

**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PESERTA DIDIK DI SEKOLAH
DASAR KELURAHAN DUYU**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Universitas Islam Negeri (UIN)
Datokarama Palu*

Oleh

**FADEL MUHAMMAD
NIM: 19.1.04.0069**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
DATOKARAMA PALU
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Dampak Game Online Terhadap Peserta Didik di Sekolah Dasar Kelurahan Duyu”** benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Palu, 05 Maret 2025 M
05 Ramadhan 1446 H

Penyusun,

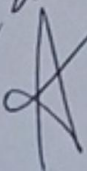


Fadel Muhammad
NIM. 19.1.04.0069

PERSETUJUAN PEMBIMBING

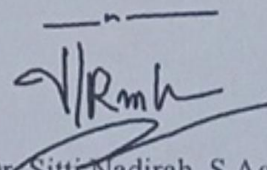
Skripsi yang berjudul *"Dampak Game Online Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar di Kelurahan Duyu"*, Oleh Mahasiswa Atas Nama Fadel Muhammad, NIM. 19.1.04.0069, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat diujikan dihadapan Dewan Penguji.

Palu, 27 Januari 2025 M
27 Rajab 1446 H

11/6/25
Pembimbing I,


Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd
NIP. 19681217 199403 1 003

Pembimbing II,



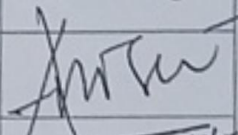
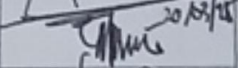
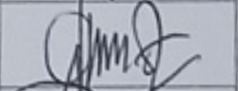
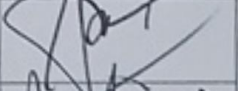
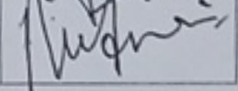
Dr. Sitti Nadirah, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 19751227 200901 2 003

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi saudara Fadel Muhammad, Nim. 19.1.04.0069, dengan judul **"Dampak Game Online Terhadap Peserta Didik di Sekolah Dasar Kelurahan Duyu"** yang telah diujikan dihadapan dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Datokarama Palu pada tanggal 18 Februari 2025 M sama dengan 19 Sya'aban 1446 H dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd).

Palu, 05 Maret 2025 M
05 Ramadhan 1446 H

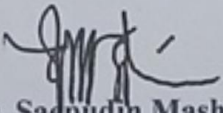
DEWAN PENGUJI

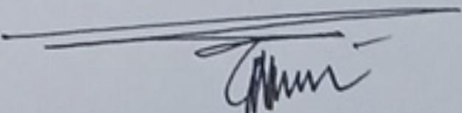
Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Sidang	Anisa , S.Pd., M.Pd.	
Penguji I	Dr. Andi Ardiansyah , S.E., M.Pd.	
Penguji II	Dr. Wiwin Mastiani, S.Pd., M.Pd	
Pembimbing I	Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd	
Pembimbing II	Dr. Sitti Nadirah, S.Ag, M.Pd.I	

MENGETAHUI

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu
Keguruan (FTIK)

Ketua Jurusan Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)


Dr. Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I.
NIP. 197312312005011070


Dr. A. Ardiansyah, S.E., M.Pd
NIP. 199208182019031008

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَا أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ
وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah swt., karena atas segala nikmat yang telah dia berikan kepada kita semua yakni berupa nikmat Iman, Islam, dan Ihsan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada baginda Rasulullah saw., keluarga, kerabat yang insyaallah rahmat yang diberikan kepada beliau akan sampai kepada kita selaku ummatnya, Amin.

Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan bahkan jauh dari kesempurnaan, namun penulis berusaha sebaik-baiknya sehingga penulisan skripsi ini dapat selesai. Dengan keterbatasan yang penulis miliki tentunya tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari semua pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang telah melahirkan, membesarkan, merawat, membiayai penulis dengan penuh cinta dan kasih sayang berkat doa dan dukungan beliau hingga penulis dapat melangkah sejauh ini. Tidak lupa pada saudara-saudari serta seluruh keluarga yang senantiasa mendukung Penulis untuk menyelesaikan studi dibangku perkuliahan.

2. Bapak Prof. Dr. H. Lukman S Thohir, M.Ag selaku Rektor UIN Datokarama Palu, serta segenap unsur pimpinan yang telah mendorong dan memberi kebijakan dengan berbagai hal.
3. Bapak Dr. Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan arahan kepada penulis selama proses perkuliahan.
4. Bapak Dr. Andi Ardiansyah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan ibu Anisa, S.Pd.,M.Pd yang telah banyak membantu dan mengarahkan penulis selama proses perkuliahan.
5. Bapak Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd dan Ibu Dr. Sitti Nadirah, S.Ag, M.Pd.I selaku pembimbing I dan pembimbing II yang dengan ikhlas meluangkan waktu, pikiran dan tenaganya dalam membimbing, mengarahkan dan membantu penulis dalam menyusun skripsi ini dari awal bimbingan proposal sampai pada tahap terakhir ini sehingga bisa selesai sesuai dengan harapan.
6. Seluruh Dosen yang telah mengajarkan dan memberikan ilmunya dengan penuh rasa ikhlas dan sabar kepada penulis selama mengikuti perkuliahan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
7. Ibu Erni, S.AP selaku Lurah di Kelurahan Duyu yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di Kelurahan Duyu.
8. Teman-teman PGMI Angkatan 2019 dan teman-teman seperjuangan dikala suka dan duka selama perkuliahan. Terima kasih telah menjadi teman yang selalu memotivasi untuk penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik dari penyusunan kalimat maupun cara penulisan. Oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan sehingga menjadi masukan untuk perbaikan. Semoga karya kecil ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, baik untuk masyarakat, agama, maupun bangsa dan negara serta memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca.

Aamiin

Palu, 05 Maret 2025 M
05 Ramadhan 1446 H

Penyusun,



Fadel Muhammad
NIM. 19.1.04.0069

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
ABSTRAK.....	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	5
D. Penegasan Istilah.....	7
E. Garis-Garis Besar Isi	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu.....	10
B. Kajian Teori	10
1. <i>Game Online</i>	14
2. Peserta Didik/Anak Usia Sekolah	29
3. Kajian Teori	10
4. Kajian Teori	10

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian	36
B. Lokasi Penelitian	37
C. Kehadiran Peneliti	38
D. Data dan Sumber Data.....	38
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Teknik Analisis Data	42
G. Pengecekan Keabsahan Data	42

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran umum Kelurahan Duyu.....	44
B. Dampak game online terhadap peserta didik di sekolah dasar Kelurahan Duyu	40
C. Upaya Mengatasi Dampak game online terhadap peserta didik di sekolah dasar Kelurahan Duyu	69

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	82
B. Implikasi Penelitian	84

DAFTAR PUSTAKA.....	86
----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

1. Pedoman Wawancara
2. Daftar Informan
3. Surat pengajuan judul Skripsi
4. Penetapan Pembimbing Skripsi
5. Penetapan Tim Penguji Proposal Skripsi
6. Undangan Menghadiri Seminar Proposal Skripsi
7. Daftar Hadir Ujian Proposal Skripsi
8. Kartu Seminar Proposal Skripsi
9. Buku Konsultasi Pembimbing Skripsi
10. Surat Keterangan Izin Penelitian
11. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
12. Dokumentasi Hasil Penelitian
13. Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

Nama Penulis : Fadel Muhammad
Nim : 19.1.04.0069
Judul Skripsi : **Dampak *Game Online* terhadap Peserta Didik di Sekolah Dasar Kelurahan Duyu**

Skripsi ini berjudul “Dampak *Game Online* terhadap Peserta Didik di Sekolah Dasar Kelurahan Duyu”. Adapun rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini yaitu, bagaimana dampak *game online* terhadap peserta didik di sekolah dasar Kelurahan Duyu? dan bagaimana upaya mengatasi dampak negatif *game online* terhadap peserta didik di sekolah dasar Kelurahan Duyu?

Jenis Penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Pengecekan keabsahan data yang digunakan adalah triangulasi teori, triangulasi data dan triangulasi sumber.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1. Dampak *game online* terhadap peserta didik di sekolah dasar Kelurahan Duyu yaitu: a. Dampak positif *game online* terhadap anak usia sekolah dasar di Kelurahan Duyu yaitu: 1). Menumbuhkan semangat belajar teknologi seperti menyalakan, menginstal aplikasi, mereka belajar bagaimana mengatur pengaturan *game*, menyesuaikan perangkat keras atau mengelola *akun online*. 2). Meningkatkan kemampuan bekerjasama seperti anak diajak untuk berkomunikasi, berbagi tugas, dan memecahkan masalah bersama. 3). Meningkatkan kemampuan kognitif seperti peningkatan kemampuan pemecahan masalah, peningkatan fokus dan konsentrasi, peningkatan kreativitas, peningkatan kecepatan pengambilan keputusan dan peningkatan daya ingat. b. Dampak negatif *game online* terhadap anak usia sekolah dasar di Kelurahan Duyu yaitu anak-anak cenderung berbicara kasar dan kotor seperti umpatan, makian, hinaan, serta mengejek, perubahan pola istirahat dan makan dan kurang terjalin kedekatan yang baik dengan orang tua karena terlalu asik dengan dunianya sendiri. 2. Upaya mengatasi dampak negatif *game online* terhadap peserta didik di sekolah dasar Kelurahan Duyu yaitu memberikan pemahaman tentang dampak *game online*, pembatasan waktu penggunaan *game online*, mengarahkan pada *game* yang edukatif dan memberikan kegiatan alternatif yang menarik.

Implikasi dari penelitian ini adalah kepada para orang tua agar lebih memiliki pengawasan yang lebih intens kepada anak usia sekolah dasar mengenai penggunaan *game online* di kalangan anak-anak sekolah dasar. Serta kepada anak usia sekolah dasar agar dapat lebih bertanggung jawab lagi atas tugas utama sebagai seorang pelajar dan dapat lebih selektif dalam memilih waktu untuk bermain *game online*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi bukanlah lagi hal yang dapat dihindari. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut untuk jeli memilih berbagai informasi yang diterima. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah *internet*. Berbagai informasi dapat diakses melalui *internet* secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh *internet* salah satunya adalah *game online*.¹

Game diartikan juga sebuah kompetisi fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk kesenangan hati, rekreasi, atau untuk memenangkan sebuah hadiah. *Game online* merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan *internet*.²

Daya tarik dari *game online* mengakibatkan beberapa peserta didik lebih menyukai bermain dari pada belajar. Bermain *game online* sudah menjadi kebiasaan setiap hari bagi beberapa peserta didik, bahkan telah menjadi kecanduan yang mengisyaratkan bahwa peserta didik saat ini tiada hari tanpa bermain *game online*. Akibatnya, peserta didik yang telah kecanduan bermain *game online*, akan memperoleh dampak negatif. Namun dalam bermain *game online* jika dilakukan

¹Jubaidah Hasibuan, "Fenomena Kecanduan *Game Online* pada Peserta didik di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe," *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3, no. 1 (2022): 21.

²Erida Fadila, "Pengaruh *Game Online* terhadap Perubahan Perilaku Peserta didik." *Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan*, 1, no. 2 (2022): 17.

dengan tidak berlebih-lebihan ataupun dapat mengatur antara waktu bermain dengan belajar, maka hal tersebut tentu dapat memberikan dampak positif bagi penggunaannya.³

Game online memiliki dampak positif seperti digunakan pada permainan *game* strategi yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan menganalisa suatu kasus tertentu, para pemain *game* memiliki fokus yang lebih, sebagai sarana hiburan karena menghilangkan rasa penat dan mengurangi stres. Selain itu, *game online* dapat juga melatih dan memaksimalkan kinerja otak agar terbiasa merangsang kemampuan dalam menyusun strategi dan mengambil keputusan sehingga terbiasa berfikir secara cepat, melatih kerja sama tim dan melatih kemampuan bahasa Inggris. *Player* ini apabila membaca dialog dan *prolog game* setiap bermain akan memaksa *player* membaca dan lama-kelamaan akan mengerti dan menambah bahasa Inggris.⁴ Bermain *game online* juga dapat memberikan dampak positif terhadap penggunaannya.

Selain memiliki dampak positif, *game online* juga memiliki dampak negatif. Dampak negatif tersebut antara lain, peserta didik akan lupa waktu dan menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online*, peserta didik akan ketagihan memainkan *game online* sehingga akan memiliki rasa keinginan bermain terus-menerus. Akibatnya peserta didik akan mengalami gangguan penyakit seperti mata minus karena selalu melihat layar *computer* dan *gadget* lainnya. Pengaruh negatif lainnya adalah *game online* dapat merusak moral dan perilaku sosial peserta

³Aji, C.Z, *Berburu Rupiah Lewat Game Online* (Yogyakarta: Bounabooks, 2012), 121.

⁴Eka Rusnani Fauziah, "Pengaruh *Game Online* terhadap Perubahan Perilaku Peserta didik SMP Negeri Samboja," *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1, no. 3 (2013): 124.

didik, karena peserta didik akan memiliki sikap egois, bersikap seenaknya, keras kepala, dan peserta didik akan menutup diri dari dunia luar sehingga jarang berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya. Selain itu *game online* juga dapat menyebabkan menurunnya motivasi belajar.⁵

Meskipun bermain *game online* memiliki dampak positif kita juga harus memperhatikan diri sendiri terhadap kecanduan bermain *game online* agar tidak berdampak pada kegiatan belajar. Peserta didik yang kecanduan *game online* berlebihan akan memberikan pengaruh buruk terhadap dirinya sendiri. Peserta didik yang memainkan suatu *game online* akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik.⁶ Ketagihan *game online* pada peserta didik akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan, seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan.⁷

Dampak *game online* bagi perilaku peserta didik sangat besar pengaruhnya karena akan mengurangi mereka dalam bersosialisasi dan berinteraksi dengan masyarakat. Kecanduan *game online* kurang baik terhadap perkembangan peserta didik sekolah dasar karena akan merubah dirinya lebih cenderung pendiam, cuek dan egos serta kurangnya interaksi terhadap masyarakat. Akibatnya, ada jarak lebar

⁵Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2016), 1.

⁶Yusufroni Zandrato, "Dampak *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan*, 1, no. 1 (2022): 66.

