina.P, dan Fatimah.F (2017) Universitas Ibn Khaldun Bogor dalam jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul *Pembagian Tingkat Kecanduan Game Online Menggunakan K-Means Clustering Serta Korelasinya Terhadap Prestasi Akademik*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukandapat disimpulkan bahwa: (1) Didapatkan 4 kelompok kecanduan game online yaitu cluster yang tingkat kecanduan parah sebanyak 12 data dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,04, lalu cluster yang tingkat kecanduan sedang sebanyak 21 data dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 2,37, sedangkan clusteryang tingkat waspada kecanduan game onlinesebanyak 20 data dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 2,18 dan cluster yang tidak kecanduan Game onlinesebanyak 17 data dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 1,75. Sedangkan faktor yang paling mendapatkan nilai tertinggi terdapat pada faktor Relapse (kecenderungan untuk bermain game online kembali setelah lama tidak bermain) dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 2,54 dan nilai tertinggi di Cluster 2 adalah 3,33 (Jarang)

di pertanyaan —Saya bertekad untuk berhenti bermain game online.¶; dan (2) berdasarkan nilai korelasi menggunakan Correlation matrix yang lebih dari 0,5 yaitu sebesar -0.885 dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa adanya korelasi antara tingkat kecanduan game online terhadap prestasi akademik mahasiswa di Universitas Ibn Khaldun Bogor. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka peneliti mencoba memberikan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya, yaitu: (1) pada penelitian selanjutnya, dalam pengambilan sampel data kuesioner sebaiknya diperbanyak dibagian data demografi responden (lebih detil) agar dapat memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kecanduan game online dan hubungannya dengan prestasi akademik mahasiswa seperti : lokasi tempat tinggal, berapa pendapatan orang tua dalam sebulan, masalah psikologis seperti broken home, broken heart dan lain-lain. Untuk penelitian selanjutnya dapat mengolah data terhadap Indeks Prestasi persemester bukan hanya IPK (Indeks Prestasi Kumulatif).

- (30) Linda Setiawati , Yakub.E , dan Umari.T (2018) Program Studi Bimbingan Dan Konseling Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau dalam jurnal internasional melakukan penelitian dengan judul *Student Of The Online Game Addiction And Conditions Of Psychological In Sma Tri Bhakti Pekanbaru*. Fenomena tersebut menunjukkan banyaknya siswa yang bermain game online. Siswa yang berlebihan bermain game online akan membuat mereka kecanduan. Siswa yang memainkan game-game ini secara online cenderung memiliki sifat emosional yang mempengaruhi diri mereka sendiri dan lainnya. Salah satu efek dari kecanduan game online adalah menurunnya prestasi belajar dan anti sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui deskripsi online kecanduan game di kalangan siswa, 2) untuk mengetahui deskripsi psikologis kondisi siswa yang bermain game online. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IX yang terdiri dari 3 kelas dan sampel penelitian ini sebanyak 28 kelas siswa. Teknik yang digunakan adalah purposive sampling. Penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner yang kemudian dianalisis oleh

mengklasifikasikan data dan teknik persentase. Hasil dari penelitian ini adalah durasi waktu bermain 3-4 jam dalam sehari; tempat bermain game online di rumah; jenis dari permainan yang disukai oleh siswa yaitu Mobile Legend dan Dota; siswa yang kecanduan Game online memiliki masalah kesehatan pada mata dan tangan dan membuat motivasi untuk belajar menolak; penyesuaian sosial siswa yang membuat hubungan menjadi renggang dan abaikan yang lain. Sedangkan kondisi psikologis siswa yang kecanduan game online tentang perasaan mereka senang untuk pulang lebih awal; emosi marah yang dialami responden umumnya mudah marah ketika seorang teman berkata dengan kasar; sedih Emosi yang dialami responden umumnya kecewa ketika keinginannya tidak bertemu, maka ketakutan akan emosi dialami oleh responden yang sedang cemas saat pergi untuk ujian karena kurang belajar.

- (31) Prita, Hadiwinarto, dan Afifahtus (2018) mahasiswa bimbingan dan konseling fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Bengkulu dalam jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul *Studi Deskriptif Interaksi Sosial Mahasiswa S1 Jurusan Ilmu Pendidikan Berdasarkan Keterlibatan Organisasi Kemahasiswaan Di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, mayoritas mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan organisasi kemahasiswaan memiliki tingkat interaksi sosial tergolong tinggi yaitu 56% mahasiswa, 44% mahasiswa memiliki tingkat interaksi sosial yang rendah. Adapun secara khusus mayoritas mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan organisasi kemahasiswaan memiliki tingkat hubungan sosial, kerjasama, komunikasi, asimilasi dan penyesuaian diri yang tinggi.
- (32) Setiawan (2018) mahasiswa Universitas Indraprasta PGRI dalam jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul *Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV dan kelas VI senang bermain game, terutama bermain game mobile. Hal ini ditunjukkan dengan antusiasme siswa ketika bermain game, beberapa

siswa yang membawa handphone maupun tablet ke sekolah, mereka menggunakannya untuk bermain game ketika jam istirahat berlangsung. Mereka terampil dalam menjalankan game yang dimainkannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa *game* sangatlah dekat dengan kehidupan siswa, *game* dapat mempengaruhi pola perilaku keseharian siswa. Permasalahan gemarnya siswa dalam bermain game tersebut membuat orang tua dan guru khawatir dengan minat belajar siswa yang dapat tergeser oleh kegemaran siswa dalam bermain game. Jenis permainan yang dipilih saat memainkan *game mobile* mempengaruhi perilaku pada siswa apalagi bagi siswa SD yang cenderung mudah mengikuti dan meniru. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu sama-sama membahas mengenai dampak dari *game online* itu sendiri. Perbedaannya penelitian ini tidak membahas mengenai interaksi sosial anak.

- (33) Yoga Awalludin Nugraha, Eko Handoyo & Sri Sulistyorini (2018) Universitas Negeri Semarang melakukan penelitian dengan judul *Traditional Game On The Social Skill Of Students In The Social Science Learning Of Elementary School*. Tujuan dari penelitian ini adalah; untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis permainan tradisional terhadap keterampilan sosial siswa; dan untuk menemukan efek yang berbeda dari pembelajaran berbasis permainan tradisional dan pembelajaran ekspositori pada keterampilan sosial siswa. Jenis penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain kelompok kontrol pre-test post-test. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Cieurih dengan 30 siswa sebagai kelompok eksperimen dan SDN Cipicung dengan 25 siswa sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik non-tes, termasuk panduan wawancara, pedoman observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; ada pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional terhadap keterampilan sosial siswa, hal ini didasarkan pada hasil uji independet $0,00 < 0,05$, dan N-Gain 0,40 yang berada dalam kategori sedang; dan ada perbedaan rata-rata yang sangat tinggi, tinggi, cukup, dan rendah rata-rata dalam keterampilan sosial siswa pada

pembelajaran berbasis permainan tradisional dengan pembelajaran ekspositori. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil uji ANOVA satu arah sebesar $0,00 < 0,05$. Selanjutnya, post hoc test untuk menentukan kelompok yang paling signifikan, diperoleh perbedaan rata-rata terbesar pada kelompok yang sangat tinggi, yaitu 31,333. Aspek sosial dari permainan tradisional dalam pembelajaran ilmu sosial dibahas.

- (34) Dinawati.Y, Syaodih.E dan Rudiyanto (2018) mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul *Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Melalui Metode Bermain Peran Makro*. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas tentang kemampuan interaksi sosial anak pada kelompok A2 TK Negeri Pembina Sadan Serang: 1. Kondisi objektif kemampuan interaksi sosial anak di TK Negeri Pembina Sadan Serang sebelum diberi tindakan pada umumnya kemampuan interaksi anak masih rendah. Hal ini terlihat dari terlihatnya anak yang suka bermain sendiri, kurangnya anak dalam bergaul dengan temannya, tidak saling tegur sapa, masih jarang melakukan kontak mata saat bercakap-cakap dan pada saat proses pembelajaran cenderung menggunakan buku Lembar Kerja Siswa (LKS). Selain itu, pada saat guru menjelaskan pembelajaran yang akan dilakukan anak cenderung mengganggu temannya yang sedang memperhatikan dan mengobrol dengan teman disampingnya. 2. Pelaksanaan kegiatan bermain peran makro dilakukan sebanyak dua siklus yaitu siklus I tindakan I, siklus I tindakan II, siklus II tindakan I, dan siklus II tindakan II. Dalam pelaksanaan kegiatan adanya perubahan pada setiap indikator dalam kemampuan interaksi sosial anak dalam pembelajaran. Hal tersebut dipengaruhi oleh peran guru yang lebih optimal dalam penguasaan materi, penyediaan media, pengkoordinasian anak, dan memotivasi anak agar mau ikut dalam pembelajaran. Selain itu, anak lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. 3. Peningkatan kemampuan interaksi sosial anak pada kelompok A2 TK Negeri Pembina Sadan Serang setelah dilakukan dengan metode bermain peran makro menunjukkan peningkatan

yang signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pencapaian pada setiap indikator pada p rasiklus hingga siklus terakhir. Dengan metode bermain peran makro penambahan mencapai 78.22% pada siklus II tin dakan II. Terlihat dari yang ditunjukkan oleh anak dalam berinteraksi ketika ana k mampu menyapa temannya, berkominikasi secara verbal, meminta bantuan kepada guru atau teman, menyimak gur u yang sedang berbicara, bertanya kepada teman atau guru, dan mampu melakukan kontak mata saat bercakap-cakap dengan guru atau teman. Maka dapat di simpulkan bahwa kegiatan bermain peran makro dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak kelompok A2 TK Negeri Pembina Sadang Serang.

- (35)Novrialdy.E (2019) Prodi S2 Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang dalam jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul *Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*. Perkembangan teknologi pada era digital ini tidak dapat dipungkiri sangat pesat adanya. Salah satu produk perkembangan teknologi yang saat ini digemari remaja adalah game online. Semestinya game online dimanfaatkan untuk hiburan tetapi yang terjadi game online dimainkan secara berlebihan, digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan game online. Hal ini akan berakibat buruk terhadap berbagai aspek kehidupan remaja. Untuk itu, game online sebagai bentuk dari perkembangan teknologi perlu disikapi dengan bijak supaya tidak berdampak buruk bagi remaja. Dengan demikian remaja perlu diberikan upaya pecegahan terhadap kecanduan game online, sehingga diharapkan dapat terhindar dari kecanduan game online. Juga diharapkan pihak-pihak terkait dapat bersinergi dalam melakukan berbagai upaya yang telah disampaikan.

Jurnal yang peneliti kutip memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian saya, perbedaannya dalam penelitian lebih ke arah seluruh permainan *game online* namun dalam jurnal yang peneliti kutip lebih kearah menyebutkan salah satu *game online*. Narasumber pun berbeda karena jurnal yang saya kutip kebanyakan ke mahasiswa atau pelajar SMP/SMA, penelitian peneliti

tertuju untuk siswa SD atau sekolah dasar. Persamaannya terletak pada sama sama membahas *game online* dan pengaruhnya terhadap interaksi sosial.

2.3 Kerangka Berpikir

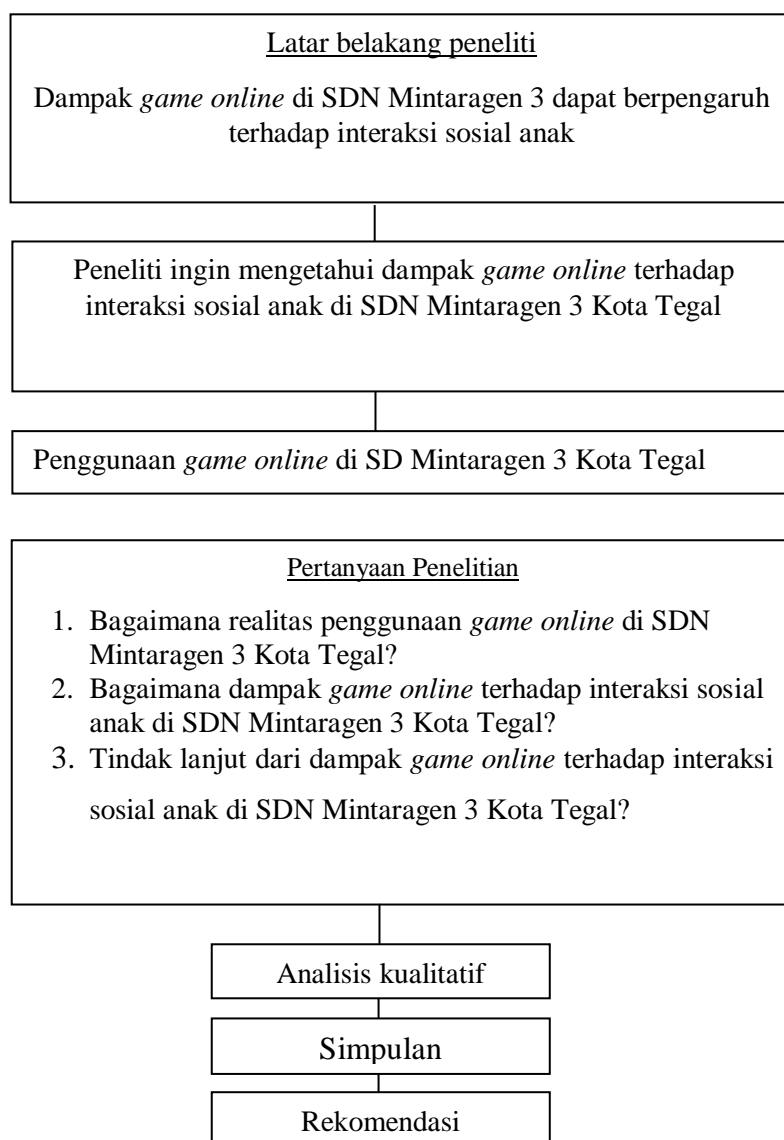
Penggunaan *gadget* merupakan cara siswa dalam memanfaatkan adanya teknologi. Pemanfaatannya dapat berdampak positif dan berdampak negatif. Hal positif dalam penggunaan *gadget* anak bisa digunakan untuk keperluan belajar berupa mencari referensi materi dan informasi melalui perkembangan teknologi. Kegiatan tersebut meningkatkan pengetahuan siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar, namun sebaliknya jika penggunaan *gadget* ke arah yang negative seperti bermain *game online* dengan secara terus menerus tanpa memperhatikan waktu, belajar jadi kurang karena sibuk bermain *game online* dengan hal ini orang tua perlu tegas dalam penggunaan *gadget* anak agar lebih seimbang.

Game online merupakan suatu permainan *online* yang menggunakan data seluler agar bisa memainkan game tersebut. *Game online* itu sendiri bisa berdampak positif maupun negatif, hal positif dalam game online bisa digunakan untuk melatih anak dalam memahami bahasa asing, karena anak mempelajari secara alami karena *game online* kebanyakan menggunakan bahasa asing. *Game online* juga mengajarkan kecerdasan Melatih anak untuk mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya. Dampak negatif *game online* itu sendiri membuat anak kecanduan bermain *game* dan dapat membuat hasil belajar anak menjadi turun dan minat belajar siswa menjadi kurang.

Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lainnya atau sebaliknya. Interaksi ini bisa terjadi antara individu satu dengan yang lainnya, kehidupan manusia selalu dihadapkan dengan hubungan bersama, antara individu satu dengan yang lain, hubungan ini diperlukan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup. Melalui hubungan ini manusia dapat menyampaikan maksud, tujuan dan keinginannya, namun diperlukan proses timbal balik yang disebut dengan interaksi. Interaksi terjadi apabila seorang individu melakukan tindakan, sehingga menimbulkan

reaksi dari individu-individu yang lain, karena itu interaksi terjadi dalam suatu kehidupan sosial.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan studi pustaka menambah pengetahuan sebagai bekal dalam melakukan wawancara dan studi pustaka mengenai dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak



Gambar 1. Skema Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bagian metode penelitian akan dibahas tentang: (1) desain penelitian, (2) tempat dan waktu penelitian, (4) prosedur penelitian, (5) data dan sumber data, (6) teknik dan instrumen pengumpulan data, (7) teknik keabsahan data, dan (8) teknik analisis data. Berikut ini merupakan uraian selengkapnya Desain Penelitian.

3.1 Desain Penelitian

Berangkat dari fokus permasalahan dalam penelitian ini, maka pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Denzin dan Lincoln (1987) dalam Moleong (2012: 5) penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar ilmiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada.

Sugiyono (2016: 13) menyebutkan, “Metode penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi”. Moleong (2012: 6) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek penelitian, misalnya tentang perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan menggunakan berbagai metode alamiah.

Penelitian kualitatif menghasilkan deskripsi dari orang dan perilaku yang diamati. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, meringkas berbagai

kondisi, berbagai fenomena realitas sosial yang ada di masyarakat yang menjadi objek penelitian, dan berupaya menarik realitas itu ke permukaan sebagai suatu ciri, karakter, sifat, model, tanda, gambaran tentang kondisi, situasi, dan fenomena tertentu, sehingga dapat membantu pembaca mengetahui apa yang terjadi di lingkungan tersebut secara detail, rinci, dan mendalam. Arikunto (2013: 3), “Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang benar-benar hanya memaparkan apa yang terdapat atau terjadi dalam sebuah kancah, lapangan, atau wilayah tertentu”.

Alasan menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu dikarenakan deskriptif kualitatif merupakan suatu bentuk penelitian yang berdasarkan data yang dikumpulkan selama penelitian secara sistematis mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki, kemudian menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati serta diarahkan pada latar dan individu tersebut secara utuh. Metode ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal.

3.1.1 Subjek Penelitian

Pada penelitian kualitatif, peneliti memasuki situasi sosial tertentu, melakukan observasi dan wawancara kepada orang-orang yang dipandang tahu tentang situasi sosial tersebut (Sugiyono, 2017:297). Subjek penelitian yang diteliti adalah siswa di SDN Mintaragen 3, subjek penelitian lain yakni guru kelas di SDN Mintaragen 3.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian tentang dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal. Penelitian ini akan dilaksanakan selama 4 bulan. Mulai bulan Desember 2019 hingga Maret 2020. Kegiatan awal yaitu observasi di bulan Desember 2019. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh data awal penelitian. Data awal ini digunakan sebagai dasar penyusunan proposal penelitian. Setelah memperoleh data awal penelitian, peneliti melakukan penyusunan laporan pada bulan Januari 2020, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan seminar proposal di bulan Februari 2020 sekaligus peneliti merencanakan pengambilan

data yang lebih intensif. Peneliti mulai melakukan uji keabsahan data dari perolehan data lapangan sebagai uji validitas temuan peneliti yang akan dilaksanakan pada bulan Maret 2020, kemudian dilanjutkan dengan penyempurnaan laporan serta pelaporan penelitian yang akan dilaksanakan pada bulan April 2020.

3.3 Prosedur Penelitian

Sugiyono (2017:32) menjelaskan bahwa, prosedur penelitian kualitatif meliputi tiga tahap, yaitu:

- 1) Tahap deskripsi atau tahap orientasi. Pada tahap ini peneliti mendeskripsikan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan. Peneliti baru mendata sebatas tentang informasi yang diperolehnya.
- 2) Tahap reduksi. Pada tahap ini, peneliti mereduksi segala informasi yang diperoleh pada tahap pertama untuk memfokuskan pada masalah tertentu.
- 3) Tahap seleksi. Pada tahap ini, peneliti menguraikan fokus yang telah ditetapkan menjadi lebih rinci kemudian melakukan analisis secara mendalam tentang fokus masalah. Hasilnya adalah tema yang dikonstruksi berdasarkan data yang diperoleh menjadi suatu pengetahuan, hipotesis, bahkan teori baru.

3.4 Data dan Sumber Data

Menurut Lofland dalam Moleong (2017:157) sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain lain. Berkaitan dengan hal itu pada bagian ini jenis datanya dibagi kedalam kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis, foto, dan statistik.

3.4.1 Jenis Data

Menurut teori penelitian kualitatif, agar penelitiannya dapat betul-betul berkualitas, data yang dikumpulkan harus lengkap, yaitu data primer dan data sekunder (Arikunto, 2013:21-22).

1. Data Primer

Data primer adalah data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya, dalam hal ini adalah informan yang berkenaan dengan variable

(Arikunto 2013:22). Data primer diperoleh melalui hasil wawancara dan observasi dengan informan. Sumber data ini adalah siswa, guru kelas dan kepala sekolah.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari dokumen-dokumen grafis (tabel, catatan, notulen rapat, SMS, dan lain-lain), foto, film, rekaman video, dan benda-benda lain yang dapat memperkaya data primer (Arikunto 2013:22). Data sekunder dalam penelitian ini adalah foto anak bermain *game*.

3.4.2 Sumber Data

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi untuk dijadikan data atau sesuatu yang berkaitan dengan data. Arikunto (2013:172) menyebutkan bahwa yang disebut dengan sumber data adalah subjek dari mana yang digunakan dalam penelitian. Arikunto (2013:172) juga menyatakan untuk mempermudah proses mengidentifikasi sumber data, digunakan 3 tingkatan huruf *p* yang diambil dari bahasa Inggris yaitu *person*, *place*, *paper*.

- 1) *Person* merupakan sumber data yang berupa orang yang dapat memberikan data berupa jawaban lisan melalui proses wawancara atau jawaban tertulis melalui angket. Sumber data pada penelitian ini berasal dari guru pengampu ekstrakurikuler *band*, peserta didik ekstrakurikuler *band*, dan kepala sekolah.
- 2) *Place* merupakan sumber data yang berupa tempat yang dapat memberikan data berupa keadaan bergerak atau diam. Contoh yang dimaksud sumber data tempat dengan keadaan bergerak seperti aktifitas, kinerja, kegiatan latihan, kegiatan belajar mengajar, gerak tari, bermain alat musik, sedangkan contoh sumber data berupa keadaan diam yaitu ruangan, kelengkapan alat, warna, dan wujud benda. Sumber data pada penelitian ini berasal dari aktifitas pembelajaran ekstrakurikuler *band*, proses latihan menyelaraskan musik, ruangan latihan dan kelengkapan alat yang digunakan.
- 3) *Paper* merupakan sumber data yang berupa simbol yang memberikan sekaligus menyajikan data berbentuk huruf, angka, gambar, atau simbol lain seperti batuan, kayu, gambar atau sebagainya yang dapat dijadikan sumber data yang cocok melalui dokumentasi.

Lofland dalam Moleong (2017:157) mengungkapkan bahwa sumber data dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumentasi dan lain-lain. Moleong (2017:157-162) menjelaskan bahwa dalam penelitian kualitatif, data yang bisa diambil sebagai komponen penarikan kesimpulan antara lain:

- 1) Kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama, sumber data ini dapat dicatat melalui catatan tertulis, rekaman, *voice recording*, dan foto. Data yang berasal dari kata-kata dan tindakan sumber data mulanya dikumpulkan secara acak sebanyak mungkin tanpa harus dibatasi oleh fokus masalah. Setelah data terkumpul kemudian masuk dalam tahap *data collecting* sebelum direduksi untuk dipilah data mana yang memiliki hubungan keterkaitan langsung dengan fokus penelitian.
- 2) Sumber data tertulis
Sumber tertulis sebagai sumber data kedua setelah kata-kata dan tindakan. Dilihat dari segi sumber data, bahan tambahan yang berasal dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku dan majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi.
- 3) Foto
Menurut Bogdan dan Biklen (1982) dalam Moleong (2017:160), foto menghasilkan data deskriptif yang cukup berharga dan sering digunakan untuk menelaah segi-segi subjektif dan hasilnya sering dianalisis secara induktif. Ada dua kategori foto yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian kualitatif, yaitu foto yang dihasilkan orang dan foto yang dihasilkan oleh peneliti.