⁷Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game Online* pada Peserta didik: Dampak dan Pencegahannya", *Jurnal Buletin Psikologi*, 27, no. 2 (2019): 148.

antara orang tua dan sang anak. Anak generasi ini pun tidak begitu peduli pada dunia sekitarnya.⁸

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 13 Mei 2024 di Kelurahan Duyu bahwa masalah yang muncul adalah mengenai interaksi sosial anak yang diakibatkan dari dampak bermain *game online*. Sebagaimana hasil dari wawancara kepada 4 anak laki-laki di Kelurahan Duyu bahwa mereka sering menghabiskan waktu luangnya seperti waktu pulang sekolah dan hari libur untuk bermain *game online* menggunakan *smartphone* pribadi mereka. Hal ini tidak terlepas dari kurangnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan *smartphone* pada peserta didik. Timbul sebuah dugaan bahwa peserta didik memiliki kecanduan *game online* hingga berdampak pada interaksi sosialnya karena orang tua tidak membatasi penggunaan *smartphone* pada peserta didik.

Apabila tidak bisa mengontrol diri, *game online* bisa berdampak yang buruk bagi perkembangan peserta didik. Dampak yang muncul akibat *game online* adalah peserta didik jarang bermain, menyapa dan mengobrol dengan teman sebaya serta mereka sering emosi saat kalah bermain *game online*.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka Penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Dampak Game Online Terhadap Peserta Didik di Sekolah Dasar Kelurahan Duyu”**.

⁸Risman, E. Kiat Memberi penjelasan Kepada Anak Diakses dari: <http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidu/parenting/15/02/11njlmk4-elly-risman-berbagi-kiatmemberi-penjelasa-n-ke-anak>.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, Penulis memfokuskan penelitian dengan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana dampak *game online* terhadap peserta didik di sekolah dasar Kelurahan Duyu?
2. Bagaimana upaya mengatasi dampak negatif *game online* terhadap peserta didik di sekolah dasar Kelurahan Duyu?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui dampak negatif *game online* terhadap peserta didik di sekolah dasar Kelurahan Duyu.
- b. Untuk mengetahui upaya mengatasi dampak *game online* terhadap peserta didik di sekolah dasar Kelurahan Duyu.

2. Kegunaan penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka Penulis mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak. Adapun kegunaan teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut:

- a. Kegunaan teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian yang lebih lanjut serta menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan terutama dalam hal yang berhubungan dengan dampak *game online* anak usia sekolah dasar.

b. Kegunaan praktis

1) Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang dampak *game online* terhadap anak usia sekolah dasar serta menambah pengalaman baru untuk Penulis.

2) Bagi Orang Tua

Diharapkan dapat memberikan masukan bagi orang tua dalam pemberian pendidikan yang tepat untuk peserta didiknya khususnya dampak *game online* anak usia sekolah dasar.

3) Bagi Pemerintah

Diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan agar dapat menjadi meminimalisir timbulnya dampak negatif *game online* terhadap anak usia sekolah dasar.

D. Penegasan Istilah

Skripsi ini berjudul dampak game online terhadap peserta didik di sekolah dasar Kelurahan Duyu. Untuk menghindari kekeliruan penafsiran mengenai judul skripsi ini, penulis akan menguraikan makna yang terkandung di dalamnya yaitu tentang *Game online*.

Game online adalah teknologi dari mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dari pemain lainnya yang berada di *gameplay*. *Game online* adalah *game* atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan *internet*. Salah satu keuntungan dari *game online* adalah

kemampuan untuk terhubung ke permainan *multiplayer* dan permainan *game online* ini tidak memerlukan pembayaran.⁹

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan *game* yang lainnya yaitu pemain *game* tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada didekatnya saja, namun juga dapat bermain dengan orang yang berada di lokasi lain bahkan hingga pemain dibelahan bumi lain sekalipun. *Game online* adalah *game* atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan *internet* memungkinkan penggunanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses *game* tersebut di waktu yang sama.

E. Garis-garis Besar Isi

Bab I Pendahuluan, pada bab ini Penulis membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian. Selanjutnya dikemukakan keterbatasan istilah judul skripsi ini diharapkan tidak terjadi pemahaman atau interpretasi yang keliru dan terakhir adalah keterbatasan penelitian. Hal ini bertujuan untuk mengungkapkan masalah yang terjadi dan sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian serta manfaat atau pentingnya penelitian sehingga pembahasan lebih terarah.

Bab II Kajian Pustaka, pada bab ini Penulis membahas tentang tinjauan pustaka atau buku-buku teori tentang dampak *game online* terhadap anak usia sekolah dasar yang dijadikan landasan atau pembahasan pada bab selanjutnya dan

⁹Krista Surbakti, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja", *Jurnal Ilmiah*, 1, no. 1 (2017): 30.

hasil penelitian terdahulu serta paradigma penelitian sebagai gambaran awal Penulis.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini Penulis menguraikan syarat keilmuan penelitian yang berisi data-data yang telah dikumpulkan yang sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian atau masalah penelitian yang meliputi pendekatan dan desain penelitian, lokasi penelitian, kehadiran Penulis, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan pengecekan keabsahan data atau menguji validitas data.

Bab IV membahas hasil penelitian dan pembahasannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online memiliki dampak positif bagi anak usia sekolah dasar, seperti menumbuhkan semangat belajar teknologi, meningkatkan kemampuan bekerja sama, dan mengembangkan kemampuan kognitif. Namun, terdapat juga dampak negatif, seperti penggunaan bahasa kasar, perubahan pola istirahat dan makan, serta berkurangnya kedekatan dengan orang tua. Upaya mengatasi dampak negatif ini meliputi pemberian pemahaman tentang risiko game online, pembatasan waktu bermain, pengalihan ke game edukatif, dan penyediaan kegiatan alternatif yang menarik.

Bab V menyimpulkan bahwa game online memberikan manfaat bagi anak usia sekolah dasar, tetapi juga membawa risiko yang perlu dikelola dengan baik. Implikasinya, orang tua dan pendidik perlu mengambil langkah-langkah preventif untuk memaksimalkan manfaat sekaligus meminimalkan dampak negatif dari game online.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Ari Amirudin penelitian ini berjudul “Analisis Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik di SDN Gayamsari 02 Semarang”.¹ Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain *game online* secara berlebihan berdampak terhadap minat dan semangat belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya peserta didik yang kurang dalam hal pemanfaatan waktu belajar dan juga keseriusan peserta didik dalam bersekolah. Akibat terlalu sering bermain *game online*, peserta didik menjadi tidak terlalu mementingkan belajar. Karena ketika bermain *game online*, waktu dan tenaga yang dipergunakan akan banyak dihabiskan untuk bermain dari pada belajar sehingga peserta didik akan cenderung lebih malas untuk belajar. Hal ini akan berdampak kepada motivasi ataupun semangat peserta didik dalam belajar ataupun. Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti tentang *game online*. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian penulis adalah penelitian terdahulu berfokus meneliti pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik atau tidak, adapun penelitian penulis berfokus pada dampak *game online* terhadap anak usia sekolah dasar.

¹Ari Amirudin, “Analisis Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta didik di SDN Gayamsari 02 Semarang”, *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 3, no. 1 (2023): 419.

2. Yusufri Zendrato, penelitian ini berjudul “*Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik di SMP Swasta Karya Botombawo*”.² Hasil Penelitian ditemukan bahwa dampak *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik adalah peserta didik yang kecanduan *game* berlebihan dapat memberikan pengaruh buruk terhadap dirinya sendiri yang membuat peserta didik lupa akan pekerjaannya, belajar dan mengabaikan tugas-tugas yang diberikan kepadanya yang berpengaruh langsung terhadap prestasi akademik yang didapatkan oleh peserta didik, akibat terlalu sering bermain *game online* dapat mengakibatkan menurunnya keseriusan dan keaktifannya peserta didik di dalam belajar. Selanjutnya upaya yang di lakukan guru dalam mengatasi dampak *game online* ini terhadap prestasi belajar peserta didik yaitu guru selalu memberikan kegiatan-kegiatan yang dapat melibatkan semua peserta didik seperti kegiatan olahraga dan kegiatan-kegiatan lain seperti kegiatan di dalam kelas bernyanyi, kuis yang dapat membuat peserta didik itu aktif dan tidak terfokus untuk main *game*. Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti tentang dampak *game online* pada peserta didik dan menggunakan metode penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian terdahulu berfokus pada dampak *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik di sekolah menengah, adapun penelitian penulis berfokus pada dampak *game online* anak sekolah dasar.

²Yusufri Zendrato, “Dampak *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Peserta didik,” *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1, no. 1 (2022): 139.

3. Muhammad Ramadhan, penelitian ini berjudul “Dampak Permainan *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Mahapeserta didik Universitas Efarina Pematangiantar”.³ Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mempelajari tentang fenomena yang terjadi atau yang dialami. Dengan cara mendeskripsikan dalam suatu kata-kata maupun bahasa, dengan menggunakan metode alamiah. Dalam menyelidiki, menggambarkan, menemukan, dan menjelaskan dari pengaruh sosial yang tidak dapat diperjelaskan. Berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan bahwa dampak permainan *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik sangat baik dan tidak berdampak negatif bagi motivasi belajar peserta didik. Tingkat intensitas/kecanduan bermain *game online* terhadap peserta didik masih rendah karena sudah berpikir secara kritis lebih mengutamakan hal yang lebih penting seperti belajar dari pada bermain *game online*. 50% mahapeserta didik fakultas teknik pengguna *game online*, 26,9% fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan, Fakultas kesehatan 11,5%, Fakultas ekonomi 11,5% adalah pengguna *game online*. Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti tentang dampak *game online* terhadap peserta didik dan sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian penulis adalah penelitian terdahulu berfokus untuk meneliti apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi peserta didik atau tidak, adapun penelitian penulis berfokus pada dampak *game online* terhadap anak usia sekolah dasar.

³Muhammad Ramadhan, “Pengaruh *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Islam Kebangsaan Indonesia),” *Jurnal At-Tarbiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 9, no. 1 (2023): 39.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Analisis	
			Persamaan	Perbedaan
1	Ari Amirudin	Analisis Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik di SDN Gayamsari Semarang	Sama-sama membahas tentang <i>Game Online</i> pada peserta didik sekolah dasar.	Penelitian terdahulu meneliti di SDN Gayamsari Semarang sedang kan penulis meneliti di Kelurahan Duyu dan kedua penelitian ini menggunakan metode yang berbeda.
2.	Yusufroni Zendrato	Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik di SMP Swasta Karya Botombawo	Sama-sama membahas tentang Dampak <i>Game Online</i> pada peserta didik dan di dalam penelitian ini kedua menggunakan metode yang sama.	Penelitian terdahulu pada penelitian yang dilakukan di tingkat sekolah menengah pertama sedangkan penulis melakukan penelitian pada anak usia sekolah ditingkat sekolah dasar.
3.	Muhammad Ramadhan	Dampak Permainan <i>Game Online</i> terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Efarina Pematangianta	Sama-sama membahas tentang Dampak <i>Game Online</i> dan di dalam penelitian ini kedua peneliti ini menggunakan jenis metode yang sama.	Penelitian terdahulu pada penelitian yang dilakukan adalah pada mahasiswa sedangkan penulis pada penelitian ini dilakukan pada peserta didik di tingkat sekolah dasar.

B. Kajian Teori

1. Game Online

a. Sejarah Masuknya Game Online di Indonesia

Game online adalah *game* atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan *internet* memungkinkan penggunaanya untuk dapat terhubung dengan pemain-pemain lain yang mengakses *game* tersebut di waktu yang sama. Semakin berkembangnya teknologi membuat permainan *game online* semakin marak, dan hal ini merupakan menjadi kebahagiaan tersendiri bagi para *gamers*. Masa kejayaan *game online* ketika naiknya penjualan pada *game ultima online, everquest, dan asheron's call*. Sukses untuk pertama kalinya, ketiga *game* ini yang memberikan inspirasi bagi perusahaan lain untuk memulai membuat *game online* mereka sendiri.⁴

Mulainya persaingan Mei 2001-April 2002. Pada masa ini perkembangan *Everquest* dan *Asheron's Call* menurun sangat drastis. Ini disebabkan karena sejumlah *game online* memasuki pasar dengan membawa keunikan masing-masing. *Game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre *action, sport*, maupun *role playing game*. Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia.⁵ Hal ini menandakan betapa besarnya antusias para *gamer* di Indonesia dan juga besarnya jumlah pasar *game* di Indonesia.

⁴Dewangga Lanang, *Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris pada Peserta didik SDN Pacar Kembang 1 Surabaya* (Surabaya: STIKOSA, 2015), 9.

⁵*Ibid.*, 11.

b. Pengertian *Game Online*

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. *Game* pada dasarnya juga merupakan media untuk bersenang-senang. Salah satu unsur yang membedakan *game* dengan permainan biasa adalah adanya *rules* atau aturan. Aturan menjadi tantangan sendiri dalam *game* yang mendorong pemainnya untuk menemukan penyelesaian baru dan benar. *Game* yang baik adalah yang mampu mengajarkan pemainnya untuk memecahkan masalah. *Game* memiliki empat unsur yang mendefinisikannya yaitu tujuan (*gold*), aturan (*rules*), *feedback*, dan *voluntary participan*. Di dalam *game* ada tujuan yang harus dicapai sesuai dengan aturan yang ditetapkan, selain itu ada *feedback* yang memberikan kesempatan bagi individu untuk mengukur pencapaiannya.⁶

Game online mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan *game* yang lainnya yaitu pemain *game* tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada didekatnya saja, namun juga dapat bermain dengan orang yang berada di lokasi lain bahkan hingga pemain dibelahan bumi lain sekalipun. Dengan menggunakan jaringan LAN (*Local Area Network*) semua pemain *game online* bisa terhubung satu dengan lainnya *game online* adalah *game* atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan *internet* memungkinkan penggunaanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain

⁶Muhammad Fadhillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Peserta didik Usia Dini* (Jakarta: Prenada Media, 2019), 690.

lain yang mengakses *game* tersebut di waktu yang sama.⁷ Menurut Chandra Zebah Aji bahwa *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan *internet*. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal *gadget* tersebut terhubung dengan jaringan *internet*.⁸

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa dapat disimpulkan bahwa permainan *game online* adalah permainan yang berbasis pada jaringan *internet* di mana para pemain bisa melakukan permainan secara *online* dan tidak terbatas perangkat serta permainan dapat diakses oleh banyak orang. *Game online* juga adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dari berbagai penjuru bumi melalui jaringan *internet* serta dapat dimainkan di komputer, laptop, *smartphone*, bahkan *tablet*.

c. Tipe-tipe *Game Online*

Tipe-tipe *game Online* dibagi menjadi 6 (enam) diantaranya adalah sebagai berikut:

1) *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games (MMOFPS)*

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini melibatkan banyak orang

⁷Syahrul Perdana, "Game Online sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial Gamers Clash of Clans pada Clan Indo Spirit)," *Jurnal Antro Unairdot Net*, 4, no. 2 (2015): 156.

⁸Aji Chandra Zebah, *Berburu Rupiah Lewat Game Online* (Yogyakarta: Bounaboks, 2012), 2.

dan biasanya permainan ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer. Contohnya *Counter Strike*, *Call Of Duty*, *Point Blank*, *Blood*, *Unreal*.

2) *Massively Multiplayer Online Real-Team Strategy Games (MMORTS)*

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Tema permainan ini bisa berupa sejarah, *Age Of Empires*, *Warcraf*, *Star Warsc*.

3) *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG)*

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Contoh dari *genre* ini adalah *The Lord Of The Rings Online*, *Final Fantasy*, *Dota*.

4) *Cross-Platform Online Play*

Jenis ini dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan *console* mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka, seperti *Playstation 2* dan *Xbox*.⁹

d. Jenis-Jenis *Game Online*

Jenis *game online* biasa disebut dengan istilah *genre game*. Selain berarti jenis, *genre* juga berarti gaya atau format dari sebuah *game*. Berikut *gendre game online* yaitu sebagai berikut:

⁹Farzana, *Tips Mencegah Peserta didik Kecanduan Game* (Jakarta: Edukasia, 2017), 101.

1) *Action Games*

Merupakan salah satu *genre game* yang paling banyak di temui. *Game* dengan *genre* ini biasanya membutuhkan ketangkasan dan kelincahan *gamers* untuk bisa menyelesaikannya.

2) *Adventure*

Genre ini terdiri dari *game* yang memiliki dasar sebuah alur cerita di dalamnya. Ketika memainkannya, setelah menyelesaikan sebuah *event* biasanya *gamers* tidak bisa kembali ke *event* sebelumnya.

3) *Mobile Legend*

Game dengan *gendre* MOBA (*Multiplayer online battle arena*) ini dimainkan secara *online* membutuhkan koneksi *internet*.

4) *PUBG Mobile*

Pertama rilis di PC pada Maret 2017 dan sangat populer. Hingga pada Maret 2018, *Tencent Games* selaku *developer mobilenya* merilis *PUBG* versi *mobile* secara resmi. Dalam permainan *PUBG* ini mempunyai satu tujuan yaitu bertahan hidup sebaik mungkin menjadi orang yang terakhir.

5) *Free fire*

Memiliki konsep yang sama dengan *PUBG Mobile*, yaitu bertahan hidup melawan kejarnya pulau hingga menjadi orang yang bisa bertahan hidup diakhir *game*. Bisa dimainkan bersama teman hingga 4 orang, dan dilengkapi *voice chat* dalam *game* jadi bisa sambil berkomunikasi.¹⁰

¹⁰Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2 Tutorial Sederhana* (Malang: Maskha, 2018), 2.

e. Manfaat *Game Online*

Game dapat memberikan dampak positif bagi individu. Ada prinsip-prinsip belajar yang dapat memberi pengaruh positif bagi individu. Prinsip-prinsip tersebut adalah:

- 1) *Identity*, dalam *game* kita diajarkan untuk memiliki suatu identitas baru dan berkomitmen penuh untuk mempelajari bidang baru.
- 2) *Iteration*, *game* dapat memberi kesempatan bagi individu untuk berinteraksi dengan permainan itu sendiri. Ketika individu membuat suatu tindakan, maka permainan akan memberikan *feedback*.
- 3) *Production*, saat bermain individu dilatih untuk memproduksi suatu hasil melalui tindakan yang diambilnya.
- 4) *Risk Taking*, dalam permainan kegagalan adalah hal yang biasa. Melalui kegagalan itu justru individu belajar memahami permainan yang sedang dimainkannya.
- 5) *Customization*, dalam *game* disajikan berbagai permasalahan dalam level yang berbeda-beda. Melalui hal ini individu dapat belajar untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara yang berbeda-beda.
- 6) *Agency*, permainan individu dapat merasakan dampak dari tindakannya sendiri. Hal ini membuat individu untuk merasa memiliki kontrol terhadap apa yang akan dilakukannya.

7) *Well Ordered Problems*, permasalahan dalam *game* disajikan secara terstruktur dalam level yang bertingkat. Dengan demikian individu dapat memahami permasalahan dengan lebih mudah.¹¹

2. Dampak Positif dan Negatif *Game Online*

Dampak perkembangan teknologi di antaranya adalah perkembangan jaringan *internet*. Dengan adanya perkembangan *internet* berkembanglah teknologi salah satunya adalah munculnya *game online*. Adapun beberapa dampak positif dan negatif *game online* adalah sebagai berikut:

a. Dampak Positif

1) Meningkatkan Kosentrasi

Setiap *game* mempunyai tingkat kesulitan atau level yang berbeda. Permainan *game online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Kosentrasi pemain akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah *game* maka semakin diperlukan tingkat kosentrasi yang tinggi.

2) Meningkatkan Kemampuan Membaca

Game online bisa membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan membaca. Saat bermain *game* mereka akan disuguhkan dengan dialog-dialog yang terjadi dalam *game* tersebut dan cara-cara untuk dapat

¹¹Rahmad Nico Suryanto, "Dampak Positif dan Negatif Permainan *Game Online* Dikalangan Pelajar," *Jurnal Jom FISIP*, 2, no. 2 (2015): 6-7.

mengalahkan musuh-musuh dalam permainan *game*, dan ini bisa menjadi salah satu cara untuk melatih peserta didik untuk belajar membaca.

3) Melatih Kemampuan Bekerjasama

Pada *game multiplayer* atau *game* berpasangan, peserta didik diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan temannya (anggota di dalam permainan) agar memenangkan permainan.

4) Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris

Kebanyakan *game online* menggunakan bahasa Inggris dalam pengoperasiannya, ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa Inggris.

5) Meningkatkan Pengetahuan dan Kemampuan Tentang Komputer

Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi *internet* yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut.

6) Menjadikan Disiplin

Disiplin merupakan kepatuhan seseorang dalam mengikuti peraturan atau tata tertib karena didorong oleh kesadaran yang ada pada kata hatinya tanpa adanya paksaan dari pihak luar. Pemain *game online* biasanya memiliki jadwal yang sudah pasti. Seperti yang Penulis temukan di lapangan yaitu pemain *game online* berkumpul untuk main *game* bareng. Perilaku ini termasuk pada perilaku disiplin.

7) Memiliki Banyak Teman Baru

Game online banyak *gamers* dari berbagai daerah atau negara yang memiliki hobi bermain *game online* sehingga terkadang kita diajak untuk *chat*, bahkan berkenalan. Kita bisa menambah pertemanan melalui *game*.¹²

b. Dampak Negatif

Berikut ini beberapa dampak negatif *game online* yang dimainkan tidak sesuai dengan porsinya, di antaranya sebagai berikut:

1) Membuat Kecanduan

Kecanduan merupakan dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game online*. Ketergantungan atau kecanduan dapat terjadi karena seseorang menghabiskan terlalu banyak waktu untuk memainkan *game online*. Kecanduan akan sesuatu pasti akan sangat sulit dihilangkan karena hal yang dilakukan sudah menjadi suatu kebiasaan.

2) Mendorong melakukan hal-hal negatif atau perilaku agresif merupakan perilaku yang muncul pada diri orang-orang yang suka memainkan *game online*. Contohnya ketika mengetahui koneksi *internet* yang tiba-tiba menurun atau hilang. Perkataan kasar yang sering keluar akibat kekesalan pasca kekalahan memainkan *game online* menjadi kebiasaan yang akan dilakukan. Permainan berbasis perkelahian akan memicu perlakuan kasar yang dilakukan sehari-hari. Menyamakan dunia nyata dengan dunia permainan.

¹²Andry Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan* (Solo: Ae Media Grafika, 2019), 13.

3) Terbengkalai Kegiatan Dunia Nyata

Membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Tugas sekolah, tugas kuliah, pekerjaan maupun waktu beribadah menjadi terbengkalai karena bermain *game online*. Mereka lebih mementingkan bermain *game online* dari pada melakukan hal yang lebih bermanfaat.

4) Terisolasi Dari Kehidupan Sosial

Kebiasaan memainkan *game online* setiap waktu dapat membuat kehilangan banyak perhatian dari anggota keluarga. Ketergantungan *game online* dapat membuat diri menjadi jauh dari lingkungan kehidupan nyata di lingkungan sekitar. Akan kesulitan bersosialisasi karena memilih memainkan *game online* sepanjang waktu.¹³

3. Upayah Mengatasi Dampak Negatif *Game Online*

Penanganan adiksi *internet* menurut Young dalam Ridwan menyebutkan beberapa cara penanganan kecanduan *game online* dapat berupa:

- a. Mengurangi waktu bermain *game*.
- b. Membuat jadwal pembagian waktu antara bermain *game* dan kewajiban.
- c. Memberi dukungan sosial melalui orang atau teman bermain.
- d. Terlibat langsung dengan pemain *game* sehingga mengetahui sejauh mana efek ketergantungan terjadi dan menjalin komunikasi yang baik agar tercipta suasana nyaman dan berada dalam control yang baik.¹⁴

¹³Muhammad Shalih Al-Munajjid, *Bahaya Game* (Solo: Aqwam, 2016), 58.

¹⁴Ridwan Syahrani, "Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya", *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1, no. 1 (2020): 91.

Berikut juga beberapa cara yang bisa digunakan dalam penanganan ketergantungan *game online* pada peserta didik yaitu:

- a. Bagi pihak sekolah memberikan kepercayaan kepada konselor sekolah atau guru BK untuk mengadakan seminar/*workshop* kepada orang tua peserta didik tentang *game online* dan masalah yang akan ditimbulkan.
- b. Mengatur waktu belajar dan waktu bermain peserta didik.
- c. Dalam kegiatan ekstrakurikuler sekolah sebaiknya memasukkan materi tentang *game online* dan dampaknya kepada peserta didik serta memberikan penyaluran yang baik dalam memilih jenis-jenis game yang edukatif.
- d. Menjalin komunikasi interpersonal agar peserta didik dapat terbuka dengan orang tua.
- e. Memberikan waktu khusus untuk bermain *game* dan mengajarkan peserta didik untuk bertanggungjawab dengan apa yang dilakukan.¹⁵

Teknologi sangat berpengaruh pada tumbuh kembang anak pada zaman modern ini, pada generasi sebelumnya anak-anak meluangkan waktunya untuk banyak membaca buku atau suatu kegiatan yang tidak mengganggu dan membutuhkan perhatian, banyak berimajinasi, dan ingatan yang kuat. Setelah adanya televisi, seorang anak menjadi malas berpikir, dan malas belajar karena perhatiannya sudah terpecah-pecah. Kemudian, *internet* ditemukan dan anak-anak pun didorong untuk ke lingkungan yang berbeda pada sebelumnya. Oleh karena itu

¹⁵Ibid., 92.

imajinasi pada anak-anak sudah tidak dibutuhkan, susah untuk berpikir dengan baik, dan ingatan mereka menjadi lambat.¹⁶

Kepercayaan terhadap sebuah teknologi sebagai sistem informasi mengevaluasi kinerja setiap individu yang sering banyak dibutuhkan. Kepercayaan ini untuk memastikan teknologi sistem informasi berbasis komputer untuk membantu segala aktivitas yang terkadang tidak bisa dikerjakan sendiri, teknologi yang semakin canggih membuat sebagian besar manusia memanfaatkannya dengan banyak hal, sehingga membuat manja dalam melakukan berbagai aktivitas. Kepercayaan mengenai pemakaian teknologi adalah hal yang diperlukan oleh pemakai teknologi agar pemakai tersebut merasa bahwa teknologi yang digunakan bisa dapat meningkatkan setiap individual dalam menjalankan berbagai kegiatan yang bisa dibantu oleh teknologi yang canggih.¹⁷

Kemajuan teknologi yang semakin cepat pada masa kini membuat perkembangan yang mampu menghasilkan beranekaragam teknologi yang dapat dilihat pada saat ini. Informasi yang disampaikan dari belahan dunia akan begitu cepat diketahui karena kecanggihan teknologi ini. Teknologi yang dirancang untuk membantu kualitas sebuah informasi yang terbaik. Berbagai kecanggihan teknologi tersebut akan memberikan kemudahan bagi para pengguna teknologi. Penggunaan kebutuhan teknologi yang baik akan menghasilkan kemajuan bagi setiap individu agar menjadi individu yang tidak gagal mengenai sebuah informasi. Kemajuan teknologi juga didukung dengan berbagai aplikasi pendukung teknologi yang

¹⁶Lisnawati, "Dampak *Game Online Free Fire* pada Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8, no. 4 (2021): 44.

¹⁷Ahmad Wildan Faza, "Analisis Dampak *Game Online* pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01" *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, no. 3 (2022): 80.

moderen. Hal ini akan mempengaruhi sikap individu menjadi lebih mengandalkan teknologi sebagai alat bantu yang cepat. Pemanfaat teknologi yang baik akan membuat setiap individu yang memanfaatkannya menjadi lebih baik. Perlunya keasadaran diri bagi setiap individu untuk memanfaatkan kecanggihan teknologi tersebut.¹⁸

Pengertian dampak dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang dimaksud dengan dampak adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif.¹⁹ Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh akibat. Pengaruh adalah daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu (orang dan benda) yang ikut membentuk, watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.²⁰ Menurut Gorys Kerap dalam Armylia Malimbe, dampak adalah pengaruh yang kuat dari seseorang atau kelompok orang di dalam menjalankan tugas dan kedudukannya sesuai dengan statusnya dalam masyarakat, sehingga akan membawa akibat terhadap perubahan baik positif maupun negatif.²¹

Perkembangan teknologi yang begitu cepat pada saat ini membuat generasi muda khususnya peserta didik memiliki banyak peluang sekaligus tantangan untuk berbuat dan berkembang menjadi sesuatu yang lebih baik. *Smartphone* adalah salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang semakin cepat. *Smartphone* yang memiliki kecanggihan di dalamnya mampu menopang banyak beragam informasi

¹⁸Made Christin Dwitrayani, "Pengaruh Kecanggihan Teknologi Informasi, Partisipasi Manajemen, Budaya Organisasi dan Kepuasan Pengguna pada Efektivitas Sistem Informasi Akuntansi Bank Perkreditasi Rakyat di Kabupaten Badung", *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, 6, no. 1 (2020), 200.