3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada *natural setting* (kondisi alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berpartisipatif (*participan observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*) dan dokumentasi (Sugiyono, 2017:309).

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan informasi di lapangan. Untuk memperoleh data, dilakukan dengan menggunakan metode sebagai berikut:

3.5.1.1 Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015:72) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu

ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur di mana akan dilakukan kepada konsumen perusahaan Kreasi Jaya Perkasa yang telah melakukan pembelian lebih dari satu kali. Tujuan dari penggunaan wawancara semiterstruktur adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, pihak yang diwawancarai dapat diminta untuk mengemukakan pendapat dan idenya (Esterberg dalam Sugiyono, 2015:73). Wawancara terdapat tahapan-tahapan yang akan dilakukan oleh peneliti untuk melakukan pengumpulan data yaitu: 1. Membuat pedoman pertanyaan wawancara, sehingga pertanyaan yang diberikan sesuai dengan tujuan wawancara tersebut. 2. Menentukan narasumber wawancara. 3. Menentukan lokasi dan waktu wawancara. 4. Melakukan proses wawancara. 5. Dokumentasi. 6. Memastikan hasil wawancara telah sesuai dengan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. 7. Merekap hasil wawancara.

Penelitian ini akan mewawancarai Kepala Sekolah SDN Mintaragen 3 Kota Tegal, Wali Kelas 5 SDN Mintaragen 3 Kota Tegal, Siswa laki-laki kelas V SDN Minataragen 3 Kota Tegal, siswa perempuan kelas V SDN Mintaragen 3 Kota Tegal, dan Orang Tua siswa kelas V SDN Mintaragen 3 Kota Tegal.

3.5.1.2 Observasi

Nasution (1988) dalam Sugiyono (2017:309) menyatakan bahwa observasi merupakan dasar segala ilmu pengetahuan. Seorang peneliti hanya dapat bekerja berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi. Observasi dibutuhkan dan digunakan dengan tujuan memperoleh informasi yang akan dijadikan bahan penelitian. Sugiyono (2017:310-312) menggolongkan observasi menjadi tiga macam antara lain observasi partisipatif yang memposisikan peneliti terlibat dalam kegiatan subjek penelitian, observasi terstruktur atau tersamar yang memposisikan peneliti berstruktur terang kepada subjek penelitian bahwa sedang dilaksanakan penelitian namun disaat tertentu peneliti tersamar dalam observasi, dan observasi tidak berstruktur atau yang memposisikan peneliti tidak mempersiapkan secara sistematis hal apa saja yang akan diobservasi. Metode observasi partisipatif moderat digunakan untuk menganalisis bagaimana dampak

game online terhadap interaksi sosial anak. Metode observasi partisipatif moderat memposisikan peneliti berperan sebagai orang dalam dan orang luar, yaitu peneliti mengumpulkan data dengan ikut observasi partisipatif dalam beberapa kegiatan tapi tidak semuanya. Arikunto (2013:200) menggolongkan observasi menjadi dua jenis antara lain observasi non-sistematis yang memposisikan peneliti melakukan kegiatan observasi tanpa menggunakan instrumen pengamatan, dan observasi sistematis yang memposisikan peneliti melakukan kegiatan observasi menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Peneliti menggunakan observasi sistematis agar kegiatan observasi lebih terarah.

Peneliti akan melakukan wawancara guru kelas dan siswa di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal, kepala sekolah SDN Mintaragen 3 dan orang tua siswa. Instrumen yang digunakan untuk melaksanakan wawancara yaitu menggunakan pedoman wawancara serta alat bantu wawancara yang terdiri atas buku sebagai catatan lapangan, kamera, dan recorder sebagai media rekam suara untuk mempermudah proses wawancara.

3.5.1.3 Dokumentasi

Metode dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2013:274). Pendapat lain dikemukakan oleh Sugiyono (2017:326), bahwa dokumentasi yakni catatan peristiwa atau bukti fisik yang bisa berupa gambar, arsip-arsip maupun data-data yang berhubungan dan masih memiliki relevansi dengan penelitian. Dokumen biasanya berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

Dokumentasi dalam penelitian ini meliputi pengambilan gambar, video dan rekaman wawancara serta kajian kepustakaan untuk landasan metodologi penelitian kualitatif serta mengenai dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak.

3.5.2 Instrumen Penelitian

Arikunto (2013:203) menyebutkan bahwa instrumen penelitian adalah alat bantu atau fasilitas yang digunakan dengan tujuan mempermudah pekerjaan penelitian agar lebih baik, lebih cermat, lebih lengkap, serta lebih sistematis

sehingga data lebih mudah diolah. Sugiyono (2017:305) menyatakan bahwa penelitian kualitatif memposisikan peneliti sebagai instrumen dalam penelitian itu sendiri. Moleong (2017:168) juga menyatakan bahwa kedudukan peneliti dalam penelitian kualitatif cukup rumit karena memiliki banyak peran yaitu selain sebagai perencana penelitian, peneliti juga berperan sebagai pelaksana pengumpulan data, penganalisa data, penafsir data, dan pelapor hasil penelitiannya. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *purposive sampling*. Sugiyono (2017:301) menyatakan bahwa *purposive sampling* dan *snowball sampling* termasuk *nonprobability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan sama bagi anggota populasi untuk digunakan sebagai sampel.

Purposive sampling merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, misalnya seseorang akan dipilih peneliti sebagai sampel karena dianggap paling tahu tentang apa yang peneliti harapkan dalam pengumpulan data atau mungkin karena seseorang tersebut adalah pemegang kekuasaan sehingga dapat memudahkan peneliti menjelajahi objek yang diteliti. *Snowball sampling* merupakan teknik pengambilan sampel sumber data yang dilakukan dengan menambah jumlah orang untuk dijadikan sampel karena jumlah sampel yang sedikit tersebut belum mampu memberikan data yang memuaskan sehingga jumlah sampel semakin besar seperti bola salju yang menggelinding. Penambahan jumlah sampel menurut *snowball sampling* disesuaikan dengan kebutuhan. Peneliti menetapkan informan sebagai sumber data dengan *purposive sampling* dan menggunakan *snowball sampling* apabila terjadi data yang diperoleh belum memuaskan. Penelitian ini memposisikan peneliti sebagai instrumen kunci. Terlebih dahulu pedoman observasi dan pedoman wawancara dibuat untuk mempermudah proses penelitian.

3.6 Teknik Keabsahan Data

Terdapat teknik keabsahan data dalam penelitian kualitatif sebagai pengujian validitasnya. Sugiyono (2017:364) menyatakan bahwa uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji kepercayaan (*credibility*), uji keteralihan (*transferability*), uji kebergantungan (*dependability*), dan uji

objektivitas (*confirmability*). Pendapat serupa tentang teknik keabsahan data dikemukakan oleh Moleong (2017:324) yang menyatakan bahwa dalam menetapkan keabsahan (*trustworthiness*) pada suatu data penelitian kualitatif diperlukan teknik pemeriksaan atau pengujian keabsahan data yang meliputi empat kriteria yaitu uji kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan uji kepastian (*confirmability*). Pengujian keabsahan data melalui kriteria kepercayaan, keteralihan, kebergantungan, dan objektivitas pada data penelitian ini dilakukan dengan kriteria kredibilitas atau kepercayaan yang menggunakan teknik triangulasi sumber, triangulasi teknik dan pengecekan anggota (*member check*), kriteria keteralihan dilakukan dengan memberikan uraian yang rinci, jelas, dan sistematis, sedangkan kriteria kebergantungan dan kriteria kepastian diuji dengan uji objektivitas karena hampir sama dan membutuhkan kesepakatan banyak orang.

3.6.1 Uji kredibilitas

Uji kredibilitas merupakan uji terhadap hasil penelitian kualitatif. Pada penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik dan *member check* dalam uji kredibilitas.

3.6.1.1 Triangulasi

Moleong (2017:330) menyatakan bahwa teknik pemeriksaan keabsahan data penelitian yang memanfaatkan sesuatu yang lain disebut dengan triangulasi. Sugiyono (2017:369) juga menyatakan bahwa pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data yang dilakukan dari berbagai sumber, berbagai teknik, dan berbagai waktu. Sugiyono (2017:370-371) menjelaskan bahwa triangulasi sumber dilakukan dengan mengecek perolehan data melalui berbagai sumber, triangulasi teknik dilakukan dengan mengecek perolehan data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda-beda, sedangkan triangulasi waktu dilaksanakan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu yang berbeda-beda.

Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data yang diperoleh dengan melakukan cek data melalui wawancara yang dilakukan kepada sumber yang berbeda antara lain guru kelas V, peserta didik

kelas 5, kepala sekolah SDN Mintaragen 3 Kota Tegal, dan orang tua peserta didik. Penggunaan triangulasi teknik untuk mengecek kebenaran data yang diperoleh dari pemberi data dengan melakukan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, kemudian dilakukan cek data dengan melakukan observasi, dokumentasi atau kusioner, kemudian dilanjutkan dengan melakukan *member check* kepada pemberi data. Hasil yang diperoleh dari teknik pengujian kredibilitas tersebut kemudian dianalisis dan menghasilkan simpulan.

3.6.1.2 Member check

Sugiyono (2017:372) menyatakan bahwa proses pengecekan perolehan data kepada pemberi data disebut dengan *member check*. Pengecekan ini dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh kesesuaian data yang diperoleh dengan yang diberikan oleh pemberi data. Tercapainya kesepakatan antara peneliti dengan pemberi data menunjukkan bahwa perolehan data telah valid dan semakin dapat dipercaya, apabila perolehan data tidak disepakati oleh pemberi data maka akan dilakukan diskusi antara peneliti dengan pemberi data. Pemberian *member check* dilakukan dengan individual dengan mendatangi pemberi data atau melalui forum kelompok. Pemberi data dalam penelitian ini adalah guru kelas V, peserta didik kelas V, kepala sekolah, orang tua peserta didik. Pada diskusi kelompok peneliti menyampaikan temuan kepada pemberi data, adanya suatu kekurangan data atau data kurang tepat dapat ditambah, dikurangi atau ditolak oleh pemberi data. Setelah disepakati bersama, pemberi data diminta untuk menandatangani agar lebih otentik sekaligus sebagai bukti peneliti telah melakukan *member check* kepada pemberi data.

3.6.2 Uji keteralihan

Moleong (2017:324) mengemukakan bahwa keteralihan merupakan validitas yang menyatakan generalisasi suatu penemuan dapat diterapkan dan berlaku pada seluruh konteks dalam populasi yang sama dengan dasar penemuan yang diperoleh pada sampel secara representatif mewakili populasi tersebut. Sugiyono (2017:373) menyatakan bahwa keteralihan merupakan validitas eksternal dalam penelitian kuantitatif yang menunjukkan seberapa jauh ketepatan hasil penelitian ke populasi di mana sampel diambil. Peneliti kualitatif perlu

memberikan urian yang rinci, jelas, sistematis serta dapat dipercaya dalam menyusun laporan agar orang lain dapat memahami hasil penelitian. Faisal (1990) dalam Sugiyono (2017:374) menyatakan bila pembaca penelitian dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang semacam apa penelitian dapat diberlakukan, maka laporan tersebut memenuhi standar keteralihan.

3.6.3 Uji kebergantungan

Sugiyono (2017:374) menyatakan bahwa kebergantungan (*dependability*) disebut sebagai reliabilitas dalam penelitian kuantitatif. Suatu penelitian dapat dikatakan reliabel apabila orang lain dapat mengulangi penelitian atau melakukan replika pada proses penelitian tersebut. Uji kebergantungan pada penelitian kualitatif dilakukan dengan melakukan audit pada keseluruhan proses penelitian. Auditor dalam penelitian ini adalah Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing penelitian. Moleong (2017:325) menyatakan bahwa konsep kebergantungan lebih luas daripada reliabilitas dalam penelitian nonkualitatif. Hal tersebut disebabkan oleh peninjauannya yang dari segi keseluruhan diperhatikan termasuk faktor-faktor yang bersangkutan. Faktor kesalahan seperti kelelahan atau keterbatasan mengingat dapat terjadi pada seseorang, namun kondisi tersebut tidak mengubah keutuhan kenyataan yang distudi dan tidak mengubah desain yang muncul pada data, serta bersamaan dengan hal tersebut tidak pula mengubah pandangan dan hipotesis kerja yang dapat bermunculan.

3.6.4 Uji objektivitas

Sugiyono (2017:374) menyatakan bahwa apabila suatu penelitian telah disepakati banyak orang maka penelitian tersebut dapat dikatakan objektif. Menguji *confirmability* berarti menguji hasil penelitian atau dikaitkan dengan bagaimana proses yang dilakukan saat penelitian. Penelitian telah memenuhi standar *confirmability* apabila hasil penelitian tersebut merupakan fungsi dari proses penelitian yang dilakukan. Pengujian *confirmability* dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa sumber yaitu guru kelas V, peserta didik kelas V, dan kepala sekolah SDN Mintaragen 3 Kota Tegal, orang tua peserta didik. Konfirmasi dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh kesepakatan bersama

antara peneliti dan pemberi data. Hasil penelitian yang disepakati berkaitan dengan dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif menurut Bogdan dan Blikem (1982) dalam Moleong (2017:248) merupakan upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasi data, memilah-milah menjadi satuan yang dapat dikelola, menyintesisnya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang diceritakan kepada orang lain. Seidell (1998) dalam Moleong (2017:248) menjabarkan proses analisis data kualitatif sebagai berikut:

- 1) Mencatat apapun data yang didapat dalam bentuk catatan lapangan, dengan begitu sumber datanya dapat ditelusuri apabila membutuhkan data tersebut kembali.
- 2) Mengumpulkan, memilah-milah, mengklasifikasikan, mensistesiskan, membuat ikhtisar, dan membuat indeksinya.
- 3) Berpikir, dengan jalan membuat agar kategori data itu mempunyai makna, mencari dan menemukan pola dan hubungan-hubungan, dan membuat temuan-temuan umum.

Selanjutnya menurut McDrury (1999) dalam Moleong, (2017:248) tahapan analisis data kualitatif sebagai berikut:

- 1) Membaca atau mempelajari data, menandai kata-kata kunci dan gagasan yang ada dalam data.
- 2) Mempelajari kata-kata kunci itu, berupaya menemukan tema-tema yang berasal dari data.
- 3) Menuliskan “model” yang ditemukan.
- 4) Koding yang telah dilakukan.

Data yang diperoleh dalam penelitian kualitatif dari berbagai sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi) dan dilakukan secara terus menerus hingga datanya jenuh, namun

analisis data dalam penelitian kualitatif lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data (Sugiyono, 2017:331).

Moleong (2017:287) menjelaskan tiga model analisis data, yaitu: (a) metode perbandingan tetap (*constant comparative method*) seperti yang dikemukakan oleh Glaser & Strauss dalam buku *The Discovery of Grounded Research*; (b) metode analisis data menurut Spradley dalam buku *Participant Observation*; dan (c) metode analisis data menurut Miles & Huberman dalam buku *Qualitative Data Analysis*. Moleong (2010: 316) juga mengatakan bahwa data bisa dianalisis menggunakan komputer (analisis data dengan komputer).

Secara umum, metode perbandingan tetap (*constant comparative method*) analisis datanya mencakup: reduksi data, kategorisasi data, sintesisasi, dan diakhiri dengan menyusun hipotesis kerja. Sedangkan analisis data menurut Spradley, keseluruhan proses penelitiannya terdiri atas: pengamatan deskriptif, analisis domein, pengamatan terfokus, analisis taksonomi, pengamatan terpilih, analisis komponensial, dan diakhiri dengan analisis tema. Penyelenggaraan penelitian dilakukan secara silih berganti antara pengumpulan data dengan analisis data sampai pada akhirnya keseluruhan masalah penelitian itu terjawab.

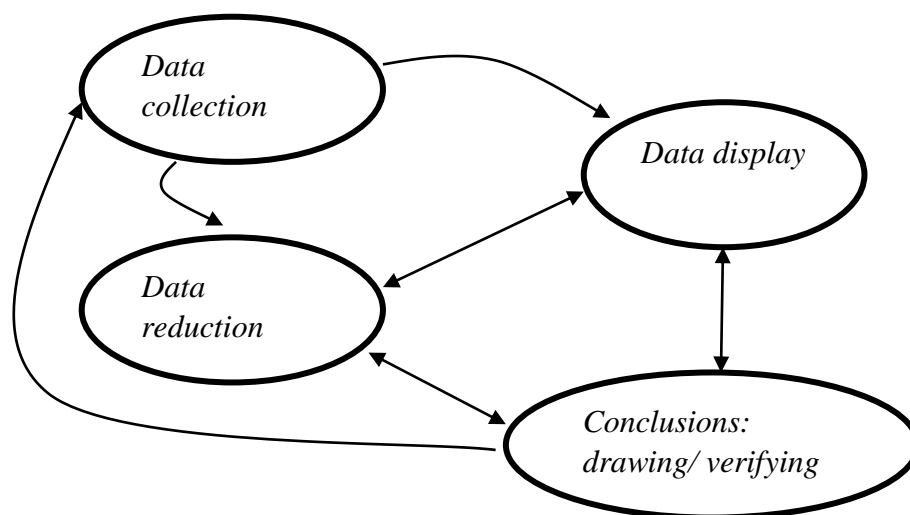
Analisis data model Miles & Huberman didasarkan pada pandangan paradigmanya yang positivisme. Analisis data dilakukan dengan mendasarkan diri pada penelitian lapangan apakah satu atau lebih dari satu situs. Atas dasar pemahaman tentang adanya situs penelitian itu kemudian diadakan pemetaan atau deskripsi tentang data itu ke dalam apa yang dinamakan matriks. Dengan memanfaatkan matriks yang dipetakan maka peneliti mulai mengadakan analisis apakah membandingkan, melihat urutan, atau menelaah hubungan sebab-akibat sekaligus.

Analisis data dengan komputer umumnya menggunakan software *Non Numerical Unstructures Data Indexing Searching and Theory Building* (NUD*IST). NUD*IST adalah sistem software yang fungsional yang berfungsi jamak untuk pengembangan, menunjang dan manajemen proyek analisis data kualitatif. Peneliti yang menggunakan NUD*IST dapat mengelola dan mencari dokumen-dokumen, menjelajah (*browsing*), mengkode, dan mencari teks.

NUD*IST digunakan untuk keperluan berbagai pekerjaan dari konstruksi dan pengetesan teori yang rumit sampai kepada analisis materi teks yang kecil sampai yang luas dalam ikhtisar kelompok fokus atau jawaban terhadap pertanyaan terbuka pada survei. Hal itu dirancang untuk mengotomatisasi berbagai pekerjaan yang rumit, beralih kepada koding-otomatis suatu teks dan memasukkan tabel-tabel data, dan seluruh proses dapat dilakukan oleh file yang dikomando.

Berdasarkan uraian tersebut, teknik analisis yang digunakan peneliti adalah teknik analisis Miles and Huberman. Teknik analisis data Miles dan Huberman dilakukan secara terus menerus dan lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data. Teknik ini dilakukan secara interaktif dan terus menerus sampai datanya jenuh. Menurut Miles dan Huberman (2007:15-16) analisis kualitatif menuliskan data dalam bentuk kata yang biasanya disusun kedalam teks yang diperluas

Aktivitas dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (2007: 20) ditunjukkan dalam model interaktif berikut:



Gambar 2. Skema Model Interaktif Analisis Data Kualitatif

Menurut Miles dan Huberman

Penjelasan tentang model interaktif analisis data Miles dan Huberman sebagai berikut:

1. Reduksi data

Data yang diperoleh peneliti dari lapangan jumlahnya sangat banyak, mencakupi data yang memiliki relevansi dengan fokus penelitian maupun yang tidak berhubung sama sekali. Data yang ada kemudian direduksi atau dirangkum, ditujukan pada hal-hal pokok dan diarahkan ada hal pokok yang memiliki korelasi dengan penelitian. Mereduksi data, peneliti berpedoman pada tujuan yang akan dicapai dan fokus penelitian agar data dapat terpilah sesuai kebutuhan analisis.

2. Penyajian data

Kelanjutan dari reduksi data adalah mendisplaykan data dalam bentuk yang mudah dimengerti. Dalam penelitian kuantitatif data dapat disajikan dalam bentuk tabel, grafik, pictogram dan sejenisnya, sedangkan dalam penelitian kualitatif penyajian data dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. mendisplaykan data, akan memudahkan memahami apa yang terjadi dengan gamblang dan jelas.

3. Kesimpulan verifikasi

Langkah terakhir dalam analisis kualitatif menurut Miles and Huberman dalam Sugiyono (2017:343) adalah menarik kesimpulan dan memberikan verifikasi, kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada maupun sudah ada namun belum diteliti. Proses di atas membentuk pola dan urutan pelaksanaan penelitian, jadi harus dilakukan secara runut dan teratur, jika tidak maka proses penelitian akan terganggu.

Keempat komponen tersebut saling mempengaruhi dan terkait. Data yang telah terkumpul dalam penelitian melalui observasi, wawancara dan dokumentasi pada dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak di SDN Mintaragen 3, dianalisis kembali untuk mendapatkan data yang lebih sederhana dan terfokus pada suatu permasalahan. Peneliti memilih dan memisahkan data yang tidak dibutuhkan agar lebih memfokuskan penelitiannya.

Setelah melakukan pemilihan data, langkah selanjutnya adalah penyajian data. Pada penelitian kualitatif penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Melalui penyajian data, akan memudahkan dalam memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan data yang sudah ada. Pada tahap penyajian data, semua data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk uraian singkat teks naratif.

Penyajian data dilakukan oleh peneliti untuk memudahkan dalam memahami masalah yang terjadi dari data yang diperoleh. Penyajian data, peneliti menggunakan teks naratif, yaitu mendeskripsikan tentang pengembangan kreativitas pendidik sebagai tindak lanjut dari adanya dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan beberapa sumber data, yaitu guru kelas dan siswa. Observasi dilakukan pada proses pelaksanaan pembelajaran seni budaya dan prakarya. Dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan. Berdasarkan data yang terkumpul, selanjutnya data dideskripsikan dengan kata-kata, sehingga memudahkan pembaca untuk memahami hasil penelitian.