¹⁹Syerif Nurhakim, *Dunia Komunikasi Gadget* (Jakarta: Bestari Buana Murni, 2015), 52.

²⁰*Ibid.*, 53.

²¹Armylia Malimbe, "Dampak Penggunaan Aplikasi *Online Tiktok (Douyin)* Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado", *Jurnal Ilmiah Society*, 1, no. 1 (2021): 3.

di penjuru dunia maupun di dalam negeri. Penggunaan *smartphone* di kalangan peserta didik dilandasi oleh beberapa alasan, seperti hanya ingin mengikuti *trend* atau untuk lebih aktif di media sosial mencari informasi mengenai hobi dan sebagainya serta ada juga peserta didik yang memanfaatkan *smartphone* sebagai sumber belajar, mencari tambahan materi pelajaran, membagi informasi kepada teman sekelas mengenai tugas yang diberikan.²²

Melihat aktifitas peserta didik dalam menggunakan *smartphone*, berbagai kebijakan diterapkan oleh pihak sekolah kepada peserta didiknya, diantaranya ada sekolah yang mengizinkan anak didiknya menggunakan *smartphone* dan ada juga pihak sekolah yang tidak mengizinkan menggunakan *smartphone* di lingkungan sekolah. Alasan pihak sekolah yang mengizinkan peserta didik untuk menggunakan *smartphone* di lingkungan sekolah adalah *smartphone* memiliki kelebihan yang bisa dengan cepat mengakses informasi yang dibutuhkan, bahkan sebagian guru kelas memperbolehkan peserta didik menggunakan *smartphone* saat proses belajar mengajar berlangsung dengan alasan dapat menunjang proses pembelajaran. Sementara alasan sekolah tidak mengizinkan peserta didik menggunakan *smartphone* di lingkungan sekolah, melihat dampak buruk dari penggunaan *smartphone* yang bisa merusak moral anak yang dengan mudahnya mengakses situs-situs pornografi dan menjadi korban tindak kejahatan di dunia maya.²³

Sering dijumpai peserta didik bermain dengan menggunakan *smartphone* sampai berjam-jam. Aplikasi-aplikasi seperti hiburan, *games*, dan media sosial

²²Atika Nabilla Amalia, “Analisis Dampak Kecanduan *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, no. 4 (2022): 754.

²³Asmurti, “Dampak Penggunaan *Smartphone* di Lingkungan Sekolah terhadap Prestasi Belajar Siswa”, *Jurnal Komunikasi Kareba*, 6, no. 2 (2020): 226.

semakin membuat anak mengalami ketergantungan pada *smartphone*. Penggunaan media *smartphone* memberikan tawaran informasi terhadap peserta didik seperti menonton film, mendengarkan musik, mengakses permainan dengan mudah, *chatting* dan *browsing* yang cukup membuat banyak terbuangnya waktu. Hal tersebut jika dilakukan secara terus menerus membuat peserta didik akan sulit untuk lepas dari penggunaan *smartphone*. Ketergantungan akan menggunakan *smartphone* membuat peserta didik akan menjadi malas untuk beraktivitas. Penggunaan aplikasi media sosial di dalam *smartphone* yang berlebihan dan di luar kontrol seperti *facebook*, *instagram*, *twitter*, *whatsapp*, dan *youtube* dapat memangkas waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar ataupun membantu pekerjaan rumah. Konsukensinya kebiasaan ini membuat peserta didik merasa belajar bukan lagi fokus yang paling utama. Hal tersebut akan berdampak mengganggu motivasi belajar baik di sekolah ataupun di rumah. Dampak yang tidak baik ini jika tidak ada tindakan akan menurunkan prestasi peserta didik dalam belajar. Dan hal buruk yang ada di lingkungan peserta didik, akan berdampak bagi kepribadian peserta didik itu sendiri. Motivasi pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keefektivan dalam kegiatan pembelajaran, karena motivasi yang bisa membuat peserta didik menjadi rajin melakukan belajar dan aktivitas lainnya.²⁴

Motivasi belajar juga berarti sebagai keseluruhan daya pendorong dari dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar yang diwujudkan

²⁴Atika Nabilla Amalia, “Analisis Dampak Kecanduan *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, no. 4 (2022): 755.

dalam bentuk adanya kebutuhan, dorongan dan usaha peserta didik dalam melakukan aktivitas guna mencapai tujuan. Peserta didik menggunakan *smartphone* secara intens untuk hal-hal yang kurang berkaitan dengan bidang akademis seperti seringnya bermain *game*, mengakses hiburan, dan kecanduan media sosial menjadi penghambat pada motivasi belajar peserta didik untuk mencapai sebuah prestasi. *Smartphone* juga membuat peserta didik menjadi malas. Ketika menggunakan *smartphone* yang di dalamnya banyak media hiburan, peserta didik lebih mementingkan *smartphone* dibandingkan melakukan aktivitas seperti mengerjakan pekerjaan rumah, tugas sekolah ataupun beribadah. *Smartphone* yang menarik perhatian anak dan menyuguhkan fitur yang modern dapat menjadikan daya tarik tersendiri sehingga peserta didik cenderung memilih menggunakan *smartphone* di bandingkan hal-hal lain seperti belajar ataupun beribadah.²⁵

4. Peserta Didik Sekolah Dasar

a. Pengertian Peserta didik

Pengertian peserta didik menurut ketentuan umum undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.²⁶

Secara etimologi peserta didik adalah anak didik yang mendapatkan pengajaran ilmu. Secara terminologi peserta didik adalah anak didik atau individu

²⁵Kosmas Sobon, "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Mapanget Kota Manado", *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 3, no. 2 (2020): 97.

²⁶Republik Indonesia, Undang-undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen & Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, (Bandung: Permana, 2006), 65.

yang mengalami perubahan perkembangan sehingga masih memerlukan bimbingan dan arahan dalam membentuk kepribadian serta sebagai bagian dari struktural proses pendidikan.²⁷

b. Karakteristik Peserta Didik.

Karakteristik berasal dari kata karakter yaitu sifat-sifat kejiwaan, ahlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain, tabiat, watak, berubah menjadi karakteristik. Sedangkan menurut Kamus Bahasa Indonesia bahwa karakteristik adalah mempunyai sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu.²⁸ Beberapa karakteristik peserta didik yang perlu dipahami oleh pendidik terutama dalam rangka melaksanakan praktek pendidikan, karakteristik tersebut yaitu:

- 1) Peserta didik adalah subjek yaitu pribadi yang memiliki pribadi sendiri atau konsep diri sendiri. Mereka memiliki kebebasan dalam mewujudkan dirinya sendiri untuk mencapai kedewasaannya. Jadi, tidak dibenarkan jika peserta didik sebagai “objek”, maksudnya sebagai sasaran yang dapat diperlakukan dan dibentuk dengan semena-mena oleh pendidiknya.
- 2) Peserta didik adalah makhluk yang sedang berkembang. Setiap peserta didik memiliki perkembangan yang berbeda-beda, dalam setiap proses perkembangan tersebut terdapat tahapan-tahapannya. Oleh karena itu setiap peserta didik yang berada dalam tahap perkembangan tertentu menuntut perlakuan tertentu pula dari orang dewasa terhadapnya.

²⁷Darmiah, “Hakikat Peserta Didik dalam Pendidikan Islam”, *Jurnal Mudarrisuna*, 11, no. 1 (2021): 65.

²⁸Meriyati, *Memahami Karakteristik Anak Didik* (Lampung: Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung, 2015), 5.

- 3) Setiap peserta didik hidup dalam dunia sendiri sesuai tahap perkembangannya, jenis kelaminnya, dan lain-lain. Peserta didik harus diperlakukan sesuai dengan keanakannya atau sesuai dengan dunianya. Sebagai contoh adalah kehidupan anak SD berbeda dengan anak SMP atau SMA. Oleh karena itu perlakuan pendidik terhadap anak SD, SMP dan SMA berbeda, sesuai dengan kebutuhan dan masanya.
- 4) Peserta didik hidup dalam lingkungan tertentu adalah subjek yang berasal dari keluarga dengan latar belakang lingkungan alam dan sosial budaya tertentu. Oleh karena itu, peserta didik akan memiliki karakteristik tertentu yang berbeda-beda sebagai akibat pengaruh lingkungan di mana peserta didik dibesarkan atau dididik. Dalam praktek pendidikan, pendidik perlu memperhatikan dan memperlakukan peserta didik dalam konteks lingkungan dan sosial budayanya.
- 5) Peserta didik memiliki ketergantungan kepada orang dewasa. Setiap peserta didik memiliki kekurangan dan kelebihan tertentu. Dalam perjalanan hidupnya, peserta didik masih memerlukan perlindungan, peserta didik masih perlu belajar berbagai pengetahuan, perlu latihan dan keterampilan, peserta didik belum tahu mana yang benar dan salah, yang baik dan tidak baik, serta bagaimana mengantisipasi kebutuhan di masa depannya. Dibalik kebebasannya untuk mewujudkan dirinya sendiri dalam rangka mencapai kedewasaan, peserta didik masih memerlukan bantuan orang dewasa.
- 6) Peserta didik memiliki potensi dan dinamika bantuan orang dewasa berupa pendidikan agar peserta didik menjadi dewasa akan mungkin dicapai oleh

peserta didik. Hal ini disebabkan peserta didik memiliki potensi untuk menjadi manusia dewasa dan memiliki dinamika, yaitu aktif sedang berkembang dan mengembangkan diri, serta aktif dalam menghadapi lingkungannya dalam upaya mencapai kedewasaan.²⁹

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar

1) Faktor Internal

a) Aspek Fisiologis (yang bersifat jasmaniah)

Kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah dan disertai pusing kepala berat dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajarinya pun kurang atau tidak berbekas. Kondisi organ-organ khusus peserta didik, seperti tingkat kesehatan indera pendengar dan indera penglihat, juga sangat mempengaruhi kemampuan peserta didik menyerap informasi dan pengetahuan, khususnya yang disajikan di kelas.

Mengatasi kemungkinan timbulnya masalah tersebut, selaku guru yang profesional, bekerjasama dengan pihak sekolah untuk memperoleh bantuan pemeriksaan rutin (periodik) dari dinas-dinas kesehatan setempat dan peserta didik tersebut ditempatkan dideretan kursi bagian depan.

²⁹Ibid., 10.

b) Aspek Psikologis

1) Intelegensi

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis kecakapan untuk menghadapi dan menguasai kedalaman dengan situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui konsep-konsep yang abstrak dan efektif, mengetahui relasi dan mempelajari dengan cepat. Jadi intelegensi berpengaruh terhadap belajar. Walaupun begitu peserta didik mempunyai intelegensi tinggi belum tentu berhasil dalam belajar, sebab belajar suatu proses yang kompleks dengan banyak faktor yang mempengaruhi, sedangkan intelegensi hanya merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dalam belajar. Untuk menolong peserta didik yang berbakat, sebaiknya guru menaikkan kelasnya setingkat lebih tinggi dari pada kelasnya sekarang agar dia mendapatkan kelas dengan tingkat kesulitan mata pelajarannya sesuai dengan tingkat intelegensinya atau menyerahkan peserta didik tersebut ke lembaga pendidikan khusus untuk para peserta didik berbakat. Kemudian untuk menolong peserta didik yang berkecerdasan di bawah normal adalah dengan memindahkan peserta didik tersebut ke lembaga khusus untuk anak-anak penyandang “kemalangan” IQ.

2) Sikap Peserta Didik

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon (*response tendency*) dengan cara yang relative tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif. Untuk mengatasi kemungkinan munculnya sikap negatif peserta didik, guru dituntut untuk terlebih dahulu menunjukkan sikap positif terhadap dirinya sendiri

dan terhadap mata pelajaran yang menjadi bagiannya. Dalam hal bersikap positif terhadap mata pelajarannya, seorang guru sangat dianjurkan untuk senantiasa menghargai dan mencintai profesinya. Tidak hanya menguasai bahan-bahan yang terdapat dalam bidang studinya, tetapi juga mampu meyakinkan kepada para peserta didik akan manfaat bidang studi tertentu, peserta didik akan merasa membutuhkannya, dan dari perasaan butuh itulah diharapkan muncul sikap positif terhadap bidang studi tersebut sekaligus terhadap guru yang mengajarkannya.³⁰

2) Faktor Eksternal

a) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar peserta didik. Para guru yang selalu menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik dan memperlihatkan suri teladan yang baik dan rajin khususnya dalam hal belajar, misalnya rajin membaca dan berdiskusi dapat menjadi daya dorong yang positif bagi kegiatan belajar peserta didik. Dalam menjalankan kurikulum, guru hendaknya dapat memperhatikan keadaan peserta didik sehingga dapat menerima dan menguasai pelajaran yang disampaikan oleh guru. Metode mengajar yang digunakan oleh guru sangat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Untuk meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, guru harus mampu mengusahakan metode belajar yang tepat, efektif dan efisien.

³⁰Sutrisno, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta", *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6, no. 1 (2016): 112.