Langkah terakhir dalam analisis kualitatif menurut Miles and Huberman dalam Sugiyono (2017:343), adalah menarik kesimpulan dan memberikan verifikasi. Kesimpulan awal masih bersifat sementara dan dapat berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat, kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Pada tahap ini peneliti melakukan penarikan kesimpulan atau verifikasi mengenai dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak di SDN Mintaragen 3.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan kajian mengenai analisis dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal. Pada bab ini dikemukakan mengenai: (1) hasil penelitian (2) pembahasan (3) implikasi penelitian. Hasil penelitian membahas mengenai gambaran umum objek penelitian memaparkan deskripsi tempat dan objek penelitian. Pembahasan memaparkan tentang dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal. Uraian selengkapnya mengenai hasil penelitian dan pembahasan adalah sebagai berikut:

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal mengenai dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak selama kurang lebih 4 bulan memperoleh hasil penelitian berupa data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data penelitian tersebut dapat diuraikan secara rinci sebagai berikut.

4.1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Sekolah Dasar Negeri Mintaragen 3 Kota Tegal merupakan sekolah yang berstatus negeri yang beralamat di Jalan Serayu. Sekolah ini terletak di Kota Tegal, Kecamatan Tegal Timur, Kota Tegal. Kota Tegal merupakan salah satu kota kecil namun jumlah penduduknya cukup banyak dan cukup maju juga. Kota Tegal memiliki banyak lembaga pendidikan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Salah satunya adalah SD Negeri Mintaragen 3 Kota Tegal yang berstatus sekolah negeri dengan akreditasi B (baik).

Gambaran umum lokasi penelitian yang akan dibahas pada penelitian ini adalah (1) keadaan fisik sekolah; (2) Visi, misi dan tujuan sekolah; (3) tata tertib sekolah dan ikrar pendidikan karakter; (4) jumlah siswa dan rombongan belajar; (5) sarana dan prasarana sekolah; (6) data guru dan karyawan; (7)

Kegiatan kegiatan sekolah; (8) prestasi sekolah; (9) profil sekolah inklusi. Berikut penjelasan selengkapnya.

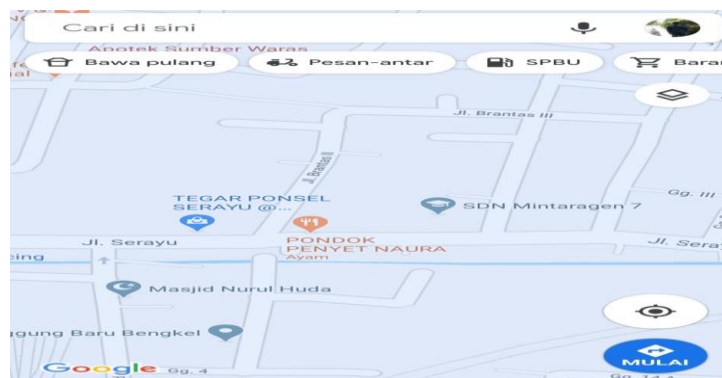
4.1.1.1 Keadaan Fisik Sekolah

Keadaan fisik di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal sangat baik, dengan lantai 2 bangunan sekolahnya. Keadaannya sangat baik terdapat 6 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang sekolah, 1 UKS, 1 perpustakaan dan 4 toilet. Gambar dibawah ini gambar tampak depan sekolah SDN Mintaragen 3 Kota Tegal.



Gambar 4.1 Tampak Depan Sekolah (Dokumen Ganang, 2020)

Sekolah SDN Mintaragen 3 Kota Tegal jika dilihat dalam peta atau *maps* di *google maps*. Sekolah SDN Mintaragen 3 terletak di jalan serayu merupakan SD kompleks yang berdekatan dengan SDN Mintaragen 7 dan SDN Mintaragen 1 memiliki bentuk peta lokasi seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.2 Peta Lokasi SDN Mintaragen 3 Kota Tegal

4.1.1.2 Visi dan Misi Sekolah

Visi misi sekolah Mintaragen 3 Kota Tegal ini lebih mengoptimalkan siswa untuk lebih profesionalisme dan mengembangkan dibidang akademis maupun non akademis. Menciptakan lingkungan sekolah yang indah, aman dan nyaman sehingga tercipta iklim belajar yang kondusif.

Visi Sekolah: “Unggul dalam prestasi, teruji dalam keimanan dan ketaqwaan”.

Misi Sekolah:

1. Melaksanakan pembelajaran yang efektif, kreatif dan inovatif dengan mengedepankan optimalisasi potensi siswa dan profesionalisme.
2. Menumbuhkan kembangkan semangat keunggulan kepada warga sekolah baik akademis maupun non akademis.
3. Menumbuh kembangkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut dan mengembangkan budaya bangsa.
4. Menerapkan manajemen berbasis sekolah dengan melibatkan kelompok yang terkait.
5. Menciptakan lingkungan sekolah yang indah, aman, nyaman sehingga tercipta iklim belajar dan bekerja yang kondusif.

Tujuan Sekolah:

1. Terlaksana usaha-usaha peningkatan mutu pendidikan disemua komponen
2. Peningkatan jumlah dan kualifikasi tenaga kependidikan sesuai tuntutan program pembelajaran yang berkualitas.

3. Terjalannya kerjasama (networking) dengan lembaga/ institusi terkait, masyarakat dengan dunia usaha/ industri dalam rangka pengembangan program pendidikan yang berakar pada budaya bangsa dan mengikuti perkembangan iptek
4. Kbm yang mengarah pada program pembelajaran berbasis kompetensi.

4.1.1.3 Jumlah Siswa

Jumlah siswa SDN Mintaragen 3 Kota Tegal dari kelas 1 sampai kelas 6 berjumlah 143 siswa dengan rincian siswa kelas 1 laki laki berjumlah 14, siswa perempuan kelas 1 berjumlah 11 dengan total 25 siswa di kelas 1. Kelas 2 siswa laki laki 17 siswa, siswa perempuan kelas 2 berjumlah 7 dengan total 24 siswa di kelas 2. Siswa laki laki kelas 3 berjumlah 10, siswa perempuan kelas 3 berjumlah 12 jadi total 22 siswa di kelas 3. Siswa laki laki kelas 4 berjumlah 16, siswa perempuan kelas 4 berjumlah 10 jadi total 26 siswa. Siswa laki laki kelas 5 berjumlah 12, siswa perempuan kelas 5 berjumlah 12 jadi total 24 siswa. Siswa laki laki kelas 6 berjumlah 12, siswa perempuan kelas 6 berjumlah 12 jadi total 22 siswa kelas 6.

Berikut adalah uraian mengenai jumlah siswa yang ada di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal dengan rincian lebih jelas sebagai berikut;

Tabel 4.1 Jumlah siswa Januari 2020

NO	KELAS	L	P	JUMLAH
1	KELAS 1	14	11	25
2	KELAS 2	17	7	24
3	KELAS 3	10	12	22
4	KELAS 4	16	10	26
5	KELAS 5	12	12	24
6	KELAS 6	12	10	22
Jumlah		80	63	143

(Sumber: Data Dokumen Sekolah)

4.1.1.4 Sarana dan Prasarana Sekolah

Sarana dan prasarana sekolah di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal terdapat 6 kelas, ruang kantor, ruang kepala sekolah, mushola, UKS, MCK siswa, MCK guru. Semua kondisi masih sangat baik dan sangat layak digunakan untuk siswa di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal.

4.1.1.4.1 Data ruang kelas

Ruang kelas di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal, terdapat 6 ruang kelas ada kelas 1, kelas 2, kelas 3, kelas 4, kelas 5, dan kelas 6. Kondisi kelas 1 sangat baik dengan fasilitas yang cukup, kelas 2 kondisi kelasnya juga baik dengan fasilitas yang cukup, kelas 3 kondisi kelas yang baik dengan fasilitas yang cukup, kelas 4 kelas 5 dan kelas 6 pun sama begitu dengan kondisi kelas yang baik dengan fasilitas yang cukup.

Kelas I	: 1 ruang dengan kondisi	: baik
Kelas II	: 1 ruang dengan kondisi	: baik
Kelas III	: 1 ruang dengan kondisi	: baik
Kelas IV	: 1 ruang dengan kondisi	: baik
Kelas V	: 1 ruang dengan kondisi	: baik
Kelas VI	: 1 ruang dengan kondisi	: baik

4.1.1.4.2 Data bangunan/ruang lainnya

SDN Mintaragen 3 memiliki beberapa ruangan dan bangunan diantaranya memiliki 1 ruang kantor yang memiliki kondisi ruangan yang baik. Memiliki 4 MCK siswa yang terletak di lantai 1 dan di lantai 2 dengan kondisi yang baik, guru juga difasilitasi 1 MCK yang berada di dalam ruang guru dengan kondisi baik. SDN Mintaragen 3 juga memiliki gudang guna menyimpan barang yang masih bias dipakai dan peralatan olahraga, gudang tersebut kondisinya baik. Siswa juga di tuntut beribadah disekolah karena jam pulang sekolah melebihi waktu sholat, sehingga sekolah memfasilitasi mushola untuk digunakan sholat oleh siswa, mushola tersebut kondisinya baik. SDN Mintaragen 3 juga memiliki 1 unit UKS dengan kondisi yang baik, SDN Mintaragen 3 juga memiliki halaman yang kondisinya baik. SDN Minatargen 3 juga memiliki tempat parkir sepeda buat siswa yang berangkat sekolah menggunakan sepeda.

- (1) 1 ruang kantor dengan kondisi : baik
- (2) 4 MCK siswa dengan kondisi : baik
- (3) 1 MCK guru : baik
- (4) 1 gudang dengan kondisi : baik
- (5) 1 mushola dengan kondisi : baik
- (6) 1 unit ruang UKS dengan kondisi : baik
- (7) 1 halaman sekolah dengan kondisi : baik



Gambar 4.3 Halaman Sekolah (Dokumen Peneliti, 2020)

- (8) 1 tempat parkir sepeda dengan kondisi : baik



Gambar 4.4 parkir sepeda (Dokumen Ganang,2020)

4.1.1.5 Data Tenaga Pendidik dan Karyawan

SDN Mintaragen 3 Kota Tegal memiliki 9 tenaga pendidik yang bertanggung jawab terhadap kelancaran kegiatan pembelajaran di sekolah. Terdiri Kepala Sekolah, Guru Kelas 1, Guru Kelas 2, Guru Kelas 3, Guru Kelas 4, Guru Kelas 5, Guru Kelas 6, operator sekolah, Guru Olahraga, Guru PAI.

Tabel 4.2 Data Tenaga Pendidik dan Karyawan

NO	NAMA / NIP	GOL / RUANG	JABATAN GURU	JENIS GURU
1	SRI SUMARAH, ST.h NIP. 19630607 198806 2 001	IV/a	Guru Pembina	Kepala Sekolah
2	NURYATI, S.Pd NIP. 19610605 198304 2 008	IV/a	Guru Pembina	Guru Kelas
3	SITI CHANIFAH, S. Pd.SD. NIP. 19671023 198806 2 001	IV/a	Guru Pembina	Guru Kelas
4	SUGIARTI, S. Pd NIP. 19690729 200501 2 008	III/a	Guru Madya	Guru Penjasorkes
5	LILI MARYATUL MUAROFAH, S.Pd NIP. 19890424 201902 2 008	III/a	Guru Madya	Guru Kelas
6	SUSILANINGSIH NIP. 19620619 199111 2 001			Guru Kelas
7	LINDA PRIHARTANTI, S.Pd NIP.	-	-	Guru Kelas
8	TRI MULYO, S.Pd NIP.-	-	-	Guru PAI
9	TRI SULISTYOWATI, S. Pd. NIP. -	-	-	Guru Kelas
10	VIZTY ARINTIKA, S.Pd NIP. -	-	-	Operator
11	TONI SETIAWAN NIP. -	-	-	Penjaga Sekolah

(Sumber : Data Dokumen Sekolah)

4.1.1.6 Prestasi Sekolah

SDN Mintaragen 3 memiliki cukup prestasi. Baik dalam bidang seni, olahraga, maupun cabang lomba lainnya. SDN Mintaragen 3 kota tegal cukup memiliki potensi dalam hal mendapatkan prestasi, beberapa piala dan penghargaan yang didapatkan SDN Mintaragen 3 Kota Tegal berikut rinciannya

1. Juara 1 Volly Mini Putra
2. Porseni tingkat Kota Tegal juara 2
3. Rebana tingkat Kota Tegal juara 1
4. Pesta siaga penggalang tingkat Kota Tegal juara 2
5. Lomba pidato bahasa Indonesia tingkat Kota Tegal juara 1
6. Lomba gobak sodor hari guru tingkat Kota Tegal juara 1
7. Lomba seni tari putri tingkat Kota Tegal juara 3
8. Lomba maksi tingkat Kota Tegal juara 2

SDN Mintaragen 3 Kota Tegal memiliki banyak prestasi yang meliputi seperti uraian diatas, tidak terlalu pasif dalam berprestasi namun banyak bakat anak dari SDN Mintaragen 3 Kota Tegal yang perlu di asah agar menjadi yang lebih baik.



Gambar 4.5 Prestasi SDN Mintaragen 3 Kota Tegal (Dokumen Ganang, 2020)

4.1.2 Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal selama kurang lebih 2 bulan memperoleh hasil penelitian berupa data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data penelitian tersebut dapat diuraikan secara rinci sebagai berikut.

4.1.2.1 Realitas Penggunaan Game Online

Penggunaan *game online* di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal rata-rata sudah bermain *game online* dan anak bermain *game online* di rumah tidak berani bermain *game online* di lingkungan sekolah karena sudah ada peraturan yang melarang anak membawa *gadget* ke lingkungan sekolah. Zaman sekarang keberadaan *gadget* sudah sangat banyak, tidak heran sudah banyak kalangan yang mempunyai *gadget* dari kalangan menengah maupun kalangan atas.

4.1.2.1.1 Pengertian Game Online

Game online merupakan permainan yang biasanya digunakan menggunakan jaringan internet dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini yaitu *gadget* maupun komputer. Di SDN Mintaragen 3 itu sendiri sudah banyak yang mengetahui adanya game online itu sendiri hampir semua kelas bermain *game online* namun yang terbanyak pada kelas V itu sendiri. Seperti yang disampaikan oleh Kepala Sekolah (W.KS)

Nah itu anak sekarang sudah maraknya main game ya, anak saya juga gitu. Tapi kalau dibiarkan kaya gitu eman-eman waktunya terbuang dengan hanya bermain game saja. Biasanya anak diruangan menyendiri bilanginya belajar malah main game. Anak sekarang lebih suka menyendiri dikamar sampai berjam jam demi bermaain game online saja. Pengetahuan anak tentang *game online* sudah sangat paham dan sangat suka memainkannya (W.KS).

Game online merupakan suatu permainan digital yang bisa dimainkan dengan cara perangkatnya terhubung dengan jaringan internet dan bisa dimainkan oleh beberapa pemain dalam waktu bersamaan (W.OTS1). Namun tak jarang juga

banyak orang tua maupun guru yang hanya sekedar mengetahui apa itu *game online*. Linda menyampaikan “ya Alhamdulillah sedikit sedikit tahu lah,tahunya juga dari anak-anak soalnya saya sendiri juga gak pernah main game online hanya tahu saja gitu”(W.GK). Kesimpulannya bahwa *game online* itu permainan era zaman sekarang yang sudah sangat berkembang sangat cepat. Banyak dari anak sekolah dasar yang bermain *game online* itu sendiri sehingga anak menjadi kecanduan bermain *game online* membuat anak belajarnya terganggu karena terlalu sering bermain *game online*.

4.1.2.1.2 Frekuensi Bermain Game Online

Bermain *game online* anak semestinya mempunyai rentang waktu bermain *game online* tidak mungkin setiap jam bermain game bermain *game online*. Setiap anak memiliki frekuensi bermain *game online* berbeda beda, sesuai tingkatan berapa lama anak bermain *game online* bisa disebut kecanduan atau tidak. Bintang menyampaikan dalam bermain *game online* selama “2jam”(W.S1). Begitupun siswa 2 menyampaikan “2jam” (W.S2), Arel menyampaikan “1jam”(W.S3). Jihan menyampaikan “ bermain game kalau pengen aja,karena jihan ga suka main game lebih suka main sama temen”.

Kesimpulnya rata-rata anak bermain *game online* 1jam-2jam kategori ini belum termasuk yang kecanduan *game online*. Lama tidaknya anak bermain *game online* tergantung teman mainnya, jika teman mainnya asik kemungkinan anak akan betah bermain *game online* namun jika teman bermainnya membosankan maka bermain *game onlinennya* akan cepat.

4.1.2.1.3 Jenis Game Online

Manfaat *game online* menurut hasil penelitian yang peneliti lakukan dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi, *game online* memiliki banyak manfaat sebagai berikut:

1. Bisa untuk mencari uang

Dalam hal ini anak bisa mengasah kemampuan dalam bermain *game online*, jika anak mahir dalam bermain *game online* bisa masuk ke *E-SPORT* atau team

yang ikut ajang perlombaan. *E-SPORT* itu sendiri adalah electronic sport yang dimana melalui media elektronik seperti *gadget*, dan PC. Masuk *E-SPORT* itu sendiri anak akan dibayar perbulan dan akan mendapatkan bonus jika memenangkan sebuah *tournament*. *Game online* juga bisa diupload di *youtube*.

2. Mengetahui lingkungan selain sekolah

Selama ini anak hanya mengenal lingkungan sekolah dan lingkungan rumah, dengan adanya *gadget* maupun *game online* anak lebih mengenal jauh dengan adanya *gadget* dan *game online*, anak bisa memanfaatkannya untuk mencari ilmu dan refrensi belajar agar lebih tau tentang isi materi yang diajarkan, dengan adanya pandemic virus corona ini dengan adanya *gadget* sangat membantu sekali anak dalam belajar.

3. Pengetahuan berbahasa asing

Anak lebih mengetahui berbahasa asing, karena di dalam *game* itu sendiri memiliki pengaturan bahasa yang bermacam-macam secara otomatis anak bisa memahami apa maksud dari bahasa asing tersebut

Game online memiliki banyak jenisnya yaitu ada peperangan, petualangan, pertarungan. *Game online* yang berjenis petualangan seperti *harvest moon*, *GTA* dll, sedangkan jenis peperangan seperti *free fire*, *PUBG*, *call of duty* dll.

Game online itu sendiri merupakan permainan online yang membutuhkan jaringan internet, dalam *game online* itu sendiri terdapat banyak jenis *game online* seperti peperangan, petualangan, pertarungan. Namun dengan adanya jenis *game online* yang ada tidak semuanya anak menggemari dalam jenis *game* itu sendiri. Seperti yang disampaikan oleh Bintang dia hanya bermain *game* “*free fire* dan *mobile legend*”(W.S1). Permainan tersebut termasuk *game online* yang berjenis peperangan dan pertarungan, siswa 2 juga menyampaikan dia hanya bermain *game online* “*mobile legend*” (W.S2) *game* tersebut termasuk jenis pertarungan.

Tanpa dipungkiri juga kedua *game* tersebut memang sedang trending-trendingnya di era zaman sekarang, sehingga hampir semua kalangan bermain *game* tersebut. Begitu juga yang disampaikan oleh Arel dia bermain *game* “*free fire*” (W.S3) *game* ini berjenis peperangan. Berbeda yang disampaikan oleh jihan dia bermain *game* yang tidak menggunakan data seluler atau internet, seperti zona cacing.io, hago, subway surfes. (W.S4) *game* tersebut termasuk yang hanya untuk kesenangan dan tidak begitu berat untuk dimainkan dan cocok untuk anak perempuan.

Kesimpulannya anak zaman sekarang lebih menyukai jenis *game* peperangan dan pertarungan seperti (*free fire* dan *mobile legend*) yang bisa membuat anak kecanduan dan main setiap saat. Berbeda yang disampaikan oleh jihan dia bermain *game* yang tidak menggunakan data seluler atau internet, seperti zona cacing.io, hago, subway surfes. *Game* tersebut termasuk yang hanya untuk kesenangan dan tidak begitu berat untuk dimainkan dan cocok untuk anak perempuan.

4.1.2.2 Dampak Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak

Game online memiliki dampak terhadap interaksi sosial anak itu sendiri, maupun semua itu bisa terjadi tergantung bagaimana siswa mempergunakan *game online* dengan baik dan benar. Penelitian saya menunjukkan bahwa dampak *game online* ada yang positif dan ada yang negatif, untuk yang positif anak lebih mengerti tentang perkembangan teknologi, lebih mudah belajar berbagai bahasa sesuai yang ada di *game* nya. Dampak negatifnya anak lebih suka menyendiri dikamar dengan bermain *gadget* atau *game online*, bermain hanya dengan anak yang bermain *game online* karena menurut siswa lebih nyambung dalam komunikasinya, dirumah anak hanya bermain *gadget* jarang berkomunikasi dengan keluarganya sendiri, belajar jadi lebih malas.

4.1.2.2.1 Manfaat Game Online

Manfaat *game online* menurut hasil penelitian yang saya lakukan, *game online* memiliki banyak manfaat sebagai berikut:

1. Bisa untuk mencari uang

Anak bisa mengasah kemampuan dalam bermain *game online*, jika anak mahir dalam bermain *game online* bisa masuk ke *E-SPORT* atau team yang ikut ajang perlombaan. *E-SPORT* itu sendiri adalah electronic sport yang dimana melalui media elektronik seperti *gadget*, dan PC. Masuk *E-SPORT* itu sendiri anak akan dibayar perbulan dan akan mendapatkan bonus jika memenangkan sebuah tournament. *Game online* juga bisa diupload di youtube

2. Mengetahui lingkungan selain sekolah

Selama ini anak hanya mengenal lingkungan sekolah dan lingkungan rumah, dengan adanya *gadget* maupun *game online* anak lebih mengenal jauh dengan adanya *gadget* dan *game online*, anak bisa memanfaatkannya untuk mencari ilmu dan referensi belajar agar lebih tau tentang isi materi yang diajarkan, dengan adanya pandemic virus corona ini dengan adanya *gadget* sangat membantu sekali anak dalam belajar.

3. Pengetahuan berbahasa asing

Anak lebih mengetahui berbahasa asing, karena di dalam *game* itu sendiri memiliki pengaturan bahasa yang bermacam-macam secara otomatis anak bisa memahami apa maksud dari bahasa asing tersebut

Game online itu sendiri pasti memiliki dampak yang negatif maupun positif, terlebih banyak yang beranggapan bahwa *game online* itu hanya berdampak negatif terhadap penggunaannya karena akan menguras banyak waktu dan menjadi kecanduan. Banyak juga *game online* bisa dimanfaatkan untuk mencari uang dan memperbaiki pengetahuan berbahasa tergantung bagai mana kita akan dibawa kemana *game online* ini akan bermanfaat atau tidak. Seperti yang disampaikan oleh guru kelas V (W.GK)

Ada dampak baiknya dan tidaknya mas ya, positif dan negatifnya. Mungkin dari dampak negatifnya dulu dah ya kadang anak itu kurang bisa membagi waktu, kalau sudah main game itu sudah lupa segalanya entah lupa belajar, lupa mandi, lupa makan, sangking asiknya bermain game ya mas. Dari dampak positifnya anak bisa mengetahui lingkungan dari luar tidak hanya dari sekolah aja, anak bisa melihat perkembangan dunia sekarang melalui game. Dengan hal

ini tergantung dari pengguna/pemain *game online* bagaimana memanfaatkannya, akankah berakhir kecanduan atau bahkan bisa memanfaatkannya untuk hal yang positif (W.GK).