Guru harus mampu menciptakan keakraban dengan peserta didik sehingga didalam memberikan pelajaran mudah diterima oleh peserta didik dan guru harus mampu membuat peserta didik dengan peserta didik lain terjalin hubungan yang akrab. Sebab dengan keakraban dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

b) Lingkungan Non sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik. Rumah yang sempit dan berantakan serta perkampungan yang terlalu padat dan tak memiliki sarana umum untuk kegiatan remaja (seperti lapangan voli) misalnya, akan mendorong peserta didik untuk berkeliaran ke tempat-tempat yang sebenarnya tak pantas dikunjungi. Kondisi rumah dan perkampungan seperti itu jelas berpengaruh buruk terhadap kegiatan belajar peserta didik.³¹

³¹Ibid., 113.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Pendekatan merupakan asumsi yang mendasari, dalam menggunakan pola pikir yang digunakan untuk membahas objek penelitian. Dalam penulisan karya ilmiah ini, penulis menggunakan metode pendekatan penelitian deskriptif kualitatif, yaitu memaparkan aspek-aspek yang menjadi sasaran penelitian penulis. Pendekatan yang dimaksud, yaitu suatu penelitian yang berusaha untuk menuturkan memecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data, sehingga penulis dapat menemukan kepastian data untuk diuraikan sebagai hasil penelitian yang akurat. Penelitian yang bersifat deskriptif menurut Suharsimi Arikunto “lebih tepat apabila menggunakan pendekatan kualitatif”.¹

Sejalan dengan hal tersebut menurut Bogdam dan Taylor seperti dikutip oleh Suharsimi Arikunto dalam buku yang berjudul “Prosedur Ilmiah, Suatu Pendekatan Praktek “ mengatakan bahwa metode kualitatif adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Adapun pertimbangan-pertimbangan yang digunakan dalam pendekatan kualitatif ini adalah:

1. Penyesuaian pendekatan kualitatif lebih mudah apabila terhadap dengan kenyataan ganda.

¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Ilmiah, Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta :Rineka cipta, 2019), 209.

2. Bersifat langsung antara penelitian dan responden.
3. Lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajamaan pengaruh bersama terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.²

Selain itu, menurut Sugiono, penelitian kualitatif yaitu:

1. Dilakukan pada kondisi yang alamiah, langsung ke sumber data dan peneliti merupakan instrumen kunci.
2. Lebih bersifat deskriptif. Data yang terkumpul terbentuk kata-kata sehingga tidak menekankan pada angka-angka.
3. Lebih menekankan pada proses dari pada produk atau *outcom*
4. Dilakukan analisis data secara induktif.
5. Lebih menekankan makna.³

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif karena lebih mudah mengadakan penyesuaian dari pada kenyataan dengan mendeskripsikan, menguraikan dampak game online terhadap peserta didik di sekolah dasar Kelurahan Duyu.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di RT II Kelurahan Duyu, Kecamatan Tatanga, Kota Palu, Provinsi Sulawesi Tengah. Pertimbangan lokasi tersebut dengan alasan: (1) belum ada penulis sebelumnya yang meneliti judul ini di Kelurahan Duyu, (2) sesuai dari hasil observasi awal di Kelurahan Duyu terdapat beberapa peserta didik yang gemar bermain *game online*.

²Ibid., 3.

³Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif* (Band ung: Alfabeta, 2018), 22.

Berdasarkan penjelasan di atas sehingga timbul rasa keingintahuan penulis terhadap dampak *game online* terhadap anak usia sekolah dasar di RT II Kelurahan Duyu”.

C. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian ini, penulis sebagai pengamat penuh. Oleh karena itu, penulis merupakan instrumen utama dalam proses penelitian sekaligus pengumpulan data. Adapun posisi penulis dalam hal ini adalah sepengetahuan pihak-pihak tertentu, khususnya lokasi yang terkait dengan objek penelitian. Seperti pemerintah kelurahan dan masyarakat serta anak usia sekolah yang berada di RT II Kelurahan Duyu.

Kehadiran penulis dimaksudkan untuk memberikan gambaran mengenai kreatifitas penulis selama melakukan penelitian. Karena salah satu ciri utama penelitian kualitatif yaitu menjadi instrumen penelitiannya adalah manusia dengan tidak ada jarak antara penulis dan yang diteliti sehingga akan diperoleh pemahaman dalam objek yang diteliti.

D. Data dan Sumber Data

Data dan sumber data merupakan faktor penentu keberhasilan suatu peneliti, tidak dapat dilaksanakan suatu peneliti bersifat ilmiah, bila tidak ada data dan sumber data yang dipercaya.

Data merupakan keterangan-keterangan tentang suatu hal, dapat berupa sesuatu hal yang diketahui. Atau suatu fakta yang digambarkan lewat angka, simbol, kode, dan lain-lain. Data penelitian dikumpulkan baik lewat instrument pengumpulan data, observasi, wawancara, maupun lewat data dokumentasi. Jika

data yang dikumpulkan oleh peneliti dalam penelitian ini terbagi dalam dua jenis, yaitu sebagai berikut:

a. Data primer

Data primer adalah jenis data lewat pengamatan langsung. Wawancara dengan informan dan narasumber. Menjadi informan utama dalam penelitian ini adalah Pemerintah RT II Kelurahan Duyu, masyarakat dan anak usia sekolah di RT II Kelurahan Duyu.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah pengumpulan data melalui dokumentasi dan catatan-catatan yang berkaitan dengan objek penelitian, data sekunder yang diperoleh adalah berupa data sejumlah peserta didik, sarana dan prasarana dan informasi-informasi lainnya yang dipandang berguna sebagai bahan pertimbangan analisis dan data primer.

E. Teknik pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling menentukan kelengkapan data penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian ini adalah memperoleh data yang utuh untuk sebuah penulisan karya tulis skripsi. Oleh karena itu, teknik pengumpulan data dilaksanakan secara bertahap berdasarkan tahap observasi, wawancara serta mengumpulkan data sehingga memenuhi standar data yang diharapkan. Hal-hal yang perlu diperhatikan saat melakukan pengumpulan data adalah menciptakan hubungan yang baik antara penulis dengan sumber data. Hal terkait dengan teknik pengumpulan data yang akan digunakan misalnya

observasi, wawancara dan dokumentasi.⁴ Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis terdiri dari tiga jenis yaitu:

1. Observasi

Teknik Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap subjek yang diteliti dan pencatatan secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. S. Nasution, berpendapat bahwa “observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kelakuan manusia yang terjadi dalam kenyataan”.⁵

Dalam observasi ini, penulis menggunakan observasi langsung yakni penulis mengumpulkan data dengan cara mengamati langsung terhadap subjek yang diteliti dan dibarengi dengan kegiatan pencatatan sistematis berhubungan dengan apa yang dilihat dan berkenaan data yang dibutuhkan, sebagaimana yang dikemukakan oleh Winarno Surakhmad:

Teknik pengumpulan data di mana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung (tanpa alat) terhadap gejala-gejala yang diselidiki, baik pengamatan itu dilakukan dalam situasi sebenarnya maupun dilakukan dalam situasi buatan yang khusus diadakan.⁶ Dengan Hal-hal yang diobservasi dalam penelitian ini adalah pemerintah kelurahan duyuh, masyarakat dan anak usia sekolah di RT II Kelurahan Duyuh.

⁴Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori Praktek* (Jakarta: Bumi aksara, 2017), 110.

⁵S. Nasution, *Metode Researc Penelitan Ilmiah* (Jakarta: Bumi askara, 2017, 106.

⁶Winarno Surakhmad, *Dasar dan Teknik reseach pengantar Metodologi Ilmiah* (Band ung, 2015), 155.

Cara pengamatan dan pengindraan observasi akan dilakukan pada saat jam pulang sekolah berlangsung untuk melihat apakah adanya dampak *game online* terhadap anak usia sekolah dasar di RT II Kelurahan Duyu. Selain itu observasi juga dilaksanakan untuk melihat.

2. Wawancara

Wawancara yang dimaksud dalam penelitian ini adalah wawancara langsung dan mendalam. Wawancara langsung dan mendalam merupakan teknik pengumpulan data yang efektif dan efisien. Data tersebut berbentuk tanggapan, pendapat, keyakinan, dan hasil pikiran tentang segala sesuatu yang ditanyakan. Melalui wawancara langsung dan mendalam penulis mengumpulkan data yang sesuai dengan komunikasi antara penulis dan informasi berdasarkan pertanyaan daftar pertanyaan yang telah dibuat dan langsung digunakan untuk mewawancarai informasi dengan jawaban yang diperoleh penulis. Informasi sebagai sumber data utama (primer) dalam penelitian ini yaitu, pihak pemerintah, orang tua dan anak usia sekolah di RT II Kelurahan Duyu.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, yang dihimpun dipilih yang sesuai dengan tujuan dan fokus masalah yang diteliti.⁷ Dokumentasi juga berarti data atau bukti yang berkaitan langsung dengan objek peneliti, dokumentasi yang berupa; data grafik atau gambar dari yang diteliti.

⁷Sukmadina, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 221.

F. Teknik Analisis Data

Setelah jumlah data dan keterangan berhasil dikumpulkan penulis, maka selanjutnya adalah menganalisis beberapa data yang diperoleh dalam bentuk analisis deskripsi dengan menggunakan beberapa teknik analisis data antara lain:

1. Reduksi Data; penulis merangkum beberapa data yang diperoleh dari lapangan, kemudian mengambil beberapa data yang mewakili untuk dimasukkan dalam pembahasan ini.
2. Penyajian Data, yaitu setelah jumlah data dikumpulkan dengan mengambil data dari jumlah keseluruhan data yang tersedia, selanjutnya adalah menyajikan kedalam ini pembahasan yang dijabarkan pada hasil penelitian lapangan.
3. Verifikasi Data, yaitu sejumlah data dan keterangan yang masuk dalam pembahasan skripsi ini akan diseleksi kebenaran dan validitasnya sehingga data yang masuk dalam pembahasan ini adalah data otentik dan tidak diragukan keabsahannya.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data dalam penelitian ini dimaksudkan agar tidak terjadi keraguan baik bagi penulis sendiri maupun para pembaca sehingga dikemudian hari nantinya tidak menimbulkan kerugian terhadap penulis itu sendiri yang di mana telah berusaha mencurahkan tenaganya dalam penelitian karya tulis ilmiah ini.

Teknik pemeriksaan keabsahan data salah satunya adalah triangulasi di mana triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang

memanfaatkan sesuatu yang lain, diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu.⁸ Teknik triangulasi dapat mencakup:

1. Triangulasi dengan sumber dilakukan dengan membandingkan dan meninjau kembali data dan hasil pemerhatian dengan hasil wawancara.
2. Triangulasi dengan metode dilakukan dengan membandingkan data dan meninjau kembali informasi dari pengamatan dan wawancara
3. Triangulasi dengan teori dilakukan dengan membandingkan data hasil pengamatan dan wawancara dengan teori-teori yang terkait.⁹

Tujuan proses triangulasi adalah untuk menentukan hasil penelitian yang menjadi lebih tepat dan menyakinkan karena ia bersumber dari berbagai informasi. Triangulasi bertujuan untuk meninjau kebenaran data tertentu dengan data yang diperoleh dari pada sumber yang lain pada masa yang berbeda dan sering dengan teknik yang berbeda pula.¹⁰

Penelitian ini, penulis menggunakan triangulasi sumber karena suatu penelitian akan dipandang objektif, bila seseorang dengan prosedur kerja yang sama menghasilkan kesimpulan penelitian yang sama pula. Dengan membandingkan data yang diperoleh waktu dan alat yang berbeda dengan jalan membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara atau membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen.

⁸Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, *Metedologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 70.

⁹Tohirin, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian dan Bimbingan Konseling* (Jakarta: Raja Gafindo Persada, 2013), 76.

¹⁰Ibid., 78.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Kelurahan Duyu

1. Sejarah Kelurahan Duyu

Kelurahan Duyu pada mulanya adalah suatu Wilayah yang dikenal oleh masyarakat sebagai Kampung Duyu. Istilah ini bertahan cukup lama hingga kira-kira pada tahun 1963. Setelah istilah dalam tata pemerintahan mulai dikenal, maka secara perlahan-lahan masyarakat mulai menyebutnya dengan istilah Desa Duyu.

Masyarakat yang hidup di Wilayah ini cukup lestari dan terbentuk dari dasar homogenitas, walaupun pada mulanya masih dalam jumlah yang relatif kecil. Akan tetapi mereka telah hidup dalam satu kelompok di mana masyarakatnya saling berinteraksi. Interaksi ini mempengaruhi dinamika kelompok, sehingga populasi mereka bertambah.

Kelurahan ini terletak kurang lebih 5 Km dari pusat pemerintahan Orang tua Kota Provinsi Sulawesi Tengah dengan luas wilayah 616 ha serta memiliki Topografi tanah yang sebagian terdiri dari lorong gunung Gawalise dan daratan sebagai area pertanian dan perkebunan (hutan sagu), perumahan, dan prasarana umum.¹

2. Dasar Pembentukan

Sejalan dengan perkembangan Kota Palu dari segi pemerintahannya, sehingga sampa pada resminya kota Palu menjadi Pemerintahan Kecamatan yang

¹ Sumber, *Dokumen di Kelurahan Duyu*, 2024.

kemudian ditingkatkan menjadi kota Administrasi di Sulawesi Tengah berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 18 Tahun 1978 maka satu tahun kemudian Kota Administratif Palu menjadi dua Kecamatan berdasarkan surat keputusan Bupati Donggala Nomor 1033/OP/D/31/IX tentang pembagian wilayah Kecamatan Palu Barat dan Palu Timur tanggal 10 September 1979 di mana Desa Duyu termasuk dalam ruang lingkup wilayah Kecamatan Palu Barat.

Kemudian sebagai tindak lanjut dari pada pembentukan kota administratif sesuai yang tertuang dalam undang undang nomor 5 tahun 1979 tentang Pemerintahan Desa yang memungkinkan dalam kota administratif dapat dibentuk Kelurahan, maka Pemerintah mulai mengambil langkah-langkah untuk membentuk kelurahan di lingkungan Kota administratif Palu dengan memperhatikan faktor jumlah penduduk, luas wilayah, letak wilayah, faktor prasarana, faktor sosial budaya dan faktor kehidupan masyarakatnya, atas pertimbangan tersebut maka pada tanggal 27 september 1980 Pemerintah Kota Administratif Palu telah selesai mengusulkan pada Pemerintah pusat 28 buah Desa termasuk Desa Dayu dari Kecamatan Palu Barat untuk menjadi Kelurahan dengan Surat Keputusan Walikota Administratif Palu Nomor 1471/OP/-410/X1/1980, tanggal 29 Oktober 1980.