Data yang peneliti ambil di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal, peneliti mewawancarai kepala sekolah. Kepala sekolah SDN Mintaragen 3 menyampaikan kalo seusia anak anak SD untuk kami sebagai guru guru SD belum waktunya. Karena anak kalau sudah kecanduan ya mas kecanduan wah asik artinya anak malas belajar. Tetapi jika anak sudah mulai dewasa kan bisa menghasilkan uang, SD saya kira belum perlu (W.KS). Tidak selamanya semua berpendapat *game online* itu ada manfaatnya dan ada buruknya, peneliti mewawancarai salah satu siswa kelas V menyampaikan bahwa “engga” (W.S1) mereka beranggapan sama bahwa *game online* itu tidak memiliki manfaat sama sekali padahal mereka memainkannya.

Tidak dapat dipungkiri dengan keberadaan *game online* orang tua pun menyadarinya bahwa *game online* itu bisa berdampak buruk atau berdampak baik terhadap anaknya. Seperti yang disampaikan oleh orang tua siswa “Ada positifnya, ada negatifnya juga” (W.OTS1) menurut beliau *game online* memiliki dampak positif dan negatif.

Kesimpulannya bahwa dengan adanya *game online* memiliki manfaat atau tidaknya tergantung pada tiap individu masing masing, menyikapi *game online* dengan cara baik atau tidak. Kebanyakan anak menyikapi *game online* itu sendiri lebih kearah yang tidak baik, anak lebih kearah kecanduan terhadap *game online* sehingga lupa waktu.

4.1.2.2.2 Dampak Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak

Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang berkaitan dengan hubungan antar individu, antar individu dengan kelompok serta kelompok dengan kelompok. Jika tidak ada interaksi sosial maka didunia ini tidak ada kehidupan bersama. Berikut beberapa dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak:

1. Interaksi dengan orang tua terganggu

Anak cenderung lebih suka bermain *gadget* atau *game online* menyendiri dikamar ketimbang berbincang dengan orang tua atau keluarganya, tidak bisa bertukar cerita setelah selesai makan dengan keluarga karena pada asik main *gadget* sendiri sendiri.

2. Interaksi sosial anak terganggu

Ketika sedang bermain dirumah maupun diluar sekolah, anak lebih suka memegang *gadgetnya* masing masing ketimbang bertukar cerita mengenai hal lucu yang terjadi disekolahan.

Berkembangnya zaman dan kemunculannya *game online* membuat interaksi sosial setiap individu menjadi terganggu seperti halnya yang disampaikan oleh Kepala Sekolah bahwa,sangat terganggu,interaksi dengan orang tua sangat sangat terganggu dengan sama aja di meja makan nih. Nanti pada main HP sendiri, anak main HP sendiri, orang tua main HP sendiri. gak ada bicara di meja makan nggak bisa saling berdebat kita mengenai kegiatan sehari-hari tapi karena dengan adanya perkembangan jadi atau sibuk sendiri seperti orang asing padahal dengan keluarganya sendiri dan tujuannya kita makan di rumah itu untuk saling bercerita saling mengisi saling bertukar informasi dari malah pada sibuk main HP. Pada kenyataannya sekarang adalah generasi menunduk, bukanya berkumpul saling mengobrol dan berbicara,malah sibuk bermain *gadget* atau *game online* (W.KS).

Keberadaan *game online* memang benar-benar mengganggu interaksi sosial anak seperti halnya yang disampaikan oleh guru kelas V “kalau saya lihat dengan adanya *game online* itu sendiri anak anak interaksi sosialnya kurang ya mas,anak lebih individual. Misal lagi duduk berlima ya gak ada komunikasi,satu pegang hp ya semua pegang hp,asik dengan sendirinya. Untuk bermain pun mereka lebih memilih main *game* bisa sampe berjam jam” (W.GK). Sebagai orang tua pun mengatakan bahwa anak yang bermain *game online* itu sangat mempengaruhi interaksi sosial anak itu sendiri, kekhawatiran itu membuat orang tua cemas tapi untungnya anak mereka dalam berteman tidak terbatas cuma berinteraksinya kurang seperti halnya yang disampaikan oleh orang tua siswa

“Penting, walaupun dengan adanya hp atau game online harus tetap berteman dengan yang lain” (W.OTS1). Kesimpulannya bahwa dengan keberadaan *game online* interaksi sosial anak sangat terganggu karena fokus anak sekarang hanya bermain *gadget* atau *game* sehingga bersosial dan berinteraksi satu sama lain jadi susah, dan membuat anak semakin individualisme. Anak zaman lebih menyukai berdiam diri di dalam kamar atau rumah karena siswa lebih asik bermain *game online* ketimbang bermain dengan teman sebaya.

4.1.2.3 Tindak Lanjut

Tindak lanjut ini menjelaskan bahwa bagaimana tindak lanjut sebagai guru, orang tua, maupun kepala sekolah dengan adanya siswa yang bermain *game online* dan interaksi sosial anak yang terganggu. Harapannya dengan adanya tindak lanjut anak bisa lebih mengontrol dalam bermain *game online* dan lebih berinteraksi dengan yang lain.

4.1.2.3.1 Siswa Bermain Game Online

Suatu kendala harus diiringi dengan adanya tindak lanjut agar kedepannya lebih baik lagi dan tidak ada terjadi hal-hal yang tidak diinginkan kembali. Interaksi sosial anak yang terganggu karena *game online* harus ditindak lanjuti seperti yang disampaikan Kepala Sekolah menyampaikan saya mengadakan rapat dengan dewan guru, disitu saya perkenalan dan meminta informasi mengenai anak. Setelah disini saya langsung menyikapi itu anak anak dilarang membawa hp, ya namanya anak kita gak tau dengan ditaruh ditas atau sebagainya. Jika itu ketahuan guru pun akan diminta dan ditegur, namun tidak dengan kekerasan (W.KS).

Menurut beliau tindak lanjut yang paling utama jika anak ketahuan bermain game disekolah maka akan disita HP nya dan yang mengambil orang tuanya, dan untuk dirumah diserahkan kembali ke orang tua bagai mana menindak lanjutinya. Namun menurut guru kelas V menyampaikan “selagi baik untuk anak, apalagi ada lombanya dan dapat hadiah bagi saya gapapa. Tapi kalo mememanfaatnya ga baik ya saya kurang setuju” beliau setuju saja asalkan anak

memanfaatkannya dengan baik dan benar, jika anak memanfaatkannya dengan tidak benar maka menurut guru kelas V tidak setuju (W.GK).

Tindak lanjut untuk dirumah anak yang sering bermain *game online* menurut orang tua siswa menyampaikan “anak saya kalau dirumah saya batasi mas dalam penggunaan *gadgetnya* jadi belajar sama bermainnya seimbang mungkin itu cara yang mudah dulu. Kalau anak saya masih nekat gamau belajar baru saya *gadgetnya* saya sita mas” (W.OTS2)

Kesimpulannya tindak lanjut yang diberikan guru yaitu memperketat peraturan dan menyita *gadget* siswa yang berani membawa kesekolah karena sudah melanggar tata tertib sekolah, tindak lanjut orang tua yaitu membatasi anak dalam penggunaan *gadget* misalnya diberi waktu beberapa jam atau menit sehingga anak tidak menjadi kecanduan.

4.1.2.3.2 Interaksi Sosial Anak Terganggu

Interaksi sosial anak itu sangat penting dalam hal hidup bersosial, karena hidup bersosial di Indonesia itu sangat penting. *Game online* masuk dengan mengganggu interaksi sosial anak, menurut orang tua siswa “ sangat terganggu mas” (W.OTS1). Interaksi sosial anak yang bermain *game online* sangat terganggu karena anak akan fokus hanya bermain *game online* saja. Menurut orang tua siswa menyampaikan bahwa “terganggu” (W.OTS2) kedua orang tua siswa tersebut setuju dengan adanya *game online* interaksi sosial anal menjadi terganggu.

Kesimpulan dari penjelasan diatas penggunaan *gadget* pada era sekarang sudah sangat banyak dan anak SD jaman sekarang sudah banyak yang menggunakan *gadget* dan bermain *game online*. Dampak *game online* memiliki banyak manfaat da nada dampak negatifnya pula tergantung bagaimana anak menyikapi hal seperti itu. Tindak lanjut bertujuan guru, orang tua berkerja sama dalam menindak lanjuti dengan anak yang bermain *game online* yang terlalu sering dan anak yang interaksi sosialnya terganggu, agar bisa dimimalisir kecanduan bermain *game online* dan interaksi sosialnya terganggu..

4.2 Pembahasan

Pembahasan kali ini membahas mengenai adanya relitas penggunaan *game online* yang didalamnya ada pengertian *game online*, jenis *game online*, frekuensi bermain *game online*. Pembahasan dampak meliputi manfaat *game online*, dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak, berikutnya pembahasan mengenai tindak lanjut, dalam tindak lanjut meliputi siswa bermain *game online*, interaksi sosial anak yang terganggu. Pembahasan juga didalamnya dikuatkan dengan teori yang ada sehingga hasil penelitian tersebut menjadi kuat.

4.2.1 Realitas Penggunaan Game Online

Penggunaan *game online* di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal rata-rata sudah bermain *game online* dan anak bermain *game online* di rumah tidak berani bermain *game online* di lingkungan sekolah karena sudah ada peraturan yang melarang anak membawa *gadget* ke lingkungan sekolah. Zaman sekarang keberadaan *gadget* sudah sangat banyak, tidak heran sudah banyak kalangan yang mempunyai *gadget* dari kalangan menengah maupun kalangan atas.

4.2.1.1 Pengertian Game Online

Game Online merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adam & Rollings, 2010). *Game Online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. *Game Online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan *gamer* tidak hanya menjadi pengguna *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online* (Pratiwi, 2012).

4.2.1.2 Frekuensi Bermain Game Online

Frekuensi dalam *game online* selalu berhubungan dengan kecanduan atau tidak, menurut (Sanditaria,2011:) Kecanduan *game* merupakan aktivitas bermain *game online* yang dilakukan secara berlebihan yang dapat membawa pengaruh negatif pada anak. Anak yang dikategorikan kecanduan *game online* yaitu menurut (Panjaitan,2014) bahwa frekuensi bermain game online dikatakan tidak pernah jika kurang dari 2 jam, kadang-kadang 2-4, sering jika 4-6 jam, selalu lebih dari 6 jam dan tinggi.

Bermain *game online* dengan frekuensi dan intensitas yang besar dapat memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan. Adapun akibat yang dimunculkan individu akan ditantang terus menerus untuk menekuninya. Memainkan *game* yang membutuhkan konsentrasi, maka dampak psikologi yang dirasakan adalah akan merasa penasaran sehingga mengabaikan apa saja di sekitarnya demi memenangkan permainan tersebut.

4.2.1.3 Jenis Game Online

Game online memiliki banyak jenisnya yaitu ada peperangan, petualangan, pertarungan. *Game online* yang berjenis petualangan seperti *harvest moon*, *GTA* dll, sedangkan jenis peperangan seperti *free fire*, *PUBG*, *call of duty* dll. Menurut Henry (2015:52) bahwa jenis *game* merupakan jenis-jenis game yang berarti format atau gaya sebuah *game*. Format sebuah *game* bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran (hybrid) dari beberapa *game* lainnya. Berikut jenis game yaitu:

a) *Strategy game*

Strategy game memerlukan strategi dari pemain untuk memenangkan permainan. Bermain *strategy game* memerlukan sedikit berfikir perencanaan khusus agar dapat bertahan, menyerang untuk kemudian maju melawan musuh-musuh yang menghadang. Prakteknya memang tidak mudah pemain harus mengupayakan taktik apa dan bagaimana terlebih bila kondisi pemain sedang terdesak untuk kemudian memukul mundur lawan dan maju untuk memenangkan

permainan. Contoh dari *strategygame* yaitu: *Clash Of Clans (COC)*, *Nemo's Reef*, *Age Of Warring*, *Real Time Strategy*, *Turn Based Learning*.

b) *Fighting game*

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

c) *Adventure Game*

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

d) *Shooter game*

Jenis *Shooter game* banyak diminati karena mudah dimainkan. Biasanya musuh dalam permainan ini berbentuk pesawat atau jenis lain, datang dari berbagai arah dengan jumlah yang banyak dan tugas pemain adalah menembak musuh dan menghancurkannya secepat dan sebanyak mungkin. Pada awalnya bentuk *game* ini adalah dua dimensi (2D), namun pada perkembangannya sudah menggunakan efek tiga dimensi (3D) dengan sudut pandang tetap dipertahankan dua dimensi (2D) sehingga tetap memiliki penggemar yang fanatik. Contoh *Shooter Game* adalah *Third Person Shooter*, *First Person Shooter*, dan *Point Blank*.

e) *Role-Playing Game (RPG)*

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

f) *Racing Game*

Racing game memberikan permainan lomba kecepatan kendaraan yang dimainkan. Terkadang di dalam arena, maupun di luar arena. Beberapa contoh jenis *game* ini yaitu: *Need For Speed The Run* dan *Dirt*.

g) *Education and Edutainment*

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

4.2.2 Dampak Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak

Game online memiliki dampak terhadap interaksi sosial anak itu sendiri, maupun semua itu bisa terjadi tergantung bagaimana kita mempergunakan *game online* dengan baik dan benar. Penelitian saya menunjukkan bahwa dampak *game online* ada yang positif dan ada yang negatif, untuk yang positif anak lebih tau tentang perkembangan teknologi, lebih mudah belajar berbagai bahasa sesuai yang ada di *game* nya. Dampak negatifnya anak lebih suka menyendiri dikamar dengan bermain *gadget* atau *game online*, bermain hanya dengan anak yang bermain *game online* karena menurut mereka lebih nyambung dalam komunikasinya, dirumah anak hanya bermain *gadget* jarang berkomunikasi dengan keluarganya sendiri, belajar jadi lebih malas.

4.2.2.1 Manfaat Game Online

Menurut Henry (2015:53) bahwa *game* itu sendiri memiliki dampak positif dan memiliki dampak negatif yaitu:

a) Dampak positif

Game itu sendiri memiliki dampak positif, Menurut Henry (2015:53) *game* juga bermanfaat bagi pemainnya antara lain melatih (1) Anak untuk mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya. (2) *Game* dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarah dan aturan,. (3) Melatih perkembangan motorik, ketika anak memainkan game dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan. (4) Melatih perkembangan neurologi, melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan syaraf anak ketika memainkan game yang berulang kali,. (5) Melatih perkembangan kognitif, karena kemampuan anak dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu. (6) Melatih kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun lokal, Sebuah simulasi multimedia interaktif yang digunakan untuk mencoba mensimulasi beberapa fenomena dunia nyata.

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

b) Dampak negatif

Game memiliki dampak negatif bagi penggunanya, Menurut Henry (2015:53) antara lain (1) Penurunan aktifitas gelombang otak depan, Penurunan aktifitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas. (2) Menjadikan seseorang superior karena keberhasilannya dalam meraih score yang tinggi dan tak terkalahkan atau *game* menjadi tempat pelarian dari tumpukan masalah sehari-hari. (3) *Game* juga dapat memupuk rasa egois yang tinggi, ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang di sekitarnya. Bermain *game* dijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidakpuasannya itu. (4) Membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain game sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya. (5) Apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain game dapat

berubah dan mempengaruhi pola pikir, karena pikiran akan selalu tertuju pada game yang serig dimainkan. (6) Anak akan mengalami masalah mental. Dampak dari game bisa menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif dan akan menurunkan daya konsentrasi belajar anak. Anak akan mudah terserang penyakit gelisah, depresi dan perkembangan sosial yang buruk. (7) Bermain game merupakan sebuah pemborosan secara waktu, apabila game telah menjadi candu.

4.2.2.2 Dampak Game Online Terhadap Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang berkaitan dengan hubungan antar individu, antar individu dengan kelompok serta kelompok dengan kelompok. Jika tidak ada interaksi sosial maka didunia ini tidak ada kehidupan bersama. Berikut beberapa dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak:

1. Interaksi dengan orang tua terganggu

Anak cenderung lebih suka bermain *gadget* atau *game online* menyendiri dikamar ketimbang berbincang dengan orang tua atau keluarganya, tidak bisa bertukar cerita setelah selesai makan dengan keluarga karena pada asik main *gadget* sendiri sendiri.

2. Interaksi sosial anak terganggu

Ketika sedang bermain dirumah maupun diluar sekolah, anak lebih suka memegang *gadgetnya* masing masing ketimbang bertukar cerita mengenai hal lucu yang terjadi disekolahan.

Kehidupan manusia selalu dihadapkan dengan hubungan bersama, antara individu satu dengan yang lain, hubungan ini diperlukan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup. Melalui hubungan ini manusia dapat menyampaikan maksud, tujuan dan keinginanya, namun diperlukan proses timbal balik yang disebut dengan interaksi. Interaksi terjadi apabila seorang individu melakukan tindakan, sehingga menimbulkan reaksi dari individu-individu yang lain, karena itu interaksi terjadi dalam suatu kehidupan sosial.

Menurut M.Sitorus dalam Muhith (2018:82) interaksi sosial adalah hubungan-hubungan dinamis yang menyangkut hubungan antar. Sedangkan menurut H. Bonner dalam Abdul Muhith (2018:83) menyebutkan, bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lainnya atau sebaliknya.

Kesimpulannya *game online* memiliki beberapa manfaat dan memiliki beberapa dampak negatif yang membuat anak menjadi kecanduan. *Game online* juga berdampak terhadap interaksi sosial anak yang dapat mengganggu dalam bersosial, pada dasarnya anak dituntut untuk jiwa sosialnya besar jika anak bermain *game online* terus menerus maka jiwa sosialnya akan berkurang.

4.2.3 Tindak Lanjut Dampak Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak

Tindak lanjut ini menjelaskan bahwa bagaimana tindak lanjut sebagai guru, orang tua, maupun kepala sekolah dengan adanya siswa yang bermain *game online* dan interaksi sosial anak yang terganggu. Harapannya dengan adanya tindak lanjut anak bisa lebih mengontrol dalam bermain *game online* dan lebih berinteraksi dengan yang lain.

4.2.3.1 Siswa Bermain Game Online

Suatu kendala harus diiringi dengan adanya tindak lanjut agar kedepannya lebih baik lagi dan tidak ada terjadi hal-hal yang tidak diinginkan kembali. Interaksi sosial anak yang terganggu karena *game online* harus ditindak lanjuti. Siswa yang kecanduan *game online* ini perlu yang ditindak lanjuti, menurut Masya (2016:156) bahwa Terdapat Faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi anak terhadap *game online*. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap game online, sebagai berikut:

- 1) Keinginan yang kuat dari diri anak untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.

- 2) Rasa bosan yang dirasakan anak ketika berada di rumah atau di perkuliaannya.
- 3) Ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.
- 4) Kurangnya self control dalam diri anak, sehingga anak kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

Anak yang sudah kecanduan ini seharusnya ditindak lanjuti dengan cara memberikan edukasi dan hukuman jika sudah melewati batas, bisa juga dengan mengontrol penggunaan *gadget* anak agar lebih fokus belajar ketimbang bermain *game online*. Peran guru dan orang tua disini sangat penting karena ruang lingkup anak hanya di sekolah dan dirumah, disekolah di tindak lanjuti oleh guru, di rumah ditindak lanjuti oleh orang tua. Keduanya harus saling berkerja sama dengan cara yang sedikit berbeda agar anak tidak lagi kecanduan atau sering bermain *game online*.

4.2.3.2 Interaksi Sosial Anak Yang Terganggu

Menurut M.Sitorus dalam Muhith (2018:82) mengatakan interaksi sosial adalah hubungan-hubungan dinamis yang menyangkut hubungan antar. Sedangkan menurut H. Bonner dalam Abdul Muhith (2018:83) menyebutkan, bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lainnya atau sebaliknya. Sehingga bisa disimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan antar individu yang menghasilkan saling menguntungkan, yaitu hubungan saling menguntungkan dan berkualitas serta saling mempengaruhi dalam upaya tercapainya perubahan perilaku dan perubahan kondisi menjadi lebih baik.

Hadirnya *game online* menjadikan interaksi sosial anak sedikit terganggu, karena anak akan lebih fokus untuk bermain *game online*. Masih mau berinteraksi sama yang lain namun lebih suka berdiam diri dikamar sambil bermain *game* kesukaan. Hal ini juga membuat orang tua khawatir anaknya tidak bisa bersosial

dengan baik, maka dari itu orang tua membatasi anak untuk bermain *gadget* agar tetap seimbang bermain dengan teman dan bermain *gadget*. Bermain dengan teman sebaya bisa melatih jiwa sosial anak sehingga mudah berkomunikasi dengan satu dan lainnya.

4.3 Implikasi Penelitian

Pada bagian implikasi penelitian akan dibahas mengenai implikasi baik secara teoritis maupun implikasi secara praktis.

4.3.1 Implikasi Teoritis

Menurut Henry (2015:52) bahwa jenis *game* merupakan jenis-jenis game yang berarti format atau gaya sebuah *game*. Format sebuah *game* bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran (hybrid) dari beberapa *game* lainnya. Menurut M.Sitorus dalam Muhith (2018:82) mengatakan interaksi sosial adalah hubungan-hubungan dinamis yang menyangkut hubungan antar. Menurut H. Bonner dalam Muhith (2018:83) menyebutkan, bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lainnya atau sebaliknya. Kesimpulannya bahwa interaksi sosial merupakan hubungan antar individu yang menghasilkan saling menguntungkan, yaitu hubungan saling menguntungkan dan berkualitas serta saling mempengaruhi dalam upaya tercapainya perubahan perilaku dan perubahan kondisi menjadi lebih baik.

Implikasi teoritis dari dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak diuraikan pada temuan-temuan penelitian berikut ini.

- (1) Setiawan, D (2012) penelitian dengan judul “Interaksi Sosial Antar Etnis Di Pasar Gang Baru Pecinan Semarang Dalam Perspektif Multikultural” hasil penelitian Pranata-panata tradisional dipandang cukup fungsional dalam membangun jaringan integrasi antara komunitas-komunitas yang heterogen itu.

- (2) Dahlia (2015) penelitian dengan judul “Game Online Dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas Dan Kualitas Interaksi Sosial Gamer”. Hasil penelitian bermain game online dengan intensitas yang tinggi dapat menurunkan kualitas interaksi pemainnya dengan masyarakat dan lingkungan sekitar.
- (3) Drajat (2017) mahasiswa bimbingan konseling Universitas PGRI Yogyakarta dalam jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta”. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa intensitas bermain game online memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa.

4.2.1 Implikasi Praktis

Penelitian ini berimplikasi terhadap dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal. Dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak ini tidak mengganggu anak dalam berinteraksi terhadap sesama temannya, karena pada dasarnya anak zaman sekarang sudah bermain *game online* semua jadi pertemanan mereka tidak jauh dari *game online*. Hal yang perlu diperhatikan dengan adanya *game online* menjadi lebih menyendiri dan lebih fokus bermain *gadget* ketimbang berkumpul dengan keluarga atau sama temannya, orang tua sekarang seharusnya lebih tegas dalam penggunaan *gadget* terhadap anak itu sendiri karena dampaknya berkepanjangan buat masa depan anak itu sendiri. Dampak *game online* dapat berkurang jika ada peran pendidik agar memberitahu bahwa bermain *game online* memiliki beberapa dampak buruk bagi siswanya itu sendiri.

Orang tua juga ikut turut serta dalam mengurangi anak agar tidak bermain *game online* sehingga anak bisa bermain dengan sebayanya, interaksi sosial anak pun menjadi lebih baik ketimbang anak yang kecanduan bermain *game online*. Lingkungan diluar sekolah dipegang penuh oleh orang tua jadi sangat berpengaruh peran orang tua dalam mengurangi anak kecanduan bermain *game online*.

BAB V

PENUTUP

Bab 5 yaitu penutup. Pada bab ini akan dibahas mengenai simpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran sesuai dengan manfaat penelitian. Berikut penjelasannya.

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan, analisis dampak game online terhadap interaksi sosial anak di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut.

5.1.1 Realitas Penggunaan Game Online

Realitas penggunaan *game online* untuk era zaman sekarang sudah sangat susah dihindari, rata-rata semua kalangan umur sudah menggunakan yang namanya *gadget* atau HP. Didalam *gadget* itu sendiri sudah semakin canggih yang kini hadir namanya *game online*, anak zaman sekarang terutama anak SD sudah mulai mengenal yang namanya *gadget* terutama dengan *game online*. Mereka entah orang tua atau anak pasti mengetahui apa itu *game online* karena sudah maraknya di era zaman sekarang. Rata-rata semua anak SD terutama yang laki-laki memainkan *game online*, dan jenisnya pun beragam ada *game* petulangan, ada peperangan, dan pertarungan. Anak bermain *game online* rata-rata 1-2 jam dalam frekuensi bermain *game online* 1-2 jam itu belum termasuk yang kecanduan, jadi masih wajar bagi anak SD.

Anak dalam bermain *game online* rata-rata bermainnya bukan disekolah melainkan bermain dirumah atau diluar sekolah dikarenakan kalau bermain disekolah dari pihak sekolah melarang membawa *gadget* karena akan mengganggu kegiatan belajar mengajar mereka, karena fokusnya terganggu dengan bawa *gadget* kesekolah. Adanya hal tersebut jadinya anak lebih memilih bermain *game online* dirumah.

5.1.2 Dampak Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak

Game online itu sendiri pastinya memiliki dampak positif dan negatif, menurut data yang saya ambil di SDN Mintaragen 3 menyatakan bahwa *game online* ada manfaatnya dan ada buruknya. Dengan dampak buruk ini dalam jangka panjang anak bisa berperilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas, individualisme. Dibalik itu *game online* juga memiliki dampak positif yaitu dapat meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, mengenal teknologi baru dari sebuah game dan interaksi dalam *game online*, dan juga dapat menghasilkan uang. *Game online* juga berdampak terhadap interaksi sosial anak, dengan adanya *game online* anak cenderung lebih suka menyendiri dikamar, dan lebih individualis, tidak suka bergaul, maunya hanya main game terus. Walaupun dalam berteman tidak memilih milih teman tapi dalam bersosial tetep masih kurang karena anak kalau sudah mengenal *game* pasti fokusnya hanya ke *game* saja.

5.1.3 Tindak Lanjut Dampak Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak

Hambatan yang dihadapi pendidik dan orang tua dalam dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak untuk ditindaklanjuti agar anak lebih terkontrol dalam penggunaan *game online* karena anak jika tidak diawasi akan menjadi kecanduan. Disekolah guru menindak lanjutinya dengan lebih memperketat pengawasan agar tidak kecolongan ada anak yang membawa *gadget* kesekolah dan menanggulangi anak agar tidak bermain *game online* disekolah. Disekolah juga anak agar lebih fokus dalam menerima pelajaran dan agar tata tertib disekolah dijalankan juga.

Diluar sekolah guru sudah tidak memegang alih dalam menindaklanjuti anak yang berdampak kecanduan *game online* dalam hal ini dipegang oleh orang tua karena gerbang utama dalam hal menindaklanjuti hal seperti ini. Karena diluar sekolah dengan adanya *game online* anak menjadi malas untuk belajar karena akan terfokus dengan bermain *game online* saja dalam hal ini orang tua menindaklanjuti adanya dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak

dengan membatasi anak bermain *gadget*, contohnya memberi waktu berapa menit untuk bermain *gadget* sisanya untuk belajar.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan, analisis dampak game online terhadap interaksi sosial anak di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal dapat dikemukakan saran sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Pendidik

Saran dalam pencegahan anak agar interaksi sosialnya tidak terganggu lebih sering ada kegiatan sekolah yang melibatkan kerja sama antara siswa satu dengan yang lainnya. Sedangkan untuk dampak *game online* guru lebih tegas dalam pengambilan keputusan karena adanya anak yang bandel membawa *gadget* ke sekolah, atau dengan cara memperberat cara pengambilan agar siswa lebih takut untuk membawa *gadget* kesekolah.

5.2.2 Bagi Sekolah

Bagi sekolah dalam membuat tata tertib lebih dipertegas agar anak merasa bersalah karena sudah melanggar dengan membawa *gadget* kesekolah dan memberi himbauan kepada orang tua atau pertemuan rutin menginfokan bagaimana dampak anak jika sudah kecanduan *game online*, atau mengedukasi hal yang lain agar orang tua juga turut membantu menindak lanjuti hal seperti ini

5.2.3 Bagi Orang Tua

Hendaknya harus memperhatikan anak-anaknya yang masih anak SD terutama agar tidak terjerumus dalam dunia game yang sama sekali tidak ada kata puas didalamnya. Orang tua harus lebih tegas lagi dalam mencegah anak bermain *gadget* karena terlalu berlebihan juga tidak baik bagi anak itu sendiri.

5.2.4 Bagi Peneliti Lanjutan

Bagi peneliti lanjutan dapat berguna sebagai referensi sehingga mendapat wawasan dalam menganalisis dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak.

Semoga bisa mendorong munculnya penelitian-penelitian lain, sehingga muncul penelitian yang berkaitan dengan *game online* dengan lebih bervariasi lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2016. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bagus,P., Sungkowo, E. M. (2017). Interaksi Sosial Anak Jalanan Dengan Teman Sebaya Di Yayasan Setara Kota Semarang. (Social Interaction With Street Children Peers In Yayasan Setara In Semarang) <http://jurnal.untirta.ac.id> (diakses tanggal 28 januari 2020)
- Dahlia. (2015). Game Online Dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas Dan Kualitas Interaksi Sosial Gamer. *Jurnal*. www.media.neliti.com (diakses tanggal 28 januari 2020).
- Dica, Freprinca. (2017). Hubungan Motivasi Bermain Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game online defence of the ancients (dotA2), <http://psikologi.ui.ac.id> , (diakses 29 januari 2020).
- Dinawati, Y. Syaodih, E & Rudiyanto (2018) Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Melalui Metode Bermain Peran Makro. <http://journal.upi.ac.id> (diakses tanggal 29 januari 2020)
- Drajat Edy Kurniawan (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta. <http://dx.doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1120>, (diakses 29 januari 2020)
- Efendi, A., Astuti, I. P., & Rahayu, N. T. (2017). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak di Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Penelitian Humaniora*, Vol. 18, No. 2, Agustus 2017: 12-2412. Sukoharjo: Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo. Alamat <http://journals.ums.ac.id> (diakses pada 29 januari 2020).
- Fatnar, VN., Anam. C. (2014) Kemampuan Interaksi Sosial Antara Remaja Yang Tinggal Di Pondok Pesantren Dengan Yang Tinggal Bersama Keluarga. <http://journal.uad.ac.id> (diakses tanggal 29 januari 2020)
- Fina, Hilmuniati. 2011. “Dampak Bermain Game online dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”. *Skripsi*. Jakarta: Program S1 UIN Syarif Hidayatullah.

- Gerungan, W.A. 2010. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hanaco, Indah. 2012. *I Love Homeschooling Segala Sesuatu Yang Harus Diketahui Tentang Homeschooling*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Imansa, Iki. "Macam-macam Jenis Game Online". <http://imansaiki.blogspot.co.id> , diakses 29 januari 2020.
- Miles & Huberman. 2007. *Analisis Data kualitatif* (Buku Sumber tentang Metode- Metode Baru). Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhith, Abdul. 2018. *Aplikasi Komunikasi Terapeutik Nursing Health*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Munib, A., Budiyo, & Suryono, S. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Novrialdy, E. (2019) Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi> (diakses pada 28 januari 2020)
- Nugroho, A. T. S. *Definisi Game*. Tersedia di <http://chikhunguya.wordpress.com> , diakses 29 januari 2020.
- Nurlaela & Ibsik, S. Dampak Game Online Terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal*. Tersedia di <https://ojs.unm.ac.id/tomalebbi/article/view/3669> (diakses pada 28 januari 2020).
- Oktavianti,SS. (2013) Dampak Sosial Budaya Interaksi Wisatawan dengan Masyarakat Lokal di Kawasan Sosrowijaya. <http://journal.ugm.ac.id> (diakses tanggal 28 januari 2020)

- Pitaloka. (2013). Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013). *Jurnal Universitas Negeri Surakarta*. Tersedia di <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/> (diakses 28 januari 2020).
- Prasetyo, Y. Eosina, P & Fatimah, F. (2017) Pembagian Tingkat Kecanduan Game Online Menggunakan K-Means Clustering Serta Korelasinya Terhadap Prestasi Akademik. <http://journal.ub.ac.id> (diakses tanggal 29 januari 2020)
- Rahmawati,V.E. Yani, D.P. (2014) Hubungan Interaksi Sosial Dengan Hasil Prestasi Belajar Mahasiswa Semester Iv Program Studi Diploma Iii Kebidanan Unipdu Jombang. <http://journal.eduhealt.ac.id> (diakses tanggal 29 januari 2020)
- Santosa, Slamet. 2004. *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Setiawati, E., & Suparno. (2015). Interaksi Sosial Teman Sebaya pada Anak Homeshooling dan Anak Sekolah Reguler (Study Deskriptif Komparatif). *Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*. 12(1): 55-65. Tersedia di <http://journals.ums.ac.id/index.php/indigenous/article/view/1609> (diakses pada 28 januari 2020).
- Soekanto, Soerjono. 2004. *Sosiologi Keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soekanto, Soerjono. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Gravindo Persada.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makasar. *Jurnal Jaffray*. 15(2). Tersedia di <https://ojs.sttjaffray.ac.id> (diakses pada 27 januari 2020).
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. 1(1): 84-92. Tersedia di <http://jom.unri.ac.id> (diakses pada 28 januari 2020).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Tersedia di www.hukumonline.com. (diakses tanggal 7 januari 2020).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. <http://www.komisiinformasi.go.id>. (diakses tanggal 7 januari 2020).

Wiguna, G. Y., & Herdiyanto Y. K. (2018). Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Udayana*. 5(2): 450-459. Tersedia di <https://unud.ac.id> (diakses 28 januari 2020).

LAMPIRAN- LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrumen Pengumpulan Data

KISI-KISI INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

JUDUL:

Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Anak di SDN
Mintaragen 3 Kota Tegal

No	Variabel	Indikator	Teknik		
			W	O	D
1.	Interaksi sosial	1. Kebersamaan siswa	√	√	√
		2. Saling menghormati dan menghargai satu sama lain	√	√	
		3. Tidak membedakan status sosial	√	√	
		4. Saling membantu satu sama lain	√	√	
		5. Saling membutuhkan	√	√	√
2.	<i>Game online</i>	1. Frekuensi bermain <i>game online</i>	√	√	
		2. Waktu bermain <i>game online</i>	√	√	√
		3. Permainan <i>game online</i> yang digemari	√	√	√

Sumber: Santosa (2004:11), Muhith (2018:81)

Lampiran 2. Pengkodean (Coding)

3. Kode Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data	Kode
Wawancara	W
Observasi	O
Dokumentasi	D

4. Kode Informan

Informan	Kode
Kepala Sekolah	W.KS
Guru Kelas V	W.GK
Siswa Kelas V	W.S
Orang Tua Siswa	W.OTS

5. Kode Dokumen

Dokumen	Kode
Foto	Gbr
Arsip	File
Rekaman	Aud
Video	Vid

Lampiran 3. Data Informan dan Materi Wawancara

Data Informan, Pengkodean dan Materi Wawancara

No	Informan	Kode	Materi
1.	Kepala Sekolah SD N Mintaragen 3	W.KS	1. Penggunaan <i>gadget</i> dalam system pendidikan di SD N Mintaragen 3
			2. Dampak <i>game online</i> terhadap interaksi sosial anak
			3. Ketersediaan sarana dan prasarana
			4. Kompetensi pendidik
2.	Guru Kelas 5	W.GK5	1. Kebersamaan siswa disekolah
			2. Sifat saling menghargai satu sama lain
			3. Sifat saling membutuhkan satu sama yang lain
			4. Frekuensi bermain <i>game online</i>
			5. Waktu bermain <i>game online</i>
			6. Permainan <i>game online</i> yang digemari
3.	Orang tua siswa	W.OTS	1. Kebersamaan siswa disekolah
			2. Sifat saling menghargai satu sama lain
			3. Sifat saling membutuhkan satu sama yang lain
			4. Frekuensi bermain <i>game online</i>
			5. Waktu bermain <i>game online</i>
			6. Permainan <i>game online</i> yang digemari
8.	Siswa	W.S	1. Kebersamaan siswa disekolah
			2. Sifat saling menghargai satu sama lain
			3. Sifat saling membutuhkan satu sama yang lain
			4. Frekuensi bermain <i>game online</i>
			5. Waktu bermain <i>game online</i>
			6. Permainan <i>game online</i> yang digemari

Lampiran 4. Data Informan dan Waktu Pengambilan Data

DATA INFORMAN

Nama	Sri Sumarah, S.Th.
Kode Informan	W.KS
Jabatan	Kepala Sekolah
Tempat Pengambilan Data	Ruang Kepala Sekolah
Alamat Pengambilan Data	Jalan Serayu
Waktu Pengambilan Data	Senin, 27 April 2020

Nama	Linda Prihartanti, S.Pd
Kode Informan	W.GK
Jabatan	Guru Kelas
Tempat Pengambilan Data	Ruang Kelas V
Alamat Pengambilan Data	Jalan Serayu
Waktu Pengambilan Data	Senin, 27 April 2020

Nama	Bintang
Kode Informan	W.S1
Jabatan	Peserta Didik Kelas V
Tempat Pengambilan Data	Di rumah Bintang

Alamat Pengambilan Data	Jl Sawu 2. Pondok martoloyo
Waktu Pengambilan Data	Jumaat, 1 Mei 2020
Nama	Fendy
Kode Informan	W.S2
Jabatan	Peserta Didik Kelas V
Tempat Pengambilan Data	Rumah Fendy
Alamat Pengambilan Data	Jl adonara 2
Waktu Pengambilan Data	Sabtu, 2 Mei 2020

Nama	Arel
Kode Informan	W.S3
Jabatan	Peserta Didik Kelas V
Tempat Pengambilan Data	Rumah Arel
Alamat Pengambilan Data	Jl Floresd baru
Waktu Pengambilan Data	Sabtu, 2 Mei 2020

Nama	Ida
Kode Informan	W.OTS1
Jabatan	Orang Tua Peserta Didik Kelas V
Tempat Pengambilan Data	Di rumah Bu Ida
Alamat Pengambilan Data	Jl Sawu 2. Pondok martoloyo

Waktu Pengambilan Data	Jumaat, 1 Mei 2020
------------------------	--------------------

Nama	Devi
Kode Informan	W.OTS2
Jabatan	Orang TuaPeserta Didik Kelas V
Tempat Pengambilan Data	Rumah bu Devi
Alamat Pengambilan Data	Jl adonara 2
Waktu Pengambilan Data	Sabtu, 2 Mei 2020

Nama	Tuti
Kode Informan	W.OTS3
Jabatan	Orang Tua Peserta Didik Kelas V
Tempat Pengambilan Data	Rumah bu Tuti
Alamat Pengambilan Data	Jl Flores baru
Waktu Pengambilan Data	Sabtu, 2 Mei 2020

Lampiran 5. Pedoman Wawancara Kepala Sekolah

INSTRUMEN WAWANCARA

Informan : Kepala Sekolah

Kode : W.KS

No	Pertanyaan	Deskripsi
1.	Bagaimana pendapat ibu mengenai maraknya anak yang sudah memegang <i>gadget</i> di SD N Mintaragen 3?	
2.	Bagaimana pendapat ibu mengenai maraknya anak yang bermain <i>game online</i> di SD N Mintaragen 3?	
3.	Menurut pendapat ibu apakah <i>game online</i> banyak manfaatnya terhadap anak?	
4.	Menurut pendapat ibu, apakah <i>game online</i> berpengaruh terhadap interaksi sosial anak?	
5.	Apakah interaksi sosial anak terganggu seiringnya perkembangan teknologi?	
6.	Apakah sekolah memperbolehkan anak membawa <i>gadget</i> kesekolah?	
7.	Menurut ibu faktor apa saja yang mendorong anak bermain <i>game online</i> ?	
8.	Apakah sekolah memiliki kerjasama dengan orang tua mengenai maraknya <i>gadget</i> agar anak tidak terlalu sering bermain <i>gadget</i> ?	

Lampiran 6. Pedoman Wawancara Guru Kelas

INSTRUMEN WAWANCARA

Informan : Guru Kelas V

Kode : W.GK5

No.	Indikator	Aspek	Pertanyaan	Deskripsi
1.	Frekuensi bermain <i>game online</i>	Pengaruh	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pendapat anda mengenai <i>game online</i> ? 2. Apakah siswa disini banyak yang bermain <i>game online</i>? 3. Bagaimana dampak <i>game online</i> terhadap anak? 4. Menurut pendapat anda apakah dengan adanya anak yang bermain <i>game online</i> mengganggu kegiatan belajar mengajar? 5. Bagaimana tindak lanjut ibu dengan maraknya anak bermain <i>game online</i> di kelas ini? 	
2.	Interaksi sosial	Pengaruh terhadap anak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah bapak atau ibu guru merasa dengan adanya <i>game online</i> berdampak pada interaksi sosial anak ? 2. Bagaimana proses interaksi sosial anak dengan maraknya anak bermain <i>game online</i>? 3. Bagaimana tindak lanjut dari bapak atau ibu jika ada anak yang interaksi sosialnya terganggu 	

Lampiran 7. Pedoman Wawancara Orang Tua

INSTRUMEN WAWANCARA

Informan : Orang tua

Kode : W.OT

No.	Aspek	Pertanyaan	Deskripsi
1.	<i>Game online</i>	1. Apakah bapak atau ibu menyukai anaknya bermain <i>game</i> khususnya <i>game online</i> ?	
		2. Berapa lama bermain <i>game online</i> dalam sehari?	
		3. Lebih banyak bermain <i>game online</i> dirumah atau diluar rumah?	
		4. Apakah anak hanya bermain dengan anak yang bermain <i>game online</i> saja?	
		5. Apakah dirumah susah belajar?	
		6. Apakah bapak atau ibu melarang membawa <i>gadget</i> kesekolah?	
		7. <i>Game</i> apa saja yang disukai?	
2.	Permasalahan yang mungkin dihadapi siswa	1. Kesulitan apa yang anak alami akibat bermain <i>game online</i> ?	
		2. Menurut pendapat bapak atau ibu, apakah <i>game online</i> bermanfaat bagi anak? Jika tidak, jelaskan mengapa?	
		3. Apakah anak hanya berteman dengan anak yang bermain <i>game online</i> saja?	
3.	Interaksi sosial	1. Menurut pendapat bapak atau ibu, anak lebih suka berteman dengan sama-sama bermain <i>game online</i> atau tidak?	
		2. Apakah berteman dengan yang lainnya itu penting?	
		3. Apakah dengan adanya <i>game online</i> merasa terganggu dalam berteman?	
4	Permasalahan yang mungkin dihadapi siswa	1. Apakah merasa terbatas dalam berteman?	

--	--	--	--

Lampiran 8. Pedoman Wawancara Siswa

INSTRUMEN WAWANCARA

Informan : Siswa

Kode : W.S

No.	Aspek	Pertanyaan	Deskripsi
1.	<i>Game online</i>	1. Apakah siswa menyukai <i>game</i> khususnya <i>game online</i> ?	
		2. Jika iya suka, berapa lama bermain <i>game online</i> dalam sehari?	
		3. Lebih banyak bermain <i>game online</i> dirumah atau diluar rumah?	
		4. Apakah siswa hanya bermain dengan anak yang bermain <i>game online</i> saja?	
		5. Apakah penjelasan dari guru dapat dipahami?	
		6. Apakah guru melarang membawa <i>gadget</i> kesekolah?	
		7. <i>Game</i> apa saja yang disukai?	
2.	Permasalahan yang mungkin dihadapi siswa	1. Kesulitan apa yang siswa alami dalam bermain <i>game online</i> ?	
		2. Apakah <i>game online</i> bermanfaat bagi siswa? Jika tidak, jelaskan mengapa?	
		3. Apakah kamu hanya berteman dengan anak yang bermain <i>game online</i> saja?	
3.	Interaksi sosial	1. siswa lebih suka berteman dengan sama-sama bermain <i>game online</i> atau tidak?	
		2. Apakah berteman dengan yang lainya itu penting?	
		3. Apakah dengan adanya <i>game online</i> merasa terganggu dalam berteman?	

4.	Permasalahan yang mungkin dihadapi siswa	1. Apakah merasa terbatas dalam berteman?	
		2. Menurut pendapat siswa, pilih-pilih teman apakah baik atau tidak?	

CATATAN LAPANGAN

ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK DI SD MINTARAGEN 3 KOTA TEGAL

Lampiran 9. Catatan Lapangan

CATATAN LAPANGAN 1

(W.KS PB)

Waktu : Senin, 27 April 2020, pukul 10.00-10.15

Disusun : Rabu, 29 April 2020, pukul 20.00

Tempat : Ruang Kepala Sekolah SDN Mintaragen 3 Kota Tegal

Subjek Penelitian : Kepala SDN Mintaragen 3 Kota Tegal (Sri Sumarah, S.Th.)

Deskripsi :

Hari Senin, 27 April 2020 peneliti datang ke SDN Mintaragen 3 pada pukul 09.00 WIB untuk melakukan wawancara, observasi dan melengkapi dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian. Di hari sebelumnya peneliti menyerahkan surat izin penelitian dari Kampus PGSD UNNES Tegal. Sesampainya di sekolah, peneliti bertemu langsung dengan Ibu Kepala Sekolah dan menyampaikan surat izin dari kampus sekaligus maksud kedatangan peneliti ke sekolah. Ibu Kepala Sekolah mengizinkan peneliti untuk mengambil data di sekolah. Kegiatan pengumpulan data diawali dengan wawancara pada kepala sekolah. Durasi wawancara berlangsung selama 12 menit. Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan terkait dengan dampak game online terhadap interaksi sosial anak di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal. Berikut rekonstruksi dialog wawancara dengan Kepala Sekolah, Ibu Sri Sumarah, S.Th.