Selanjutnya sebagai realisasi dari pada usulan ini maka berdasarkan Surat Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 502 tanggal 22 september 1980, Nomor 140-267, tanggal 14 Februari 1981 telah ditetapkan 4.894 buah Kelurahan di seluruh Indonesia, antara lain termasuk 85 Kelurahan I Provinsi Sulawesi Tengah dengan demikian termasuk pula 28 Kelurahan dalam dalam Wilayah Kecamatan dalam lingkungan Kota Administratif Kota Palu Kelurahan yang ada pada

Kecamatan Palu Timur yang didukung oleh 11 Kelurahan Sedangkan Wilayah Kecamatan Palu Barat di dukung oleh 17 Kelurahan yang di antaranya termasuk Kelurahan Duyu.²

Kelurahan Duyu merupakan salah satu kelurahan yang terletak di Kecamatan Tatanga, Kota Palu, Provinsi Sulawesi Tengah yang terbentuk secara administratif melalui UU RI Nomor 4 Tahun 1994 Tentang Pembentukan Kotamadya Daerah Tingkat II, dimana Kelurahan Duvu termasuk dalam salah satu kelurahan di Kecamatan Palu Barat.

Pada tahun 2012, melalui Peraturan Daerah Kota Palu Nomor 4 Tahun 2012 tentang Pembentukan Kecamatan Ulujadi, Kecamatan Tatanga, Kecamatan Tawaeli, dan Kecamatan Mantikulore, Kelurahan Duyu bersama dengan 5 (lima) kelurahan lainnya mengalami pemekaran sehingga Kelurahan Duyu termasuk dalam salah satu Kelurahan di Kecamatan Tatanga.

3. Batas Wilayah

Kelurahan Duyu secara administratif berbatasan langsung dengan beberapa wilayah di sekelilingnya, diantaranya yaitu batas Utara Kelurahan Balaroa, batas Selatan Desa Balane. batas Barat Desa Doda dan batas Timur Kelurahan Boyaoge dan Kelurahan Pengawu.

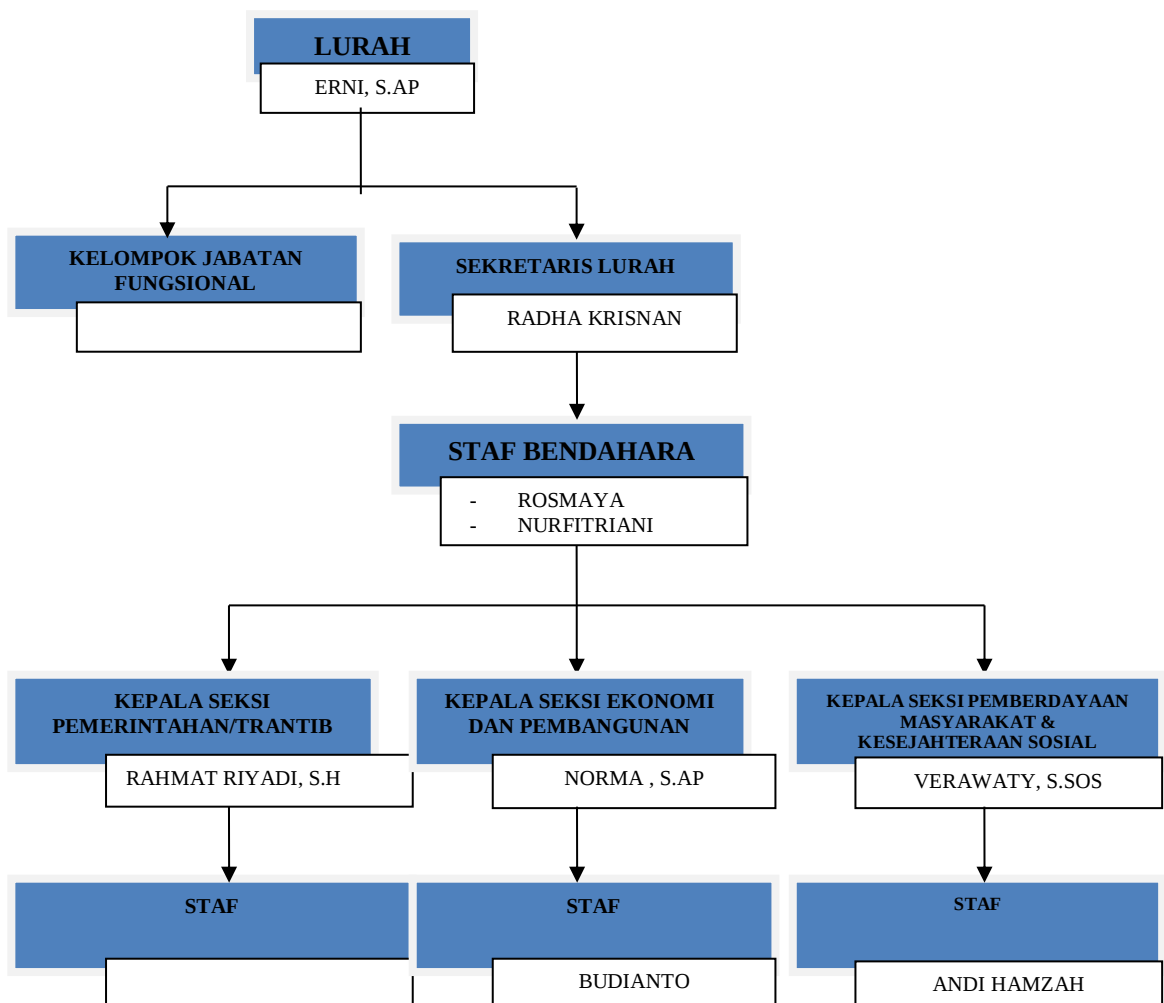
4. Potensi Sumber Daya Alam

Karakteristik dan struktur Lingkungan di Kelurahan Duyu didominasi oleh daratan dan area pegunungan dengan kondisi pendukung yaitu adanya area perkebunan sagu yang dilindungi adanya mata air.

² Sumber, Dokumen di Kelurahan Duyu, 2024.

5. Struktur Organisasi dan Tata Kerja Kantor Kelurahan Duyu

Struktur Organisasi adalah suatu alur kerja yang terdapat dalam organisasi yang menunjukkan tentang kedudukan antara pimpinan dan bawahan yang bersama-sama melaksanakan tugas atau pekerjaan yang menjadi tujuan organisasi. Disamping itu, struktur organisasi dapat pula dikatakan sebagai suatu system pembagian kerja secara teratur. Efektifitas dari pelaksanaan tugas, sehingga adanya pembagian kerja yang transparan dapat menghindarkan pelaksanaan tugas yang tumpah tindih. Struktur organisasi Kelurahan Duyu berdasarkan Peraturan Walikota Kota Palu Nomor 34 Tahun 2017 Tentang Tugas, Fungsi Dan Tata Kerja Kecamatan dan Kelurahan, adalah sebagai berikut:



6. Luas wilayah

Luas Wilayah Kelurahan Duyu seluruhnya mencapai 4.100 Ha terdiri dari yang penggunaannya dengan rincian sebagai berikut :

a) Tanah Sawah	:	465.10	Ha
b) Tanah Perkebunan	:	715	Ha
c) Perikanan Tambak	:	15	Ha
d) Lahan Pekarangan	:	64	Ha
e) Tanah Wakaf	:	5	Ha
f) Tanah Palawija	:	25	Ha
g) Hutan HPT	:	2.785	Ha
h) Hutan HPL	:	50	Ha
i) Lainnya	:	10	Ha

7. Keadaan Sosial

a) Kesehatan:

1. Posyandu Kenanga.	Lokasi	Dusun. 1
2. Posyandu Kenanga.	Lokasi	Dusun. 4
3. Posyandu Kenanga.	Lokasi	Dusun. 4
4. Posyandu Kenanga.	Lokasi	Dusun. 5
5. Posyandu Kenanga.	Lokasi	Dusun. 3
6. Posyandu Kenanga.	Lokasi	Dusun. 2

b) Kesejahteraan Sosial

1. Jumlah Keluarga Prasejahtera	:	388	KK
2. Jumlah Keluarga Prasejahtera I	:	151	KK
3. Jumlah Keluarga Prasejahtera II	:	44	KK
4. Jumlah Keluarga Prasejahtera III	:	30	KK
5. Jumlah Keluarga Prasejahtera III	:	12	KK
6. Plus Pasangan Usia Subur	:	444,	Orang
7. Wanita Usia Subur	:	700,	Orang
8. Peserta KB aktif	:	293,	

Orang³

c) Pendidikan:

1. SMK Swasta	:	-	Buah
2. SMP Negeri	:	1	Buah
3. Madrasah Tsanawiyah Swasta	:	1	Buah
4. Sekolah Dasar Negeri	:	3	Buah
5. TK Swasta	:	3	Buah
6. Pondok Pesantren	:	1	Buah

d) Sarana Ibadah

1. Masjid	:	6	Buah
2. Musholla / Langgar	:	3	Buah
3. Madrasah Diniyyah	:	-	Buah

8. Keadaan Sarana dan Prasarana

Jalan ketempat produksi, yang meliputi Jalan Perkebunan dan pertanian Tanaman Pangan, masih beberapa titik yang belum tersentuh penganggaran untuk pembuatan baru dan penimbunan, sementara jalan yang menghubungkan antara Dusun dan Pusat Desa Perlu perbaikan dan peningkatan (Pengaspala). Saluran irigasi yang ada di Kelurahan Duyu adalah saluran irigasi Primer /Induk, Sekunder dan Cacingan, untuk Primer belum maksimal dalam perbaikan dan pemeliharaan, Sekunder masih membutuhkan perhatian serius sementara cacingan perlu peningkatan dan perhatian. Banyaknya alat telekomunikasi yang ada seperti telepon gengam (HP), akses internet membuat komunikasi semakin lancar dan mudah.

³ Sumber, Dokumen di Kelurahan Duyu, 2024.

Disamping itu sebagian keluarga telah memiliki sarana TV, Radio, Komputer yang menjadikan pengetahuan perkembangan jaman semakin cepat.⁴

B. Dampak Game Online Terhadap Peserta Didik di Sekolah Dasar Kelurahan Duyu

Game online merupakan sebuah permainan berbasis visual yang dimainkan dengan menggunakan komputer ataupun gadget yang terhubung dengan jaringan baik itu LAN maupun *Internet*. *Game online* ini merupakan sebuah permainan yang saat dimainkan terdapat tantangan-tantangan yang tentu saja tantangan dalam permainan tersebut dapat membuat pemainnya menjadi kecanduan untuk terus memainkannya, hal tersebut bisa menjadi sebuah kebiasaan yang nantinya ketika sudah kecanduan dan menjadi kebiasaan akan sulit untuk berhenti dan membuat pemain lupa akan waktu dan keadaan sekitarnya. Adapun dampak game online terhadap peserta didik di sekolah dasar Kelurahan Duyu yaitu:

1. Dampak Positif

Berikut penjelasan dampak positif *game online* terhadap anak usia sekolah dasar di Kelurahan Duyu, yaitu sebagai berikut:

a. Dampak Akademik (Menumbuhkan Semangat Belajar Teknologi)

Game online, jika digunakan secara bijaksana dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk menumbuhkan semangat belajar teknologi pada anak usia sekolah dasar. Anak-anak tidak hanya menjadi lebih terbiasa dengan perangkat teknologi, tetapi juga terinspirasi untuk mengeksplorasi bidang teknologi lebih jauh yang dapat menjadi dasar keterampilan mereka di masa depan.

⁴ Sumber, *Dokumen di Kelurahan Duyu*, 2024.

Berdasarkan hasil observasi penulis mengenai dampak positif *game online* terhadap anak usia sekolah dasar di Kelurahan Duyu bahwa *game online* menumbuhkan semangat belajar teknologi seperti belajar cara mengoperasikan *smartphone* misalnya menyalakan, menginstal aplikasi, mereka belajar bagaimana mengatur pengaturan *game*, menyesuaikan perangkat keras atau mengelola akun *online*. Anak yang memainkan permainan berbasis digital akan tertarik dengan teknologi yang merupakan keterampilan penting di era modern. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Nurmin selaku orang tua dari anak Moh Syarif Ibra, bahwa:

Anak saya suka bertanya tentang teknologi, seperti bagaimana cara mengedit video *game* yang dia mainkan. Meskipun hanya untuk kesenangan, saya merasa ini adalah hal positif karena dia jadi belajar teknologi secara tidak langsung. Saya sering melihat anak saya menjelajah fitur baru di perangkat, seperti mencoba membuat akun untuk *game* atau memahami bagaimana menghubungkan perangkat ke *Wi-Fi*. Ini menunjukkan bahwa dia punya rasa ingin tahu tentang teknologi.⁵

Sehubungan dengan penjelasan di atas, dibenarkan oleh Moh Syarif Ibra selaku anak dari Ibu Nurmin, menyatakan bahwa:

Saya suka lihat tutorial di *YouTube* tentang cara main *game* baru. Saya juga belajar bagaimana caranya bikin video dari *game* yang saya mainkan. Waktu saya main *game* di *handphone*, saya belajar cara ganti akun dan *login* ulang. Sekarang saya mengerti cara pakai *handphone* lebih dari sekadar main *game*. Dari main *game* di *handphone*, saya belajar cara *setting* koneksi *Wi-Fi* dan cara pakai aplikasi lain yang ada di *handphone*. Sekarang saya jadi tahu banyak tentang *handphone*.⁶

⁵Nurmin, Selaku Orang Tua dari Anak Moh Syarif Ibra di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 20 Agustus 2024.

⁶Moh Syarif Ibra, Selaku Anak dari Ibu Nurmin di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 20 Agustus 2024.