Rekonstruksi dialog	Refleksi
<p>Peneliti : maaf bu sebelumnya sudah mengganggu,apakah sekolah memperbolehkan anak membawa <i>gadget</i> bu?</p> <p>KS: untuk sampai saat ini untuk anak-anak yang membawa tidak boleh, memang diperlukan untuk komunikasi dengan orang tua, tapi kalo ada yang membawa guru menyikapi. Guru mengambil dan untuk mengembalikannya orang tua yang mengambil.</p>	<p>Undang- undang RI No.11 tahun 2008 menyatakan Pemanfaatan Teknologi Informasi, media, dan komunikasi telah mengubah baik perilaku masyarakat maupun peradaban manusia secara global. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah pula menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas (<i>borderless</i>) dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi, dan budaya secara signifikan berlangsung demikian cepat. Teknologi Informasi saat ini menjadi pedang bermata dua karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum. Saat ini telah lahir suatu rezim hukum baru yang dikenal dengan hukum siber atau hukum telematika. Hukum siber atau <i>cyber law</i>, secara internasional digunakan untuk istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Demikian pula, hukum telematika yang merupakan perwujudan dari konvergensi hukum telekomunikasi, hukum media, dan hukum informatika. Istilah lain yang juga digunakan adalah hukum teknologi informasi (<i>law of information technology</i>), hukum dunia</p>

	maya (<i>virtual world law</i>), dan hukum mayantara
<p>Peneliti : bagaimana pendapat ibu dengan maraknya anak yang bermain <i>gadget</i> bu?</p> <p>KS : kalo saat ini anak-anak perlu tau untuk <i>gadget</i> itu, kami selaku orang tua disekolah harus bisa menyikapi, karna kalau langsung sepenuhnya dikasihkan anak. Jika suatu saat nanti tidak dipantau oleh guru yang ditakutkan disalah gunakan. Takutnya nanti pada saat guru menjelaskan malah buat bermain game yang dudu dibelakang, intinya sekolahan khususnya dimintaragen 3 ini anak anak dilarang membawa <i>gadget</i> atau hp. Tapi kalau sudah dirumah ya monggoh saya serahkan keorang tua tinggal</p>	

<p>bagaimana pendampingannya.</p>	
<p>Peneliti : apakah sudah memiliki kerja sama dengan orang tua bu?dengan maraknya <i>gadget</i> agar tidak terlalu sering?</p> <p>KS: kami secara rutin sebulan sekali ada pertemuan,jadi ada paguyuban kelas, setiap kelas ada paguyubannya. Jadi guru terus menyampaikan digrup, dan kalau ada pr anak tidak mengerjakan nah grup itu yang digunakan, anak yang tidak punya pun jadi orang tua tau anaknya bagaimana disekolah. Bisa dimonitoring setiap saat lewat grup itu.</p>	
<p>Peneliti : hmmm jadi gini bu, ibu tau tentang game online ya bu?</p> <p>KS : nah itu anak sekarang sudah maraknya main game ya, anak saya juga gitu. Tapi kalau dibiarkan kaya gitu eman eman waktunya terbuang dengan hanya bermain game saja. Biasanya anak diruangan menyendiri bilangya belajar malah main game. Jadi kita juga harus tetap ada pendampingan agar lebih aman.</p>	<p><i>Game Online</i> merupakan permainan (<i>games</i>) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adam & Rollings, 2010)</p>

<p>Peneliti : apakah game online banyak manfaatnya bu?</p> <p>KS : kalo seusia anak anak SD untuk kami sebagai guru guru SD belum waktunya. Karena anak kalau sudah kecanduan ya mas kecanduan wah asik artinya anak malas belajar. Tetapi jika anak sudah mulai dewasa kan bisa menghasilkan uang, SD saya kira belum perlu</p>	<p>Henry (2015:53) bahwa <i>game</i> itu sendiri memiliki dampak positif dan memiliki dampak negatif.</p>
<p>Peneliti : terus menurut ibu, dengan adanya game online apakah mengganggu interaksi sosial anak bu?</p> <p>KS : mengganggu, sangat mengganggu. Ketika mereka asik diajak orang tua bicara ya cuma diem ketika orang tua berkata suara keras baru jawab. Interaksi sosialnya sangat kurang.</p>	<p>Menurut M.Sitorus dalam Muhith (2018:82) mengatakan interaksi sosial adalah hubungan-hubungan dinamis yang menyangkut hubungan antar. Sedangkan menurut H. Bonner dalam Abdul Muhith (2018:83) menyebutkan, bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lainnya atau sebaliknya. Sehingga bisa disimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan antar individu yang menghasilkan saling menguntungkan, yaitu hubungan saling menguntungkan dan berkualitas serta saling mempengaruhi dalam upaya tercapainya</p>

	perubahan perilaku dan perubahan kondisi menjadi lebih baik.
<p>Peneliti : trus menurut ibu sendiri, faktor apa bu yang memperngaruhi anak bermain game online?</p> <p>KS : pengaruh dari temen dulu, terus dia merasa asik akhirnya anak terbawa kesana. Hingga ya akhirnya gitu anak bilangnya belajar malah main game, apalagi lagi wabah virus ini yang belajar online atau dirumah makin jadi kesempatan.</p>	
<p>Peneliti : dulu saya kebetulan kan PPL disini bu, dan saya melihat anak membawa gadget kesekolah dan bermain game sepulang sekolah, bagaimana tindak lanjut ibu dengan adanya seperti itu?</p> <p>KS : waktu itu ibu belum disini nggih,ibu disini mulai bulan januari. Langsung saya mengadakan rapat dengan dewan guru, disitu saya perkenalan dan meminta informasi mengenai anak. Setelah disini saya langsung menyikapi itu anak anak dilarang membawa hp, ya namanya anak kita gak tau dengan ditaruh ditas atau sebagainya. Jika itu ketahuan guru pun akan diminta dan ditegur, namun tidak dengan kekerasan</p>	<p>Siswa yang kecanduan <i>game online</i> ini perlu yang ditindak lanjuti, menurut Masya (2016:156) bahwa Terdapat Faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi anak terhadap <i>game online</i>.</p>
<p>Peneliti : tapi rata-rata anak zaman sekarang yang sudah memegang gadget ya Bu tidak dipungkiri juga ya Bu?</p>	

<p>KS : mungkin di sini sudah 70% nih Mas sudah bisa tapi kalau untuk sd lain mungkin di bawahnya sekitar 40% yang memakai <i>gadget</i> di sini termasuk ekonomi menengah ke atas mas</p>	
<p>Peneliti : apakah interaksi sosial anak terganggu dengan adanya perkembangan zaman <i>gadget</i> maupun game online?</p> <p>KS : sangat terganggu,interaksi dengan orang tua sangat sangat terganggu dengan sama aja di meja makan nih. Nanti pada main HP sendiri, anak main HP sendiri, orang tua main HP sendiri. gak ada bicara di meja makan nggak bisa saling berdebat kita mengenai kegiatan sehari-hari tapi karena dengan adanya perkembangan jadi atau sibuk sendiri seperti orang asing padahal dengan keluarganya sendiri dan tujuannya kita makan di rumah itu untuk saling bercerita saling mengisi saling bertukar informasi dari malah pada sibuk main HP.</p>	

Catatan Lapangan 2

(W.GK)

Waktu : Senin, 27 April 2020, pukul 11.00-11.15

Disusun : Rabu, 29 April 2020, pukul 21.00

Tempat : Ruang Kepala Sekolah SDN Mintaragen 3 Kota Tegal

Subjek Penelitian : Guru kelas V SDN Mintaragen 3 Kota Tegal(Linda Prihartanti, S.Pd)

Deskripsi :

Hari Senin, 27 April 2020 peneliti datang ke SDN Mintaragen 3 pada pukul 09.00 WIB untuk melakukan wawancara, observasi dan melengkapi dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian. Di hari sebelumnya peneliti menyerahkan surat izin penelitian dari Kampus PGSD UNNES Tegal. Sesampainya di sekolah, peneliti bertemu langsung dengan Ibu Kepala Sekolah dan menyampaikan surat izin dari kampus sekaligus maksud kedatangan peneliti ke sekolah. Ibu Kepala Sekolah mengizinkan peneliti untuk mengambil data di sekolah. Setelah melakukan wawancara pada Ibu Kepala Sekolah, peneliti langsung menuju kelas V untuk melakukan observasi yang kemudian dilanjutkan wawancara dengan peserta didik, kemudian dilanjutkan lagi dengan wawancara dengan pendidik. Berikut rekonstruksi dialog wawancara dengan Guru Kelas V Ibu Linda Prihartanti, S.Pd.

Rekronstruksi dialog	Refleksi
<p>Peneliti : sebelumnya ibu tahu game online tidak bu?</p> <p>GK : ya Alhamdulillah sedikit sedikit tahu lah,tahunya juga dari anak-anak soalnya saya sendiri juga gak pernah main game online hanya tahu saja gitu.</p>	<p><i>Game Online</i> merupakan permainan (<i>games</i>) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adam & Rollings, 2010).</p>
<p>Peneliti : terus menurut ibu bagaimana pendapat mengenai game online itu sendiri bu?</p> <p>Gk : yaaa ada dampak baiknya dan tidaknya mas ya,positif dan negatifnya. Mungkin dari dampak negatifnya dulu dah ya kadang anak itu kurang bisa membagi waktu, kalau sudah main game itu sudah lupa segalanya entah lupa belajar,lupa mandi,lupa makan,sangking asiknya bermain game ya mas. Dari dampak positifnya anak bisa mengetahui lingkungan dari luar tidak hanya dari sekolah aja,anak bisa melihat perkembangan dunia sekarang melalui game.</p>	
<p>Peneliti : apakah disini siswanya banyak yang main game online bu?</p> <p>GK : kalo setahau saya mungkin karena disekolah ga boleh bawa hp,mungkin kalo diluar banyak. Sudah umum dari anak tk atau</p>	

<p>paud sudah tahu.</p>	
<p>Peneliti : terus menurut pendapat ibu,dengan adanya game online apakah mengganggu kegiatan belajar mengajar bu?</p> <p>GK : kalo disekolah otomatis kita gaboleh mungkin tidak ada kendala,kalau dirumah mungkin ya selagi anak tidak bisa membagi waktu ya mengganggu ya mas,selagi anak bisa membagi waktu ya tidak mengganggu.</p>	
<p>Peneliti : disini kan banyak yang bermain game online ya bu walau bukan disekolah,ibu sebagai guru menindak lanjutinya gimana ya bu?</p> <p>GK : selagi baik untuk anak,apalagi ada lombanya dan dapat hadiah bagi saya gapapa. Tapi kalo memanfaatkannya ga baik ya saya kurang setuju.</p>	<p><i>Game Online</i> tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain <i>game online</i> tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan <i>gamer</i> tidak hanya menjadi pengguna <i>game online</i> tetapi juga dapat menjadi pecandu <i>game online</i> (Pratiwi, 2012).</p>
<p>Peneliti : terus menurut ibu, dengan adanya game online itu sendiri berdampak ke interaksi sosial anak atau tidak bu?</p> <p>GK : kalau saya lihat dengan adanya game online itu sendiri anak anak interaksi sosialnya kurang ya mas,anak lebih individual. Misal lagi duduk berlima ya gak ada komunikasi,satu pegang hp ya semua pegang hp,asik dengan sendirinya. Untuk bermain pun mereka lebih memilih main game bisa sampe berjam jam</p>	<p>Menurut M.Sitorus dalam Muhith (2018:82) mengatakan interaksi sosial adalah hubungan-hubungan dinamis yang menyangkut hubungan antar. Sedangkan menurut H. Bonner dalam Abdul Muhith (2018:83) menyebutkan, bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lainnya atau sebaliknya. Sehingga bisa disimpulkan bahwa interaksi sosial</p>

	<p>merupakan hubungan antar individu yang menghasilkan saling menguntungkan, yaitu hubungan saling menguntungkan dan berkualitas serta saling mempengaruhi dalam upaya tercapainya perubahan perilaku dan perubahan kondisi menjadi lebih baik.</p>
<p>Peneliti : dengan adanya hal tersebut kembali lagi tindak lanjut ibu itu seperti apa dengan adanya anak yang individual?</p> <p>GK : kalo yang lebih individual, kalo anak sekarang ada yang mudah ada yang susah, lebih sering memberi nasihat. Ada waktunya bermain hp da nada waktunya bersosial, contohnya jika kumpul acara keluarga taruh dulu hpnya ngobrol dengan keluarga, saling kangen agar bisa saling berinteraksi. Ketemu dengan temen yang lain ya kalo ketemu main game bukan bersosial.</p>	
<p>Peneliti : untuk siswa di sd ini sendiri apakah siswanya hanya mau berteman dengan yang sama sama main game online atau gimana bu?</p> <p>GK : kayaknya engga, saya lihat engga. Mereka masih mau bermain dengan yang lain apalagi dengan sd lain mas mereka masih mau bermain sama sama walaupun tidak bermain game online.</p>	

Catatan Lapangan 3

(W.PD1 PB)

Waktu : Jumaat, 1 Mei 2020, pukul 20.00-20.10

Disusun : Minggu, 3 Mei 2020, pukul 13.00

Tempat : Rumah Bintang

Subjek Penelitian : Peserta didik kelas V SDN Mintaragen 3 Kota Tegal (Bintang)

Deskripsi :

Hari Jumaat, 1 Mei 2020 peneliti datang ke Rumah Bintang pukul 19.30 WIB untuk melakukan wawancara, observasi dan melengkapi dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian. Di hari sebelumnya peneliti menyerahkan surat izin penelitian dari Kampus PGSD UNNES Tegal. Sesampainya di sekolah, peneliti bertemu langsung dengan Ibu Kepala Sekolah dan menyampaikan surat izin dari kampus sekaligus maksud kedatangan peneliti ke sekolah. Ibu Kepala Sekolah mengizinkan peneliti untuk mengambil data di Rumah. Setelah melakukan wawancara pada Ibu Kepala Sekolah,

Rekonstruksi dialog	Refleksi
<p><i>Peneliti : Ya sebelumnya, dek Bintang ini suka game online apa engga?</i></p> <p>S : suka</p>	
<p><i>Peneliti : jika suka, dek Bintang main game berapa lama?</i></p> <p>S : 2 jam</p>	
<p><i>Peneliti : Lebih banyak main game dirumah apa diluar rumah?</i></p> <p>S : rumah</p>	
<p><i>Peneliti : Bintang ini kan punya temen main, punya temen itu yang main game online aja apa ada yang engga main game online?</i></p> <p>S : engga, main bareng semuanya</p>	
<p><i>Peneliti : Bintang kalo guru jelasin paham nggak? Apa ada yang ngga paham atau</i></p> <p>S : ga ada yang paham</p>	
<p><i>Peneliti : guru ngelarang bawa hp kan kalo ke sekolah?</i></p>	<p>Menurut henry (2015:52) bahwa jenis <i>game</i> merupakan jenis-jenis game yang berarti format atau gaya sebuah <i>game</i>. Format</p>

S : iya	sebuah <i>game</i> bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran (hybrid) dari beberapa <i>game</i> lainnya.
Peneliti : <i>game apa yang paling Bintang suka?</i> S : Free Fire sama mobile legend	Menurut Henry (2015:52) bahwa jenis <i>game</i> merupakan jenis-jenis <i>game</i> yang berarti format atau gaya sebuah <i>game</i> . Format sebuah <i>game</i> bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran (hybrid) dari beberapa <i>game</i> lainnya.
Peneliti : <i>kalo main free fire yang paling susah apa?</i> S : tembak	Menurut Henry (2015:52) bahwa jenis <i>game</i> merupakan jenis-jenis <i>game</i> yang berarti format atau gaya sebuah <i>game</i> . Format sebuah <i>game</i> bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran (hybrid) dari beberapa <i>game</i> lainnya.
Peneliti : <i>menurut Bintang, game online itu bermanfaat ngga tang?</i> S : ngga	Menurut Henry (2015:53) bahwa <i>game</i> itu sendiri memiliki dampak positif dan memiliki dampak negatif
Peneliti : <i>Bintang lebih suka berteman sama anak yang bermain game online apa sama yang engga?</i> S : Engga	
Peneliti : <i>Bintang itu ga ngerasa terbatas dalam berteman ngga?</i> S : Terbatas	

Bintang

Bintang

Catatan Lapangan 4

Waktu : Sabtu, 2 Mei 2020, pukul 11.20-11.35

Disusun : Minggu, 3 Mei 2020, pukul 14.30

Tempat : Rumah Fendy

Subjek Penelitian : Peserta didik kelas V SDN Mintaragen 3 Kota Tegal (Bintang)

Deskripsi :

Hari Sabtu, 2 Mei 2020 peneliti datang ke Rumah Fendy pukul 11.00 WIB untuk melakukan wawancara, observasi dan melengkapi dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian. Di hari sebelumnya peneliti menyerahkan surat izin penelitian dari Kampus PGSD UNNES Tegal. Sesampainya di sekolah, peneliti bertemu langsung dengan Ibu Kepala Sekolah dan menyampaikan surat izin dari kampus sekaligus maksud kedatangan peneliti ke sekolah. Ibu Kepala Sekolah mengizinkan peneliti untuk mengambil data di Rumah. Setelah melakukan wawancara pada Ibu Kepala Sekolah,

Rekonstruksi dialog	Refleksi
<p><i>Peneliti : sebelumnya, dek Fendi itu main game online ngga?</i></p> <p>S : Main</p>	
<p><i>Peneliti : berarti dek Fendi menyukai game online ya?</i></p> <p>S : Iya</p>	
<p><i>Peneliti : Jika Suka, dek Fendi sehari main berapa jam?</i></p> <p>S : 2 jam</p>	
<p><i>Peneliti : Dek Fendi kalo main game online itu dirumah atau diluar rumah?</i></p> <p>S : Diluar rumah</p>	
<p><i>Peneliti : kalo berteman maunya sama yang hanya main game online apa sama yang engga?</i></p> <p>S : Engga</p>	
<p><i>Peneliti : Dek Fendi kalo dijelasin sama guru paham ngga?</i></p>	

S : Paham	
Peneliti : Guru ngelarang bawa hp ke sekolah?	
S : Ngelarang	
Peneliti : Game apa yang disukai?	Menurut Henry (2015:52) bahwa jenis <i>game</i> merupakan jenis-jenis game yang berarti format atau gaya sebuah <i>game</i> . Format sebuah <i>game</i> bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran (hybrid) dari beberapa <i>game</i> lainnya.
S : Mobile Legend,	
Peneliti : dalam main mobile legend, kesulitan apa yang dialami?	Menurut Henry (2015:52) bahwa jenis <i>game</i> merupakan jenis-jenis game yang berarti format atau gaya sebuah <i>game</i> . Format sebuah <i>game</i> bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran (hybrid) dari beberapa <i>game</i> lainnya.
S :	
Peneliti : menurut dek Fendi, game online itu bermanfaat ngga?	Menurut Henry (2015:53) bahwa <i>game</i> itu sendiri memiliki dampak positif dan memiliki dampak negatif
S : Ngga	
Peneliti : menurut dek Fendi, apakah berteman dengan yang lain itu penting?	Menurut M.Sitorus dalam Muhith (2018:82) mengatakan interaksi sosial adalah hubungan-hubungan dinamis yang menyangkut hubungan antar. Sedangkan menurut H. Bonner dalam Abdul Muhith (2018:83) menyebutkan, bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau
S : Penting	

	memperbaiki kelakuan individu yang lainnya atau sebaliknya.
<p><i>Peneliti : menurut Dek Fendi, apakah memilih-milih teman itu baik ngga?</i></p> <p>S : Ngga, mau berteman sama siapa aja</p>	<p>Menurut M.Sitorus dalam Muhith (2018:82) mengatakan interaksi sosial adalah hubungan-hubungan dinamis yang menyangkut hubungan antar. Sedangkan menurut H. Bonner dalam Abdul Muhith (2018:83) menyebutkan, bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lainnya atau sebaliknya.</p>



Fendy

Catatan Lapangan 5

Waktu : Sabtu, 2 Mei 2020, pukul 11.00-11.10

Disusun : Minggu, 3 Mei 2020, pukul 14.00

Tempat : Rumah Ibu devi

Subjek Penilitan : Orang Tua siswa kelas V SDN Mintaragen 3 Kota Tegal (bu Devi)

Deskripsi :

Hari Jumaat, 1 Mei 2020 peneliti datang ke Rumah Bu Devi pukul 19.30 WIB untuk melakukan wawancara, observasi dan melengkapi dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian. Di hari sebelumnya peneliti menyerahkan surat izin penelitian dari Kampus PGSD UNNES Tegal. Sesampainya di sekolah, peneliti bertemu langsung dengan Ibu Kepala Sekolah dan menyampaikan surat izin dari kampus sekaligus maksud kedatangan peneliti ke sekolah. Ibu Kepala Sekolah mengizinkan peneliti untuk mengambil data di Rumah. Setelah melakukan wawancara pada Ibu Kepala Sekolah,

Rekonstruksi dialog	Refleksi
<p><i>Peneliti : sebelumnya, apakah ibu mengetahui apa itu game online?</i></p> <p>OS : game online itu suatu permainan digital yang bisa dimainkan dengan cara perangkatnya terhubung dengan jaringan internet dan bisa dimainkan oleh beberapa pemain dalam waktu bersamaan</p>	
<p><i>Peneliti : Apakah anak ibu bermain game online?</i></p> <p>OS : Iya bermain</p>	
<p><i>Peneliti : apakah ibu menyukai jika anak ibu bermain game online?</i></p> <p>OS : Ada sukanya ada nggak ya</p>	
<p><i>Peneliti : Kira-kira berapa lama anak ibu bermain game online?</i></p> <p>OS : 1 sampai 2 jam</p>	
<p><i>Peneliti : Apakah dalam bermain game online kebanyakan didalam rumah atau diluar rumah?</i></p> <p>OS : Diluar rumah</p>	
<p><i>Peneliti : Trus kalo dirumah susah belajar ngga bu?</i></p> <p>OS : Kalau waktunya belajar, ya belajar.</p>	

<p><i>Peneliti : Kesulitan apa yang dialami anak akibat bermain game online? Apakah belajarnya susah, atau bertemannya susah?</i></p> <p>OS : Ya suka lupa waktu aja, kalau berteman masih mau sama yang lain juga</p>	<p>Menurut M.Sitorus dalam Muhith (2018:82) mengatakan interaksi sosial adalah hubungan-hubungan dinamis yang menyangkut hubungan antar. Sedangkan menurut H. Bonner dalam Abdul Muhith (2018:83) menyebutkan, bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lainnya atau sebaliknya.</p>
<p><i>Peneliti : menurut pendapat ibu, game online bermanfaat ngga bu?</i></p> <p>OS : Ada positifnya, ada negatifnya juga</p>	
<p><i>Peneliti : menurut ibu, apakah penting anak ibu bermain dengan yang lain?</i></p> <p>OS : Penting</p>	



Devy

Catatan Lapangan 6

Waktu : Jumaat, 1 Mei 2020, pukul 20.15-20.25

Disusun : Minggu, 3 Mei 2020, pukul 13.30

Tempat : Rumah Ibu Ida

Subjek Penilitan : Orang Tua siswa kelas V SDN Mintaragen 3 Kota Tegal (bu Ida)

Deskripsi :

Hari Jumaat, 1 Mei 2020 peneliti datang ke Rumah Ibu Ida pukul 19.30 WIB untuk melakukan wawancara, observasi dan melengkapi dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian. Di hari sebelumnya peneliti menyerahkan surat izin penelitian dari Kampus PGSD UNNES Tegal. Sesampainya di sekolah, peneliti bertemu langsung dengan Ibu Kepala Sekolah dan menyampaikan surat izin dari kampus sekaligus maksud kedatangan peneliti ke sekolah. Ibu Kepala Sekolah mengizinkan peneliti untuk mengambil data di Rumah. Setelah melakukan wawancara pada Ibu Kepala Sekolah,

Rekonstruksi dialog	Refleksi
<p><i>Peneliti : Apakah ibu menyukai anak bermain game online?</i></p> <p>OS : Tidak</p>	
<p><i>Peneliti : Kira-kira berapa lama anak ibu bermain game online?</i></p> <p>OS : 1 sampai 1 setengah jam</p>	
<p><i>Peneliti : lebih banyak bermain didalam rumah atau diluar rumah?</i></p> <p>OS : Diluar rumah</p>	
<p><i>Peneliti : apakah ibu mengetahui bahwa anak ibu dalam berteman hanya dengan anak-anak yang bermain game online saja atau bagaimana?</i></p> <p>OS : Semuanya berteman baik, baik dengan yang bermain game online ataupun tidak.</p>	
<p><i>Peneliti : Apakah anak ibu susah belajar jika dirumah?</i></p> <p>OS : Tidak. Karena pada waktunya belajar ya belajar, waktu bermain ya main</p>	
<p><i>Peneliti : Apakah ibu melarang anak untuk membawa gadget ke</i></p>	

<p><i>sekolah?</i></p> <p>OS : Dilarang</p>	
<p><i>Peneliti : Apakah Ibu mengetahui game apa yang disukai oleh anak ibu?</i></p> <p>OS : Gatau</p>	
<p><i>Peneliti : Menurut pendapat ibu, apakah game online bermanfaat?</i></p> <p>OS : Tidak, justru mengganggu</p>	
<p><i>Peneliti : Apakah menurut ibu, berteman dengan yang lain itu penting?</i></p> <p>OS : Penting, walaupun dengan adanya hp atau game online harus tetap berteman dengan yang lain</p>	<p>Menurut M.Sitorus dalam Muhith (2018:82) mengatakan interaksi sosial adalah hubungan-hubungan dinamis yang menyangkut hubungan antar. Sedangkan menurut H. Bonner dalam Abdul Muhith (2018:83) menyebutkan, bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lainnya atau sebaliknya.</p>
<p><i>Peneliti : Apakah pertemanan anak ibu terbatas?</i></p> <p>OS : Tidak</p>	<p>Menurut M.Sitorus dalam Muhith (2018:82) mengatakan interaksi sosial adalah hubungan-hubungan</p>

	<p>dinamis yang menyangkut hubungan antar. Sedangkan menurut H. Bonner dalam Abdul Muhith (2018:83) menyebutkan, bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lainnya atau sebaliknya.</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------


Ida

Catatan Lapangan 7

Waktu : Sabtu, 2 Mei 2020, pukul 13.00-13.10

Disusun : Minggu, 3 Mei 2020, pukul 15.00

Tempat : Rumah Arel

Subjek Penilitan : Peserta didik kelas V SDN Mintaragen 3 Kota Tegal (Arel)

Deskripsi :

Hari Sabtu, 2 Mei 2020 peneliti datang ke Rumah Arel pukul 13.00 WIB untuk melakukan wawancara, observasi dan melengkapi dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian. Di hari sebelumnya peneliti menyerahkan surat izin penelitian dari Kampus PGSD UNNES Tegal. Sesampainya di sekolah, peneliti bertemu langsung dengan Ibu Kepala Sekolah dan menyampaikan surat izin dari kampus sekaligus maksud kedatangan peneliti ke sekolah. Ibu Kepala Sekolah mengizinkan peneliti untuk mengambil data di Rumah. Setelah melakukan wawancara pada Ibu Kepala Sekolah,

Rekonstruksi dialog	Refleksi
<p><i>Peneliti : Ya sebelumnya, dek Arel ini suka game online apa engga?</i></p> <p>S : Mainan</p>	
<p><i>Peneliti : jika suka, dek Arel main game berapa lama?</i></p> <p>S : 1 jam</p>	
<p><i>Peneliti : Lebih banyak main game dirumah apa diluar rumah?</i></p> <p>S : Di rumah</p>	
<p><i>Peneliti : Arel ini kan punya temen main, punya temen itu yang main game online aja apa ada yang engga main game online?</i></p> <p>S : engga, main bareng semuanya</p>	
<p><i>Peneliti : Arel kalo guru jelasin paham nggak? Apa ada yang ngga paham atau</i></p> <p>S : paham</p>	
<p><i>Peneliti : guru ngelarang bawa hp kan kalo ke sekolah?</i></p> <p>S : iya, melarang</p>	

<p><i>Peneliti : game apa yang paling Arel suka?</i></p> <p>S : Free Fire</p>	
<p><i>Peneliti : kalo main free fire yang paling susah apa?</i></p> <p>S : nembaknya susah,jadi kalah</p>	
<p><i>Peneliti :menurut Arel, game online itu bermanfaat ngga tang?</i></p> <p>S : Engga</p>	
<p><i>Peneliti : Bintang lebih suka berteman sama anak yang bermain game online apa sama yang engga?</i></p> <p>S : Engga</p>	
<p><i>Peneliti : Arel itu ga ngerasa terbatas dalam berteman ngga?</i></p> <p>S : Engga, main semuanya</p>	<p>Menurut M.Sitorus dalam Muhith (2018:82) mengatakan interaksi sosial adalah hubungan-hubungan dinamis yang menyangkut hubungan antar. Sedangkan menurut H. Bonner dalam abdul muhith (2018:83) menyebutkan, bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lainnya atau sebaliknya.</p>

Peneliti : Menurut Arel, pilih-pilih teman itu baik ngga?

S : Engga

Menurut M.Sitorus dalam Muhith (2018:82) mengatakan interaksi sosial adalah hubungan-hubungan dinamis yang menyangkut hubungan antar. Sedangkan menurut H. Bonner dalam abdul muhith (2018:83) menyebutkan, bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lainnya atau sebaliknya.



Arel

Catatan Lapangan 8

Waktu : Sabtu, 2 Mei 2020, pukul 13.20-13.30

Disusun : Minggu, 3 Mei 2020, pukul 15.30

Tempat : Rumah Ibu

Subjek Penilitan : Orang Tua siswa kelas V SDN Mintaragen 3 Kota Tegal

Deskripsi :

Hari Jumaat, 1 Mei 2020 peneliti datang ke Rumah Arel pukul 19.30 WIB untuk melakukan wawancara, observasi dan melengkapi dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian. Di hari sebelumnya peneliti menyerahkan surat izin penelitian dari Kampus PGSD UNNES Tegal. Sesampainya di sekolah, peneliti bertemu langsung dengan Ibu Kepala Sekolah dan menyampaikan surat izin dari kampus sekaligus maksud kedatangan peneliti ke sekolah. Ibu Kepala Sekolah mengizinkan peneliti untuk mengambil data di Rumah. Setelah melakukan wawancara pada Ibu Kepala Sekolah,

Rekonstruksi dialog	Refleksi
<p><i>Peneliti : sebelumnya, apakah ibu mengetahui apa itu game online?</i></p> <p>OS : tidak tahu,saya sudah tua</p>	
<p><i>Peneliti : apakah ibu menyukai jika anak ibu bermain game online?</i></p> <p>OS : Gak suka</p>	
<p><i>Peneliti : Apakah dalam bermain game online kebanyakan didalam rumah atau diluar rumah?</i></p> <p>OS : Diluar rumah, makanya saya tidak tahu</p>	
<p><i>Peneliti : Trus kalo dirumah susah belajar ngga bu?</i></p> <p>OS : Kalau susah belajar iya</p>	
<p><i>Peneliti : Kesulitan apa yang dialami anak akibat bermain game online? Apakah belajarnya susah, atau bertemannya susah?</i></p> <p>OS : Ya suka lupa waktu aja</p>	
<p><i>Peneliti : menurut pendapat ibu, game online bermanfaat ngga bu?</i></p>	

OS : mungkin ada tapi saya gatau	
<p><i>Peneliti : menurut ibu, apakah penting anak ibu bermain dengan yang lain?</i></p> <p>OS : Penting, agar bisa berinteraksi dengan orang lain</p>	
<p><i>Peneliti : apakah anak ibu merasa terbatas dalam berteman?</i></p> <p>OS : Tidak</p>	<p>Menurut M.Sitorus dalam Muhith (2018:82) mengatakan interaksi sosial adalah hubungan-hubungan dinamis yang menyangkut hubungan antar. Sedangkan menurut H. Bonner dalam abdul muhith (2018:83) menyebutkan, bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lainnya atau sebaliknya.</p>



Tuti

CATATAN OBSERVASI

ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK DI SD MINTARAGEN 3 KOTA TEGAL

Lampiran 10. Catatan Observasi

CATATAN OBSERVASI 1 (KELAS 5)

1. Judul Penelitian : Analisis Dampak Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Di Sd Mintaragen 3 Kota Tegal

2. Tujuan : Untuk mengetahui kondisi interaksi sosial anak di SD N Mintaragen 3

3. Tempat Pelaksanaan : Ruang kelas V

Hari/tanggal : Sabtu, 25 Januari 2020

Waktu : 07.30-09.00

4. Pedoman observasi interaksi sosial anak

No	Indikator	Deskriptor	Pernyataan		Deskripsi
			Ya	Tidak	
1.	Kebersamaan siswa	Siswa saling berkerja sama jika ada kesulitan	√		Siswa saling membantu jika ada teman yang kesulitan contohnya dalam pembelajaran mereka membantu temannya yang tidak paham
		Siswa melakukan kegiatan bersama-sama	√		Siswa melakukan kegiatan bersama contohnya sholat berjamaah dan kerja bakti sekolah
		Siswa senang jika bermain sendiri		√	Siswa disekolah cenderung bermain bersama dengan yang lainnya
		Siswa bekerja sama dalam mengerjakan pr	√		Siswa saling mencontekan prnya kepada teman yang lainnya

No	Indikator	Deskriptor	Pernyataan		Deskripsi
			Ya	Tidak	
		Siswa tidak menyalahkan satu sama lain jika ada yang berbuat salah		√	Siswa masih saling menuduh satu sama lain jika ada kesalahan
2.	Saling menghormati dan menghargai	Siswa memperhatikan penjelasan guru	√		Siswa memperhatikan penjelasan guru sangat baik saat pembelajaran
		Siswa menyalami guru jika bertemu di jalan	√		Siswa sudah diajarkan sejak dini agar sopan kepada yang lebih tua
		Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru	√		Siswa sangat aktif saat guru melempar pertanyaan kepada siswa
		Siswa berpartisipasi setiap kegiatan yang ada di sekolah	√		Siswa sangat antusias terhadap kegiatan yang ada di sekolah yang diluar pembelajaran seperti pramuka contohnya
3.	Tidak membedakan status sosial	Siswa mau berteman dengan siapa saja	√		Siswa dalam berteman mau dengan siapa aja termasuk adik tingkatnya
4.	Saling membantu satu sama lain	Siswa menolong teman ketika terjatuh	√		Siswa sangat peduli terhadap teman yang sedang mengalami kesakitan
		Siswa senang berbagi ilmu kepada teman yang belum paham	√		Siswa saling menjelaskan materi kepada siswa yang belum paham
		Siswa membawa teman yang sakit ke UKS		√	siswa memberi tahu gurunya jika ada temannya yang sakit lalu diantarkan kerumahnya karena mayoritas dekat
	Saling	Siswa melakukan	√		Siswa bergotong royong

No	Indikator	Deskriptor	Pernyataan		Deskripsi
			Ya	Tidak	
	membutuhkan	kegiatan bersih-bersih kelas bersama-sama			membersihkan kelas bersama sama terutama saat piket

1. Judul Penelitian : Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Anak di SD N Mintaragen 3 Kota Tegal.
2. Tujuan : Untuk mengetahui kondisi di SD N Mintaragen 3 dengan adanya *game online*.
3. Tempat Pelaksanaan : **Ruang kelas V**
 Hari/tanggal : **Sabtu, 25 Januari 2020**
 Waktu : 07.30-09.00
4. Pedoman observasi *game online*

No.	Indikator	Deskriptor	Pernyataan		Deskripsi
			Ya	Tidak	
1.	Frekuensi bermain <i>game online</i>	Siswa bermain <i>game</i> 1 jam dalam sehari	√		Siswa bermain game rata rata sekitar satu jam saja
		Siswa bermain <i>game</i> 3 jam dalam sehari		√	Siswa bermain game paling lama 2 jam
		Siswa bermain <i>game</i> 5 jam dalam sehari		√	Siswa paling lama bermain game online 2 jam
		Siswa bermain <i>game</i> lebih dari 5 jam		√	Siswa paling lama bermain game online 2 jam
2.	Waktu bermain <i>game online</i>	Siswa bermain <i>game online</i> saat jam istirahat	√		Siswa mengambil kesempatan bermain game diaat jam pelajaran bagi siswa yang bandel membawa hp kesekolah
		Siswa bermain <i>game online</i> saat pulang sekolah	√		Semua siswa bermain game saat pulang sekolah
		Siswa bermain <i>game</i>		√	Siswa tidak bermain game online saat

		<i>online</i> saat pelajaran			pelajaran berlangsung
3.	Permainan <i>game online</i> yang digemari	Siswa memainkan jenis <i>game</i> pertarungan	√		Siswa lebih suka <i>game</i> sejenis pertarungan karena menurutnya lebih menantang
		Siswa memainkan jenis <i>game</i> petualangan		√	Siswa lebih suka bermain <i>game</i> pertarungan dan peperangan
		Siswa memainkan jenis <i>game</i> peperangan	√		Mayoritas siswa bermain <i>game</i> peperangan katanya lebih seru
		Siswa memainkan jenis <i>racing game</i>		√	Siswa tidak suka bermain <i>game</i> racing karena lebih suka pertarungan dan peperangan
		Siswa bermain <i>game</i> yang menstimulus untuk belajar		√	Siswa jadi malas belajar karena lebih asik bermain <i>game</i> online

Lampiran 11. Catatan Dokumentasi

1. Tujuan

Dokumentasi dalam penelitian ini untuk menambah kelengkapan data yang berkaitan tentang dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak di SD N Mintaragen 3 Kota Tegal

2. Batasan Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini dibatasi pada:

- a. Foto-foto
- b. Arsip
- c. Rekaman hasil wawancara
- d. Video

3. Pedoman Dokumentasi

No.	Indikator	Aspek-aspek	Hasil
1.	Foto-foto	a. SD N Mintaragen 3	Sudah dilampirkan pada bagian pembahasan
		b. Siswa sedang diwawancara	Sudah dilampirkan pada bagian pembahasan
		c. Siswa sedang mengikuti pembelajaran	Tidak ada karena sedang ada covid 19 pembelajaran dialihkan dirumah
		d. Siswa sedang bermain <i>game online</i>	Sudah dilampirkan pada bagian pembahasan
2.	Arsip	a. Daftar nama pendidik dan tenaga kependidikan di SD N Mintaragen 3	Sudah dilampirkan pada bagian pembahasan
		b. Daftar nama siswa	Sudah dilampirkan pada bagian pembahasan
3.	Rekaman hasil wawancara	a. Rekaman hasil wawancara dengan kepala sekolah.	Sudah mendapatkan

No.	Indikator	Aspek-aspek	Hasil
			rekaman hasil wawancara
		b. Rekaman hasil wawancara dengan guru kelas	Sudah mendapatkan rekaman hasil wawancara
		c. Rekaman hasil wawancara dengan orang tua	Sudah mendapatkan rekaman hasil wawancara
		d. Rekaman hasil wawancara dengan siswa	Sudah mendapatkan rekaman hasil wawancara
4.	video	a.video anak bermain <i>game online</i> b. video kegiatan wawancara	Sudah mendapatkan cuplikan video anak bermain game online dan video kegiatan wawancara

LAMPIRAN 12
REDUKSI DATA

Aspek	Informasi	Sumber	Kesimpulan
Realitas penggunaan game online	Pengertian game online		
	“Nah itu anak sekarang sudah maraknya main game ya, anak saya juga gitu. Tapi kalau dibiarkan kaya gitu eman eman waktunya terbuang dengan hanya bermain game saja. Biasanya anak diruangan menyendiri bilangnyanya belajar malah main game”	W.KS	Perkembangan zaman telah menuntun setiap orang untuk mengikutinya, sehingga setiap orang mengetahui apa saja yang ada didalamnya. Game online pun era zaman sekarang sudah marak dimainkan semua kalangan, sehingga tidak heran semua orang paham akan adanya game online.
	“ya Alhamdulillah sedikit sedikit tahu lah, tahunya juga dari anak-anak soalnya saya sendiri juga gak pernah main game online hanya tahu saja gitu.”	W.GK	Perkembangan zaman telah menuntun setiap orang untuk mengikutinya, sehingga setiap orang mengetahui apa saja yang ada didalamnya. Game online pun era zaman sekarang sudah marak dimainkan semua kalangan, sehingga tidak heran semua orang paham akan adanya game online.
“Game online itu suatu permainan digital yang bisa dimainkan dengan cara perangkatnya terhubung dengan jaringan internet dan bisa dimainkan oleh beberapa pemain dalam waktu bersamaan”	W.OTS1	Perkembangan zaman telah menuntun setiap orang untuk mengikutinya, sehingga setiap orang mengetahui apa saja yang ada didalamnya. Game online pun era zaman sekarang sudah marak dimainkan semua kalangan, sehingga tidak heran semua orang paham akan adanya game online.	

Aspek	Informasi	Sumber	Kesimpulan
	Frekuensi bermain game online		
	2 jam	W.S1	Siswa bermain game online rata-rata bermain sampai 2 jam. Siswa bermain game online saat pulang sekolah.
	2 jam	W.S2	Siswa bermain game online rata-rata bermain sampai 2 jam. Siswa bermain game online saat pulang sekolah.
	Jenis game online		
	“Free Fire sama mobile legend”	W.S1	Jenis game online yang dimainkan siswa rata-rata bermain game perang (free fire, mobile legend) dalam jenis game ini anak dituntut berpikir keras karena jenis game yang menuntut berpikir cepat.
	“mobile legend”	W.S2	Jenis game online yang dimainkan siswa rata-rata bermain game perang (free fire, mobile legend) dalam jenis game ini anak dituntut berpikir keras karena jenis game yang menuntut berpikir cepat.

	“free fire”	W.S3	Jenis game online yang dimainkan siswa rata-rata bermain game perang (free fire, mobile legend) dalam jenis game ini anak dituntut berpikir keras karena jenis game yang menuntut berpikir cepat.
--	-------------	-------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Aspek	Informasi	Sumber	Kesimpulan
Dampak game online terhadap interaksi sosial anak	Manfaat game online		
	“kalo seusia anak SD untuk kami sebagai guru SD belum waktunya. Karena anak kalau sudah kecanduan ya mas kecanduan wah asik artinya anak malas belajar. Tetapi jika anak sudah mulai dewasa kan bisa menghasilkan uang, SD saya kira belum perlu”	W.KS	Game online itu sendiri memiliki dampak positif dan negative, tidak selamanya game online berdampak negative. Namun dengan adanya game online yang paling berdampak yaitu anak semakin lupa waktu.
	“yaaa ada dampak baiknya dan tidaknya mas ya, positif dan negatifnya. Mungkin dari dampak negatifnya dulu dah ya kadang anak itu kurang bisa membagi waktu, kalau sudah main game itu sudah lupa segalanya entah lupa belajar, lupa mandi, lupa makan, sangking asiknya bermain game ya mas. Dari dampak positifnya anak bisa mengetahui lingkungan dari luar tidak hanya dari sekolah aja, anak bisa melihat perkembangan dunia sekarang melalui game.”	W.GK	Game online itu sendiri memiliki dampak positif dan negative, tidak selamanya game online berdampak negative. Namun dengan adanya game online yang paling berdampak yaitu anak semakin lupa waktu.

	“Engga”	W.S1	Game online itu sendiri memiliki dampak positif dan negative, tidak selamanya game online berdampak negative. Namun dengan adanya game online yang paling berdampak yaitu anak semakin lupa waktu.
	“Engga”	W.S2	Game online itu sendiri memiliki dampak positif dan negative, tidak selamanya game online berdampak negative. Namun dengan adanya game online yang paling berdampak yaitu anak semakin lupa waktu.
	“Engga”	W.S3	Game online itu sendiri memiliki dampak positif dan negative, tidak selamanya game online berdampak negative. Namun dengan adanya game online yang paling berdampak yaitu anak semakin lupa waktu.
Aspek	Informasi	sumber	Kesimpulan
	“Ada positifnya, ada negatifnya juga”	W.OTS1	Game online itu sendiri memiliki dampak positif dan negative, tidak selamanya game online berdampak negative. Namun dengan adanya game online yang paling berdampak yaitu anak semakin lupa waktu.
	“Tidak, justru mengganggu”	W.OTS2	Game online itu sendiri memiliki dampak positif dan negative, tidak selamanya game online berdampak negative. Namun dengan adanya game online yang paling berdampak yaitu anak semakin lupa waktu.