Gambar 4.1
Dokumentasi Saat Melakukan Pembuatan Akun *Game Online*

Mengenai dampak *game online* yang dapat meningkatkan kemampuan bekerjasama bagi anak, penulis juga melakukan wawancara bersama Ibu Mulyani selaku orang tua dari anak Raja, menyatakan bahwa:

Saya melihat anak saya sering mencari tahu cara memainkan *game* dengan benar. Karena itu, dia jadi suka belajar teknologi, seperti cara menginstal aplikasi atau memperbaiki jika *game*-nya tidak bisa dibuka dan dia sering bertanya tentang cara kerja *internet*.⁷

Sehubungan dengan penjelasan di atas, dibenarkan oleh Raja selaku anak dari Ibu Mulyani, menyatakan bahwa:

Saya sering main *game* pakai *handphone*, jadi saya belajar cara *download* dan *install* aplikasinya sendiri. Kalau *game*-nya error, saya cari tahu di *internet* cara perbaikinya. Saya penasaran bagaimana caranya bikin *game* yang saya mainkan di *handphone*. Saya jadi pengen belajar *coding* biar bisa bikin *game* sendiri suatu hari nanti.⁸

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa salah satu dampak positif *game online* terhadap anak usia sekolah dasar di Kelurahan Duyu yaitu *game online* dapat menumbuhkan semangat belajar teknologi. Anak-anak usia

⁷Mulyani, Selaku Orang Tua dari Anak Raja di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 25 Agustus 2024.

⁸Raja, Selaku Anak dari Ibu Mulyani di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 25 Agustus 2024.

sekolah dasar mengakui bahwa bermain *game online* memotivasi mereka untuk belajar lebih banyak tentang teknologi. Mereka tertarik pada berbagai aspek teknologi, seperti cara memperbaiki perangkat, menginstal aplikasi, atau bahkan mempelajari dasar-dasar pemrograman. Rasa ingin tahu ini membuka peluang bagi mereka untuk lebih mengenal dunia teknologi dengan menyenangkan.

Sebagian besar orang tua mengakui bahwa *game online* dapat menumbuhkan semangat anak-anak untuk belajar teknologi. Anak-anak tidak hanya menjadi lebih familiar dengan perangkat digital, tetapi juga menunjukkan minat pada aspek teknis, seperti cara kerja aplikasi, pemrograman dasar, atau teknologi *internet*. Dengan pengawasan dan arahan yang tepat, *game online* dapat menjadi pintu gerbang bagi anak untuk mengeksplorasi bidang teknologi di masa depan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Orang tua Erni selaku Lurah di Kelurahan Duyu, beliau mengatakan bahwa:

Saya melihat bahwa anak-anak di kelurahan ini banyak yang mulai mengenal teknologi karena sering bermain *game online*. Mereka belajar menggunakan *Hp*, mengoperasikan aplikasi, bahkan memperbaiki perangkat jika ada kendala. Beberapa anak jadi lebih kreatif, misalnya mereka mencoba membuat konten dari *game* yang dimainkan, seperti merekam video dan mengeditnya. Ini menunjukkan bahwa *game online*, jika diarahkan dengan baik bisa menjadi pintu masuk untuk memahami teknologi.⁹

Sehubungan dengan penjelasan di atas, penulis juga melakukan wawancara bersama Verawaty selaku Kepala Seksi Pemberdayaan Masyarakat dan Kesejahteraan Sosial di Kelurahan Duyu, bahwa:

Saya juga mendengar dari beberapa orang tua bahwa anak-anak mereka jadi lebih paham cara mengakses *internet* untuk mencari informasi, tidak hanya untuk *game* tetapi juga untuk hal-hal lain yang bermanfaat. Kami di kelurahan berupaya memberikan sosialisasi kepada orang tua tentang pentingnya

⁹Erni, Lurah di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Kantor Kelurahan, 05 September 2024.

mengawasi dan mengarahkan anak dalam bermain *game online*. Dengan begitu, manfaat teknologi dari game ini bisa lebih maksimal. *Game online* memang bisa memberikan manfaat, tapi harus diimbangi dengan kegiatan edukatif lainnya. Jika anak hanya bermain tanpa arahan, dampak negatifnya bisa lebih besar. Jadi, peran orang tua dan lingkungan sangat penting.¹⁰

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa pihak kelurahan menilai bahwa *game online* dapat menumbuhkan semangat belajar teknologi pada anak-anak, terutama dalam mengenal perangkat digital dan mengasah kreativitas mereka. Namun, arahan dan pengawasan dari orang tua diperlukan untuk memastikan anak mendapatkan manfaat. Menumbuhkan semangat belajar teknologi adalah proses anak-anak untuk memiliki minat, rasa ingin tahu, dan motivasi yang tinggi dalam mempelajari dan memahami teknologi.

b. Dampak Sosial (Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama)

Game online tidak hanya menjadi sarana hiburan tetapi juga alat yang efektif untuk melatih kemampuan bekerja sama terutama bagi anak-anak. Dengan berbagai jenis *game* berbasis tim, pemain diajak untuk berkomunikasi, berbagi tugas, dan memecahkan masalah bersama, yang semuanya merupakan keterampilan penting dalam kerja sama. Meningkatkan kemampuan bekerjasama adalah proses membangun dan mengembangkan keterampilan individu untuk dapat berkontribusi secara efektif dalam sebuah tim. Hal ini mencakup kemampuan untuk berkomunikasi, berbagi tugas, mendengarkan pendapat orang lain, dan mencapai tujuan bersama dengan cara yang harmonis dan efisien.

¹⁰Verawaty, Kepala Seksi Pemberdayaan Masyarakat dan Kesejahteraan Sosial di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Kantor Kelurahan, 08 September 2024.

Berdasarkan hasil observasi penulis mengenai dampak positif *game online* terhadap anak usia sekolah dasar di Kelurahan Duyu bahwa *game online* dapat meningkatkan kemampuan bekerjasama bagi anak. Hal ini dapat dilihat dari strategi kekompakan atau bekerja sama dengan satu tim yang mereka pakai dalam bermain *game online* untuk memenangkan permainan tersebut. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Fitriyani selaku orang tua dari anak Ibas Septiawan, bahwa:

Anak saya sering main *game online* yang butuh kerja sama, seperti *game* tim. Mereka harus berbagi tugas dengan teman-temannya untuk menang. Saya lihat ini melatih dia untuk lebih memahami pentingnya kerja sama dan komunikasi. Waktu main *game* sama temannya, anak saya sering diskusi untuk strategi. Dia juga jadi belajar cara menghargai pendapat orang lain, meskipun itu cuma di dalam *game*. Saya kadang dengar dia bicara sama temannya lewat *voice chat* di *game*. Mereka bekerja sama untuk menyelesaikan misi. Ini menurut saya positif, karena dia jadi lebih percaya diri untuk berbicara dan bekerja dengan orang lain.¹¹

Sehubungan dengan penjelasan di atas, dibenarkan oleh Ibas Septiawan selaku anak dari Ibu Fitriyani, bahwa:

Kalau ada teman yang kalah atau susah dalam *game*, kami suka bantu. Jadi rasanya kayak lebih kompak. Saya ka kalau main *game online* sama teman-teman harus buat strategi dulu karena dalam bermain itu yang utama harus kompak, kerja sama, terus sama komunikasi yang bagus kak. Kemudian juga untuk bermainnya harus sama-sama terus kak, karena kalau sendiri-sendiri susah.¹²

Mengenai dampak positif *game online* yang dapat menumbuhkan semangat belajar teknologi bagi anak, penulis juga melakukan wawancara bersama Ibu Nurma selaku orang tua dari anak Azril, menyatakan bahwa:

Anak saya suka *game online* yang butuh kerja tim. Dia bilang mereka harus saling membantu supaya bisa menang. Ini bagus buat dia belajar kerja sama. Anak saya jadi lebih mudah berteman karena sering main *game* yang

¹¹Fitriyani, Selaku Orang Tua dari Anak Ibas Septiawan di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 15 September 2024.

¹²Ibas Septiawan, Selaku Anak dari Ibu Fitriyani di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 15 September 2024.

melibatkan banyak orang. Dia bilang kalau kerja tim di *game* itu penting supaya menang, dan ini bikin dia lebih paham pentingnya kolaborasi.¹³

Sehubungan dengan penjelasan di atas, dibenarkan oleh Azril selaku anak dari Ibu Nurma, menyatakan bahwa:

Saya jadi belajar bagaimana menyampaikan strategi ke teman satu tim supaya kita bisa menang. Kadang, ada teman satu tim yang emosi kalau kalah. Tapi, kita belajar untuk tetap mendukung dan mencoba lagi. Di *game* ada peran masing-masing, jadi kalau kita tidak menjalankan tugas, tim pasti kesulitan.¹⁴



Gambar 4.2
Dokumentasi Saat Peserta Didik Bermain *Game Online* Bersama Teman

Berdasarkan hasil wawancara di atas, bahwa salah satu dampak positif dari *game online* bagi anak di Kelurahan Duyu adalah meningkatkan kemampuan bekerjasama seperti anak diajak untuk berkomunikasi, berbagi tugas, dan memecahkan masalah bersama, yang semuanya merupakan keterampilan dalam kerja sama. *Game* berbasis tim atau multipemain sering kali mendorong anak-anak

¹³Nurma, Selaku Orang Tua dari Anak Azril di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 18 September 2024.

¹⁴Azril, Selaku Anak dari Orang Tua Ibu Nurma di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 18 September 2024.

untuk belajar bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Dengan memainkan *game* yang melibatkan strategi dan pembagian peran, mereka belajar keterampilan sosial yang berguna untuk kehidupan sehari-hari. Tapi mereka mengakui perlunya pengaturan waktu agar aktivitas ini tidak mengganggu kewajiban belajar.

Game online yang berbasis kerja tim dapat membantu anak-anak mereka dalam meningkatkan kemampuan bekerja sama. Anak-anak belajar untuk berbagi peran, menghargai pendapat orang lain, dan berkomunikasi secara efektif untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini menunjukkan bahwa *game online*, jika diarahkan dengan baik, dapat memberikan dampak positif dalam mengembangkan keterampilan sosial anak-anak. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Orang tua Erni selaku Lurah di Kelurahan Duyu, beliau mengatakan bahwa:

Game online sebenarnya punya dampak positif, terutama soal kerja sama. Anak-anak bisa belajar berbagi tugas dan saling mendukung. Tapi orang tua juga harus mengawasi, jangan sampai anak terlalu fokus di *game* saja. Saya pikir, kalau anak-anak diarahkan ke hal yang positif, mereka bisa memanfaatkan pengalaman kerja sama di *game* untuk kegiatan nyata.¹⁵

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa lurah melihat bahwa *game online* dapat menjadi sarana pembelajaran kerja sama yang efektif bagi anak-anak, terutama dalam hal komunikasi, strategi, dan dukungan tim. Namun, ia juga menekankan pentingnya peran orang tua dan masyarakat untuk memastikan bahwa dampak positif ini dimanfaatkan secara maksimal tanpa mengabaikan keseimbangan antara bermain, belajar, dan kegiatan sosial lainnya.

¹⁵Erni, Lurah di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Kantor Kelurahan, 05 September 2024.

c. Dampak Prestasi Belajar (Meningkatkan Kemampuan Kognitif)

Game online dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam hal pemecahan masalah, berpikir logis, dan daya ingat, jika dimainkan dalam batas waktu yang wajar dan didampingi dengan baik oleh orang tua. Namun, untuk mengoptimalkan dampak positif ini, pemilihan *game* yang tepat dan pengawasan tetap sangat penting. Anak-anak yang bermain *game online* memiliki peningkatan dalam kemampuan memecahkan masalah dan konsentrasi. Para ahli pendidikan juga mengakui bahwa jika digunakan dengan bijak, *game online* dapat menjadi alat pembelajaran tambahan yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi penulis mengenai dampak positif *game online* terhadap anak usia sekolah dasar di Kelurahan Duyu bahwa *game online* dapat meningkatkan kemampuan kognitif bagi anak seperti peningkatan kemampuan pemecahan masalah, peningkatan fokus dan konsentrasi, peningkatan kreativitas, peningkatan kecepatan pengambilan keputusan dan peningkatan daya ingat. Orang tua setuju bahwa *game online* memiliki dampak positif pada kemampuan kognitif anak, seperti meningkatkan keterampilan berpikir logis, daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan pemecahan masalah. Namun, mereka menekankan pentingnya pengawasan dan pengaturan waktu bermain untuk mencegah efek negatif yang dapat mengganggu keseimbangan perkembangan anak. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Nurmin selaku orang tua dari anak Moh Syarif, bahwa:

Saya melihat anak saya semakin cepat dalam memecahkan masalah. Banyak *game online* yang melibatkan strategi dan perencanaan, seperti *game* bertema petualangan dan simulasi. Dalam *game* tersebut, dia harus berpikir cepat dan menemukan solusi untuk setiap tantangan yang ada. Ini tentu membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah. Saya juga merasa anak saya lebih fokus. *Game online* mengharuskan

pemain untuk memberikan perhatian penuh agar tidak kalah, terutama dalam *game* kompetitif. Hal ini melatihnya untuk bisa berkonsentrasi lebih baik, baik dalam belajar maupun kegiatan lain.¹⁶

Sehubungan dengan penjelasan di atas, dibenarkan oleh Moh Syarif Ibra selaku anak dari Ibu Nurmin, bahwa:

Saya suka banget main *game* yang ada tantangannya, seperti *game* petualangan atau *puzzle*. Di dalam *game* itu, saya harus berpikir keras supaya bisa menyelesaikan misi atau mencari jalan keluar. Kalau tidak berpikir bisa-bisa kalah, jadi saya belajar banyak cara buat memecahkan masalah lebih cepat. Kadang main *game* itu bikin saya lebih fokus. Soalnya kalau tidak konsentrasi, bisa kalah atau tidak bisa maju ke level berikutnya.¹⁷

Mengenai dampak positif *game online* yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif bagi anak, penulis juga melakukan wawancara bersama Ibu Nurma selaku orang tua dari anak Azril, menyatakan bahwa:

Saya melihat beberapa *game* yang dimainkan anak saya membantu mengasah kreativitas. *Game* yang mengharuskan anak untuk membangun sesuatu atau menciptakan dunia virtual sangat baik untuk melatih daya imajinasi dan kreativitasnya. Dalam *game online* yang dimainkan anak saya, ada banyak situasi yang mengharuskan dia membuat keputusan dalam waktu singkat. Saya melihat bahwa kemampuan dia dalam mengambil keputusan menjadi lebih cepat, bahkan dalam situasi di luar permainan. Beberapa *game* juga yang memerlukan anak untuk mengingat banyak informasi, seperti lokasi item atau strategi lawan, turut membantu memperbaiki daya ingatnya. Anak saya terlihat lebih baik dalam mengingat informasi dan lebih terorganisir dalam merencanakan kegiatan.¹⁸

Sehubungan dengan penjelasan di atas, dibenarkan oleh Azril selaku anak dari Ibu Nurma yang menyatakan, bahwa:

Di *game* saya sering membangun kota atau tempat yang lucu-lucu. Saya bisa desain semuanya sesuai imajinasi. Itu bikin saya lebih kreatif karena sering dapet ide baru buat bikin sesuatu yang seru. *Game* yang saya mainkan juga

¹⁶Nurmin, Selaku Orang Tua dari Anak Moh Syarif Ibra di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 20 Agustus 2024.