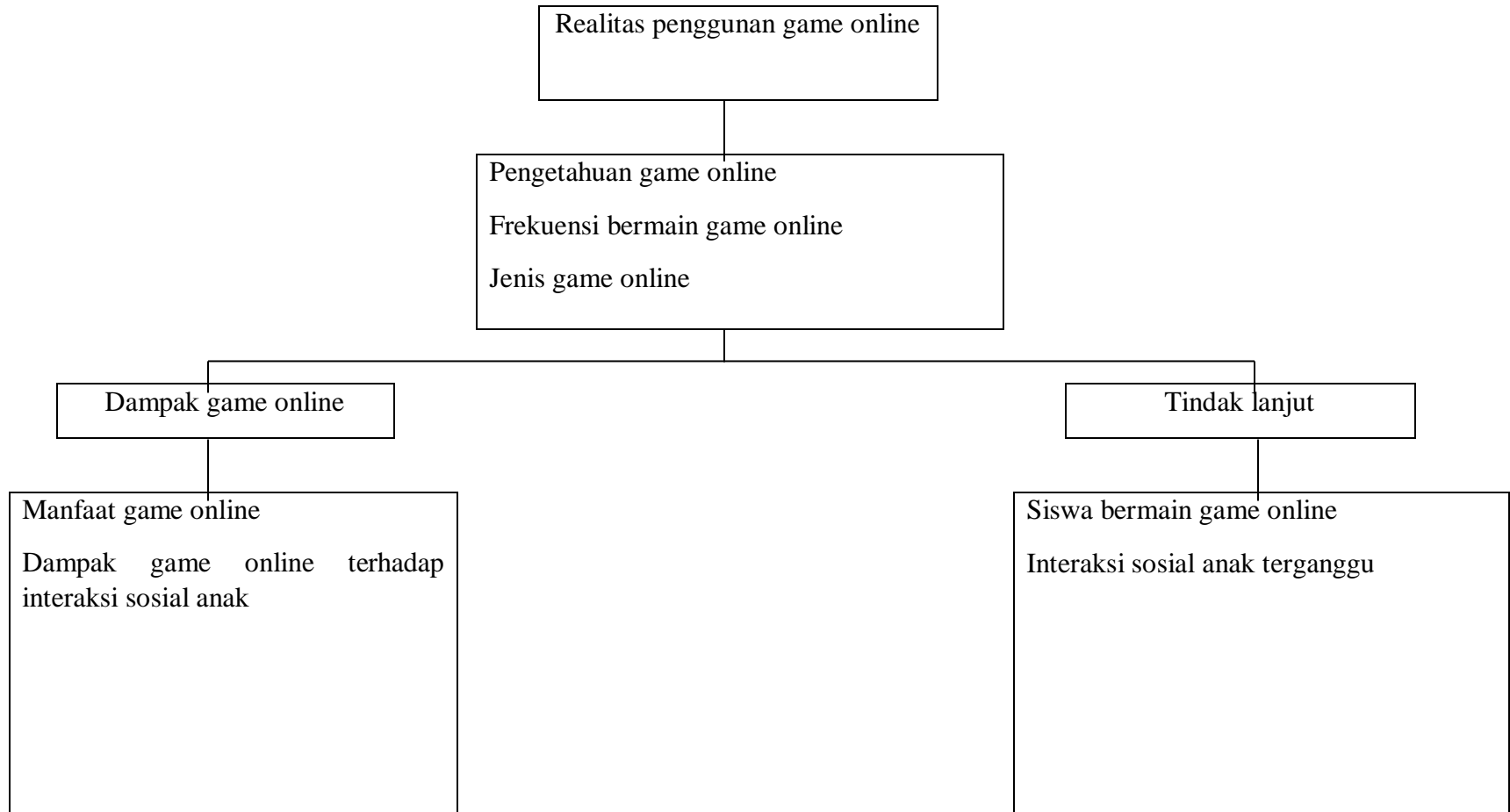
	“Mungkin ada tapi saya gak tahu”	W.OTS3	Game online itu sendiri memiliki dampak positif dan negative, tidak selamanya game online berdampak negative. Namun dengan adanya game online yang paling berdampak yaitu anak semakin lupa waktu.
Dampak game online terhadap interaksi sosial anak			
	“sangat terganggu,interaksi dengan orang tua sangat sangat terganggu dengan sama aja di meja makan nih. Nanti pada main HP sendiri, anak main HP sendiri, orang tua main HP sendiri. gak ada bicara di meja makan nggak bisa saling berdebat kita mengenai kegiatan sehari-hari tapi karena dengan adanya perkembangan jadi atau sibuk sendiri seperti orang asing padahal dengan keluarganya sendiri dan tujuannya kita makan di rumah itu untuk saling bercerita saling mengisi saling bertukar informasi dari malah pada sibuk main HP”	W.KS	Interaksi sosial anak menurut para informan sangat terganggu, karena kebanyakan anak yang bermain game online menjadi semakin individualis dan cenderung suka menyendiri sehingga membuat interaksi sosial anak menjadi terganggu. Padahal berinteraksi dengan yang lain sangatlah penting.
Aspek	Informasi	sumber	Kesimpulan

	<p>“kalau saya lihat dengan adanya game online itu sendiri anak anak interaksi sosialnya kurang ya mas,anak lebih individual. Misal lagi duduk berlima ya gak ada komunikasi,satu pegang hp ya semua pegang hp,asik dengan sendirinya. Untuk bermain pun mereka lebih memilih main game bisa sampe berjam jam”</p>	<p>W.GK</p>	<p>Interaksi sosial anak menurut para informan sangat terganggu, karena kebanyakan anak yang bermain game online menjadi semakin individualis dan cenderung suka menyendiri sehingga membuat interaksi sosial anak menjadi terganggu. Padahal berinteraksi dengan yang lain sangatlah penting.</p>
	<p>“Terbatas”</p>	<p>W.S1</p>	<p>Interaksi sosial anak menurut para informan sangat terganggu, karena kebanyakan anak yang bermain game online menjadi semakin individualis dan cenderung suka menyendiri sehingga membuat interaksi sosial anak menjadi terganggu. Padahal berinteraksi dengan yang lain sangatlah penting.</p>
	<p>“Ngga,mau berteman sama siapa aja”</p>	<p>W.S2</p>	<p>Interaksi sosial anak menurut para informan sangat terganggu, karena kebanyakan anak yang bermain game online menjadi semakin individualis dan cenderung suka menyendiri sehingga membuat interaksi sosial anak menjadi terganggu. Padahal berinteraksi dengan yang lain sangatlah penting.</p>
	<p>“Engga, main semuanya”</p>	<p>W.S3</p>	<p>Interaksi sosial anak menurut para informan sangat terganggu, karena kebanyakan anak yang bermain game online menjadi semakin individualis dan cenderung suka menyendiri sehingga membuat interaksi sosial anak menjadi terganggu. Padahal berinteraksi dengan yang lain sangatlah penting.</p>

	<p>“Penting,walaupun dengan adanya hp atau game online harus tetap berteman dengan yang lain”</p>	<p>W.OTS1</p>	<p>Interaksi sosial anak menurut para informan sangat terganggu, karena kebanyakan anak yang bermain game online menjadi semakin individualis dan cenderung suka menyendiri sehingga membuat interaksi sosial anak menjadi terganggu. Padahal berinteraksi dengan yang lain sangatlah penting.</p>
	<p>“Ya suka lupa waktu aja, kalau berteman masih mau sama yang lain juga”</p>	<p>W.OTS2</p>	<p>Interaksi sosial anak menurut para informan sangat terganggu, karena kebanyakan anak yang bermain game online menjadi semakin individualis dan cenderung suka menyendiri sehingga membuat interaksi sosial anak menjadi terganggu. Padahal berinteraksi dengan yang lain sangatlah penting.</p>
	<p>“Penting,agar bisa berinteraksi dengan orang lain”</p>	<p>W.OTS3</p>	<p>Interaksi sosial anak menurut para informan sangat terganggu, karena kebanyakan anak yang bermain game online menjadi semakin individualis dan cenderung suka menyendiri sehingga membuat interaksi sosial anak menjadi terganggu. Padahal berinteraksi dengan yang lain sangatlah penting.</p>

Aspek	Informasi	Sumber	Kesimpulan
Tindaklanjut dari adanya hambatan	Siswa bermain game online		
	<p>waktu itu ibu belum disini nggih,ibu disini mulai bulan januari. Langsung saya mengadakan rapat dengan dewan guru, disitu saya perkenalan dan meminta informasi mengenai anak. Setelah disini saya langsung menyikapi itu anak anak dilarang membawa hp, ya namanya anak kita gak tau dengan ditaruh ditas atau sebagainya. Jika itu ketahuan guru pun akan diminta dan ditegur, namun tidak dengan kekerasan</p>	W.KS	<p>Dengan adanya dampak dari game online terhadap interaksi sosial anak guru,kepsek,maupun orang tua diharapkan menindak lanjuti agar anak tidak semakin terjerumus kedalamnya. Agar bisa mengatur waktu mana belajar mana bermain, sehingga hasil belajar anak juga maksimal.</p>
	<p>selagi baik untuk anak,apalagi ada lombanya dan dapat hadiah bagi saya gapapa. Tapi kalo memmanfaatnya ga baik ya saya kurang setuju.</p>	W.GK	<p>Dengan adanya dampak dari game online terhadap interaksi sosial anak guru,kepsek,maupun orang tua diharapkan menindak lanjuti agar anak tidak semakin terjerumus kedalamnya. Agar bisa mengatur waktu mana belajar mana bermain, sehingga hasil belajar anak juga maksimal.</p>
<p>Anak saya dibatasi dalam penggunaan <i>gadget</i> agar anak saya tidak selalu bermain <i>gadget</i> dan game online</p>	W.OTS1	<p>Anak lebih dibatasi dengan menggunakan <i>gadget</i> dirumah atau sekolah</p>	

Lampiran 13
DISPLAY DATA



Lampiran 14
KESIMPULAN

1. Realitas penggunaan game online

Indikator	Temuan dilapangan	Teori	Kesimpulan
Pengetahuan game online	Temuan dilapangan anak-anak jaman sekarang sudah menggunakan <i>gadget</i> , dengan perkembangan yang sangat pesat dalam <i>gadget</i> pun terdapat yang namanya game online. Rata-rata anak bermain game online semua namun berbeda beda lamanya bermain game online tersebut.	<i>Game Online</i> merupakan permainan (<i>games</i>) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adam & Rollings, 2010).	Anak-anak SD sekarang sudah menggunakan <i>gadget</i> dan bermain game online

Indikator	Temuan dilapangan	Teori	Kesimpulan
Frekuensi game online	Anak-anak bermain game online rata-rata bermain 1-2jam saja	<i>Game Online</i> tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain <i>game online</i> tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan <i>gamer</i> tidak hanya menjadi pengguna <i>game online</i> tetapi juga dapat menjadi pecandu <i>game online</i> (Pratiwi, 2012).	Anak-anak bermain game online rata-rata bermain 1-2jam saja

Jenis game online	Jenis game yang dimainkan anak-anak rata-rata berjenis seperti pertarungan, peperangan dan petualangan. Karena menurut mereka lebih seru dan mengasyikkan contohnya (mobile legend dan free fire)	Menurut Henry (2015:52) bahwa jenis <i>game</i> merupakan jenis-jenis game yang berarti format atau gaya sebuah <i>game</i> . Format sebuah <i>game</i> bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran (hybrid) dari beberapa <i>game</i> lainnya.	Jenis game yang dimainkan hanya yang berjenis peperangan, pertarungan dan petualangan. Game yang dimainkan yaitu (free fire dan mobile legend)
--------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2. Dampak game online terhadap interaksi sosial anak

Indikator	Temuan dilapangan	Teori	Kesimpulan
Manfaat game onlin	Temuan dilapangan menggambarkan game online itu memiliki dampak positif dan negatif namun lebih cenderung ke negative	Henry (2015:53) bahwa <i>game</i> itu sendiri memiliki dampak positif dan memiliki dampak negatif.	Game online lebih cenderung ke negatif

Indikator	Temuan dilapangan	Teori	Kesimpulan
<p>Dampak game online terhadap interaksi sosial anak</p>	<p>Anak dengan bermain game online cenderung interaksi sosial anak tersebut terganggu, anak lebih individualis. Anak pun tidak mau bersosialisasi lebih mementingkan bermain game online setiap waktu dikamar</p>	<p>Menurut M.Sitorus dalam Muhith (2018:82) mengatakan interaksi sosial adalah hubungan-hubungan dinamis yang menyangkut hubungan antar. Sedangkan menurut H. Bonner dalam abdul muhith (2018:83) menyebutkan, bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lainnya atau sebaliknya.</p>	<p>Dengan adanya game online, interaksi sosial anak menjadi terganggu cenderung ke individualis</p>

3. Tindak lanjut

Indikator	Temuan dilapangan	Teori	Kesimpulan
Siswa bermain game online	Guru,kepala sekolah maupun orang tua lebih membatasi anak dalam penggunaan <i>gadget</i> terutama untuk bermain game online, dengan hal ini dapat mengurangi kegiatan bermain game anak sehingga lebih fokus belajar	Siswa yang kecanduan <i>game online</i> ini perlu yang ditindak lanjuti, menurut Masya (2016:156) bahwa Terdapat Faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi anak terhadap <i>game online</i> . Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap game online	Anak dibatasi dalam penggunaan <i>gadget</i> agar tidak kecanduan bermain <i>gadget</i> dan game online
Interaksi sosial anak terganggu	Interaksi sosial anak terganggu karena anak terlalu fokus dengan bermain <i>game online</i> dan lebih suka menyendiri	Menurut M.Sitorus dalam Muhith (2018:82) mengatakan interaksi sosial adalah hubungan-hubungan dinamis yang menyangkut hubungan antar. Sedangkan menurut H. Bonner dalam abdul muhith (2018:83) menyebutkan, bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu	Interaksi sosial anak terganggu lebih suka menyendiri bermain <i>gadget</i> dan <i>game online</i>

		manusia, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lainnya atau sebaliknya.	
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Lampiran 15. Dokumentasi Observasi



Gedung SDN Mintaragen 3 Kota Tegal(dok. Ganang 2020)



Ruang kelas V SDN Mintaragen 3 Kota Tegal (dok. Ganang 2020)

Lampiran 16. Dokumentasi wawancara

Wawancara Kepala Sekolah Mintaragen 3 Kota Tegal
(Dok. Ganang, 2020)



Wawancara guru kelas V SDN Mintaragen 3 Kota Tegal
(Dok. Ganang, 2020)



Wawancara peneliti dengan peserta didik kelas V
(Dok. Ganang, 2020)



Wawancara peneliti dengan peserta didik kelas V
(Dok. Ganang, 2020)



Wawancara peneliti dengan peserta didik kelas V
(Dok. Ganang, 2020)



Wawancara peneliti dengan Orang Tua siswa kelas V
(Dok. Ganang, 2020)



Wawancara peneliti dengan Orang Tua siswa kelas V
(Dok. Ganang, 2020)



Wawancara peneliti dengan Orang Tua siswa kelas V
(Dok. Ganang, 2020)

Lampiran 17. Lembar Catatan Aktivitas Penelitian

LEMBAR CATATAN AKTIVITAS PENELITIAN

Tanggal	Aktivitas	Waktu pengambilan data	Dokumentasi
Kamis, 23 April 2020	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan surat ijin penelitian pada kepala sekolah. - Merencanakan jadwal observasi kelas dengan pendidik. - Melengkapi aspek dokumentasi. 	<p>Pukul 07.30 WIB</p> <p>Pukul 09.00-09.15 WIB</p> <p>Pukul 09.30-10.00 WIB</p>	Foto sekolah dan arsip pendidik
Senin, 27 April 2020	<ul style="list-style-type: none"> -Melakukan wawancara dengan kepala sekolah - Melakukan observasi dampak <i>game online</i> terhadap interaksi sosial anak di kelas V -Melakukan wawancara dengan pendidik kelas V 	<p>Pukul 10.00-10.15 WIB</p> <p>Pukul 10.30-11.00 WIB</p> <p>Pukul 11.00-11.15 WIB</p>	Rekaman percakapan; catatan lapangan; catatan observasi; foto dan video observasi.
Kamis, 30 April 2020	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan wawancara peserta didik kelas V - Melakukan 	Pukul 20.00 – 20.10 WIB	Rekaman percakapan; catatan lapangan;

	wawancara orang tua siswa kelas V	Pukul 20.15 – 20.25 WIB	
Sabtu, 2 Mei 2020	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan wawancara peserta didik kelas V - Melakukan wawancara orang tua siswa kelas V 	<p>Pukul 11.20-11.35 WIB</p> <p>Pukul 11.00 – 11.15 WIB</p>	Rekaman percakapan; catatan lapangan;
Sabtu, 2 Mei 2020	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan wawancara peserta didik kelas V - Melakukan wawancara orang tua siswa kelas V 	<p>Pukul 13.00 – 13.10 WIB</p> <p>Pukul 13.20 – 13.30 WIB</p>	Rekaman percakapan; catatan lapangan;
Senin, 4 Mei 2020	- Melengkapi aspek dokumentasi	07.30-09.30	Foto dan arsip sekolah

Lampiran 18. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508019
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 202/UN/37.1.1.9/KM/2020
 Lamp. :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepala Sekolah SD N Mintaragen 3

Dengan Hormat,

Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : GANANG RAMADHANI FAJAR SHODIQ
 NIM : 1401416430
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
 Topik : ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK DI SD MINTARAGEN 3 KOTA TEGAL

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 10 Maret 2020
 Koordinator PGSD Tegal,

 Drs. SIGIT YULIANTO, M.Pd
 NIP 196307211988031001

Lampiran 19. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KOTA TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPPD KECAMATAN TEGAL TIMUR
SD MINTARAGEN 3 TEGAL

SURAT KETERANGAN

Nomor: 086 / MTTG. 3 / IV / 2020

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Sumarah, S.Th.
NIP : 196306071988062001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN Mintaragen 3

Menerangkan bahwa,

Nama : Ganang Ramadhani Fajar Shodiq
NIM : 1401416430
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Analisis Dampak Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak di
SD Mintaragen 3 Kota Tegal.

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SDN Mintaragen 3
Kecamatan Tegal Timur Kota Tegal, pada bulan April 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana
mestinya.



Lampiran 20. Surat Pernyataan Penggunaan Referensi dan Sitasi**SURAT PERNYATAAN PENGGUNAAN REFERENSI DAN SITASI
DALAM PENELITIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ganang Ramadhani Fajar Shodiq

NIM : 1401416430

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar menyatakan bahwa skripsi berjudul “Analisis Dampak *Game Online* terhadap Interaksi Sosial Anak di SDN Mintaragen 3 Kota Tegal”.

Telah memenuhi pasal 5 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017 tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi yang disusun wajib merujuk pada jurnal ilmiah dengan jumlah minimal 5 artikel dari jurnal internasional, 10 artikel dari jurnal nasional terakreditasi (sinta), dan 20 artikel dari jurnal nasional.

Atas pernyataan ini **Saya secara pribadi** siap menanggung risiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap ketentuan Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang.


Diketahui Oleh,
Koordprodi PGSD Tegal

Tegal, 5 Juni 2020
Pembuat Pernyataan

Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.
NIP 19630721 198803 1001

Ganang Ramadhani Fajar S
NIM 1401416430

Lampiran 21. Surat Pengantar Penelitian


KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508019
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id


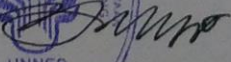
Nomor : 292/UN37.1.1.9/KM/2020
 Lamp. :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala Kesbangpolinmas Kota Tegal
 di Kota Tegal

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : GANANG RAMADHANI FAJAR SHODIQ
 NIM : 1401416430
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
 Topik : ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK DI SD MINTARAGEN 3 KOTA TEGAL

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.


 Semarang, 10 Maret 2020
 Koordinator PGSD Tegal,

Drs. SIGIT YULIANTO, M.Pd
 NIP 196307211988031001

Lampiran 22. Daftar Sitasi Jurnal

JURNAL INTERNASIONAL

No	Nama	Kutipan	Hal.
1	Yoga Awalludin Nugraha, Eko Handoyo & Sri Sulistyorini	Traditional Game On The Social Skill Of Students In The Social Science Learning Of Elementary School (2018)	47
2	Linda Setiawati , Elni Yakub , dan Tri Umari	Student Of The Online Game Addiction And Conditions Of Psychological In Sma Tri Bhakti Pekanbaru (2018)	45
3	I Dewa Putu Eskasasnanda1	“Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java “ (2017)	40
4	Cigdem Uz	“Social Interactions and Games” (2015)	32
5	Bagus Priyanto, Sungkowo Edy Mulyono	Social Interaction With Street Children Peers In Yayasan Setara In Semarang (2017)	37

JURNAL NASIONAL TERAKREDITASI

No	Nama	Kutipan	Hal.
1	Setiawati, Soeparno	Interaksi Sosial Dengan Teman Sebaya Pada Anak Homeschooling Dan Anak Sekolah Regular (2010)	24
2	Della Nur Wijiarti	Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris (Ditinjau Dari Persepsi Mahasiswa)(2016)	34
3	Doni Harfiyanto, Cahyo Budi Utomo, dan Tjaturahono Budi	Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna <i>Gadget</i> Di Sma N 1 Semarang (2015)	33

4	Dahlia	Game Online Dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas Dan Kualitas Interaksi Sosial Gamer (2015)	32
5	Virgia	Kemampuan Interaksi Sosial Antara Remaja Yang Tinggal Di Pondok Pesantren Dengan Yang Tinggal Bersama Keluarga (2014)	31
6	Nur Rahma, R.Irdiyanto	Interaksi Sosial Penari Bujangganong Pada Sale Creative Community Di Desa Sale Kabupaten Rembang (2014)	30
7	Sri Safitri	Dampak Sosial Budaya Interaksi Wisatawan Dengan Masyarakat Lokal Di Kawasan Sosrowijayan (2013)	28
8	Sari Lisdian Andarbeni	Studi Tentang Kemampuan Interaksi Sosial Anak Kelompok A Dalam Kegiatan Metode Proyek Di Tk Plus Al-Falah Pungging Mojokerto (2013)	27
9	Pitaloka	Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)(2013)	27
10	Afandi Aprihastanto	Hubungan Antara Interaksi Sosial Dalam Kelompok Teman Sebaya Dan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar (2013)	26

JURNAL NASIONAL

No	Nama	Kutipan	Hal.
1	Setiawan, D	Interaksi Sosial Antar Etnis Di Pasar Gang Baru Pecinan Semarang Dalam Perspektif Multikultural (2012)	24
2	Arifiana Nur Romadhani, Yudianto Sujana, dan Muhammad Munif Syamsuddin	Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial melalui Metode Numbered Heads Together Kelompok A TK Aisyiyah 56 Baron Tahun Ajaran 2014/2015 (2014)	29
3	Vivin Eka Rahmawati, Dian Puspita Yani	Hubungan Interaksi Sosial Dengan Hasil Prestasi Belajar Mahasiswa Semester Iv Program Studi Diploma Iii Kebidanan Unipdu Jombang (2014)	31
4	Syahrhan, A	Ketergantungan Game Online dan Penanganannya (2015)	34
5	Nurlaela	Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur (2016)	36
6	Silviana dan Stefani	Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat (2016)	36
7	Diana Laily Fithri , Dave Andre Setiawan	Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini (2017)	39
8	Drajat	Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling	39

		Universitas Pabri Yogyakarta(2017)	
9	Effendi, A	Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak Di Kabupaten Sukoharjo(2017)	39
10	Kurniawan, E	Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta(2017)	40
11	Pangastuti , R	Fenomena <i>Gadget</i> dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini(2017)	41
12	Rini Setyowati	Perbedaan Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial Pada Anak Usia 3-6 Tahun Yang Menggunakan Dan Tidak Menggunakan <i>Gadget</i> Di Tkit Al Hikam Delanggu(2017)	41
13	Suplig	Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar(2017)	42
14	Ulfa	Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru (2017)	43
15	Umi	Interaksi Sosial Anak Dalam Permainan Cublak-Cubla Suweng Pada Usia 2-4 Tahun Di Tpa Pena Prima Tahun 2017	43

16	Yudi Prasetyo, puspa eosina, dan fety fatimah	Pembagian Tingkat Kecanduan Game Online Menggunakan K-Means Clustering Serta Korelasinya Terhadap Prestasi Akademik (2017)	44
17	Prita, Hadiwinarto, dan Afifahtus	Studi Deskriptif Interaksi Sosial Mahasiswa S1 Jurusan Ilmu Pendidikan Berdasarkan Keterlibatan Organisasi Kemahasiswaan Di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu (2018)	46
18	Setiawan	Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta (2018)	46
19	Yuli Dinawati, Ernawulan Syaodih dan Rudiyanto	Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Melalui Metode Bermain Peran Makro(2018)	48
20	Eryzal Novrialdy	Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya (2019)	49