¹⁷Moh Syarif Ibra, Selaku Anak dari Ibu Nurmin di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 20 Agustus 2024.

¹⁸Nurma, Selaku Orang Tua dari Anak Azril di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 18 September 2024.

sering bikin saya mengingat banyak hal. Misalnya, saya harus ingat lokasi tempat atau item yang saya perlukan buat maju ke level berikutnya. Saya jadi lebih ingat banyak hal, dan kadang lebih cepat dalam mencari informasi. Kalau lagi main *game* kompetitif, saya harus cepat buat ambil keputusan. Misalnya, harus pilih senjata apa yang dipakai atau kapan harus menyerang atau mundur. Itu bikin saya jadi lebih cepat dalam berpikir dan tidak ragu-ragu lagi waktu harus bikin keputusan.¹⁹

Penulis juga melakukan wawancara bersama Ibu Fitriyani selaku orang tua dari anak Ibas Septiawan di Kelurahan Duyu bahwa:

Meskipun ada dampak positif, saya juga khawatir dengan waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*. Kadang-kadang, anak saya terjebak dalam permainan dan melupakan waktu belajar atau aktivitas fisik. Sebagai orang tua, saya selalu mengingatkan agar *game* tetap menjadi hiburan, bukan menjadi fokus utama.²⁰



Gambar 4.3
Dokumentasi Saat Peserta Didik Bermain *Game Online*

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* dapat meningkatkan kemampuan kognitif, seperti kemampuan pemecahan masalah, peningkatan daya ingat, kreativitas, pengambilan keputusan, serta kerja sama.

¹⁹Azril, Selaku Anak dari Orang Tua Ibu Nurma di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 18 September 2024.

²⁰Fitriyani, Selaku Orang Tua dari Anak Ibas Septiawan di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 15 September 2024.

Namun, orang tua juga menyadari pentingnya pengaturan waktu agar *game* tidak mengganggu aktivitas lain yang lebih penting, seperti belajar dan beristirahat.

Dampak *game online* terhadap kemampuan kognitif bisa sangat positif, terutama dalam meningkatkan keterampilan seperti pemecahan masalah, fokus, kreativitas, dan pengambilan keputusan. Namun, penting untuk diingat bahwa manfaat tersebut akan lebih maksimal jika penggunaan *game online* diimbangi dengan pengawasan orang tua dan pengaturan waktu yang baik, agar tidak mengganggu kegiatan belajar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Erni selaku Lurah di Kelurahan Duyu, beliau mengatakan bahwa:

Di Kelurahan kami, anak-anak sering bermain *game online*, terutama di waktu luang setelah sekolah. Saya mengamati bahwa banyak *game* yang dimainkan mengandung unsur yang dapat melatih kemampuan kognitif mereka, seperti *game* strategi yang membutuhkan pemecahan masalah, perencanaan, dan analisis. *Game* semacam itu membantu anak-anak berpikir lebih kritis dan cepat dalam mengambil keputusan. Ada juga *game* yang melibatkan logika dan strategi, yang tentu mengasah kemampuan berpikir mereka. Meskipun ada dampak positif, kami juga harus mengingatkan anak-anak untuk tetap mengatur waktu mereka dengan baik. Saya sering mendengar keluhan dari orang tua tentang anak yang terlalu lama bermain *game* dan mengabaikan tugas sekolah atau aktivitas fisik. Oleh karena itu, kami selalu menyarankan agar orang tua mengawasi waktu bermain anak dan mendorong mereka untuk melakukan kegiatan yang seimbang.²¹

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* memang memiliki dampak positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak-anak, seperti peningkatan kemampuan pemecahan masalah, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi. Namun,

²¹Erni, Lurah di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Kantor Kelurahan, 05 September 2024.

orang tua harus memberikan pengawasan dan pengaturan waktu bermain agar tidak mengganggu kegiatan belajar dan aktivitas fisik anak.

2. Dampak Negatif

Berikut penjelasan dampak negatif *game online* terhadap anak usia sekolah dasar di Kelurahan Duyu, yaitu sebagai berikut:

a. Dampak Emosional (Anak Berbicara Kasar dan Kotor)

Game online, terutama yang melibatkan interaksi dengan pemain lain dapat memengaruhi perilaku anak termasuk kebiasaan berbicara kasar atau menggunakan kata-kata kotor. Dampak *game online* pada anak yang berbicara kasar dan kotor merujuk pada perubahan perilaku verbal anak yang dipengaruhi oleh interaksi dalam *game online*, di mana anak cenderung menggunakan bahasa yang tidak sopan, kasar, atau tidak pantas. Hal ini terjadi karena paparan lingkungan permainan yang kurang terkendali dan emosi dalam permainan.

Berdasarkan hasil observasi Penulis bahwa dampak *game online* terhadap peserta didik di sekolah dasar Kelurahan Duyu sangat memberikan pengaruh pada kebiasaan anak-anak dalam berbicara yaitu kata-kata kasar dan kotor seperti umpatan, makian, hinaan, serta mengejek, atau merendahkan pemain lain, seperti menyebut mereka tidak kompeten atau menggunakan istilah merendahkan lainnya. Seperti dulunya anak yang tidak ada berbicara kotor akan tetapi setelah sudah bisa main *game online* ini anak menjadi sangat mudah bicara kotor khususnya saat anak-anak kalah dalam permainan *game online* yang mereka mainkan sehingga hal ini bisa menjadi kebiasaan yang buruk buat anak usia sekolah dasar. Sebagaimana yang

dikemukakan oleh Ibu Firiyani selaku orang tua dari anak Ibas Septiawan di Kelurahan Duyu, bahwa:

Anak saya sebelum bisa main *handphone*, saya enggak pernah mendengar anak saya berkata kotor. Akan tetapi setelah sudah bisa main *handphone*, main *game*, liat video *youtube*, *game-game* yang ada kata-kata kotornya seperti umpatan, makian, hinaan, dan mengejek, serta main bareng-bareng sama anak-anak yang lain, anak saya menjadi sangat mudah ngomong kotor terlebih jika dia kalah dalam main *game*. Saya mulai khawatir ketika anak saya sering menggunakan kata-kata kasar dan berteriak-teriak saat bermain *game online*. Terkadang, dia meniru kata-kata yang diucapkan oleh teman-temannya dalam *game*, terutama saat dia kalah atau ada pemain lain yang membuatnya frustrasi. Saya merasa *game* ini memang memberi pengaruh, terutama pada cara dia berbicara dengan orang lain di rumah atau dengan teman-temannya.²²

Sehubungan dengan penjelasan di atas, dibenarkan oleh Syarif Ibra selaku anak dari Ibu Nurma, bahwa:

Kadang-kadang, pas lagi main *game* sama teman, mereka ngomong kasar kayak sebut nama binatang atau kata-kata yang jelek begitu. Dulu sih saya tidak pernah ngomong kasar, tapi kalau di *game* terutama kalau lawan kita ngejek atau ngehina, saya juga kadang dibawa bicara kasar. Rasanya kayak marah begitu karena kalah, dan kata-kata itu langsung keluar tanpa mikir.²³

Mengenai dampak negatif *game online* yang dapat membuat anak berbicara kasar dan kotor, penulis juga melakukan wawancara bersama Ibu Mulyani selaku orang tua dari anak Raja, menyatakan bahwa:

Saya menyadari bahwa banyak *game online*, terutama yang kompetitif, mengandung banyak interaksi verbal dan kadang-kadang anak-anak tidak bisa mengontrol kata-kata mereka. Saya selalu berusaha mengingatkan anak saya untuk tidak meniru bahasa kasar dari *game*. Pengawasan ketat memang sangat diperlukan, terutama ketika dia bermain dengan orang yang tidak dikenal di *internet*. Saya sudah menetapkan aturan di rumah, bahwa jika dia menggunakan bahasa kasar atau tidak sopan, dia harus berhenti bermain *game* selama beberapa waktu.²⁴

²²Fitriyani, Selaku Orang Tua dari Anak Ibas Septiawan di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 15 September 2024.

²³Moh Syarif Ibra, Selaku Anak dari Ibu Nurma di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 18 September 2024.

²⁴Mulyani, Selaku Orang Tua dari Anak Raja di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 25 Agustus 2024.

Sehubungan dengan penjelasan di atas, dibenarkan oleh Raja selaku anak dari Ibu Mulyani, bahwa:

Kadang-kadang kalau lagi main *game*, saya ngomong kasar karena memang lagi kesal atau frustrasi. Misalnya kalau saya kalah atau ada yang mengejek, jadi saya balas ngomong kasar juga. *Game* itu kan seru, tapi juga bisa bikin emosi kalau ada pemain lain yang menyebalkan. Setelah saya ngomong kasar, biasanya saya merasa tidak enak karena dimarah orang tua. Tapi, kalau lagi emosi sekali, kadang saya merasa itu jadi cara buat mengeluarkan kekesalan. Saya tahu itu salah, tapi kadang susah untuk menahan diri terutama kalau lagi main sama teman-teman yang juga ngomong kasar.²⁵



Gambar 4.4
Dokumentasi Saat Peserta Didik Bermain *Game Online*

Mengenai dampak negatif *game online* yang dapat membuat anak berbicara kasar dan kotor, penulis juga melakukan wawancara bersama Ibu Nurma selaku orang tua dari anak Azril, menyatakan bahwa:

Saya sangat khawatir ketika anak saya mulai menggunakan kata-kata kasar yang sering dia dengar dari teman-teman yang bermain *game* bersama. *Game online* memang menghubungkan anak-anak dengan banyak orang, termasuk yang tidak dikenal. Beberapa dari mereka memiliki perilaku buruk dan sering

²⁵Raja, Selaku Anak dari Ibu Mulyani di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 25 Agustus 2024.

menggunakan bahasa kasar saat bermain. Anak saya terkadang terbawa suasana dan mulai meniru apa yang didengarnya.²⁶

Sehubungan dengan penjelasan di atas, dibenarkan oleh Azril selaku anak dari Ibu Nurma, bahwa:

Teman-teman saya di *game* juga sering ngomong kasar, jadi kadang saya ikut-ikutan. Mereka kayak tidak peduli begitu kalau ngomong kasar, jadi saya juga jadi terbiasa. Orang tua sering nasehati kalau bicara kasar itu tidak baik, tapi waktu di *game*, saya kadang lupa karena suasana emosi.²⁷

Mengenai dampak negatif *game online* yang dapat membuat anak berbicara kasar dan kotor (bajingan, brengsek, sialan, dasar tolol, dasar bodoh, dan gablok), penulis juga melakukan wawancara bersama Ibu Fitriyani selaku orang tua dari anak Ibas Septiawan, menyatakan bahwa:

Saya selalu memberitahunya untuk tidak meniru kata-kata yang didengar dari pemain lain, terutama yang tidak baik. Kami juga sudah memutuskan untuk mengatur waktu bermain *game* dan memilihkan *game* yang lebih sesuai. Selain itu, saya lebih banyak terlibat dengan anak saat dia bermain, jadi saya bisa memastikan dia tidak terpengaruh oleh lingkungan *game* yang buruk. Terkadang, anak-anak merasa frustrasi atau marah ketika kalah, dan mereka mengekspresikan perasaan itu dengan kata-kata kasar atau tidak sopan.²⁸

Sehubungan dengan penjelasan di atas, dibenarkan oleh Ibas Septiawan selaku anak dari Ibu Fitriyani, bahwa:

Waktu orang tua menyuruh saya berhenti bicara kasar, saya merasa mereka benar. Tapi kadang saya juga merasa kesal karena mereka tidak mengerti bagaimana rasanya kalau lagi main *game*. Tapi, sekarang saya mulai berpikir kalau mereka cuma mau saya jadi lebih baik, jadi saya coba untuk mengurangi bicara kasar.²⁹

²⁶Nurma, Selaku Orang Tua dari Anak Azril di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 18 September 2024.

²⁷Azril, Selaku Anak dari Orang Tua Ibu Nurma di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 18 September 2024.

²⁸Fitriyani, Selaku Orang Tua dari Anak Ibas Septiawan di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 20 September 2024.

²⁹Ibas Septiawan, Selaku Anak dari Ibu Fitriyani di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 20 September 2024.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, Penulis menyimpulkan bahwa *game online* sangat memberikan pengaruh pada kebiasaan anak-anak dalam berbicara. Terlebih kata-kata kotor seperti umpatan, makian, hinaan, serta mengejek sudah biasa terucap secara spontanitas dan berkelanjutan. Seperti dulunya anak yang tidak ada berbicara kotor akan tetapi setelah sudah bisa main *game online* bersama teman-temannya anak menjadi sangat mudah bicara kotor. Kata-kata kotor ini sering terucap saat anak-anak kalah dalam permainan *game online* yang mereka mainkan. Kebiasaan ini sangat sulit untuk dihilangkan, sebab sudah menjadi kebiasaan yang mengakar dan dilaksanakan terus menerus tanpa henti.

b. Dampak Karakter (Perubahan Pola Istirahat dan Makan)

Berdasarkan hasil observasi Penulis bahwa salah satu dampak negatif *game online* ini adalah menimbulkan perubahan pola istirahat dan makan bagi anak usia sekolah dasar di Kelurahan Duyu. Saking asiknya anak usia sekolah dasar di Kelurahan Duyu ini bermain *game* sampai-sampai waktu yang seharusnya mereka gunakan buat makan dan istirahat, justru mereka habiskan buat bermain *game online* ini. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Moh Syarif Ibra selaku anak dari Ibu Nurma di Kelurahan Duyu, menyatakan bahwa:

Saya dan teman-temanku yang ada di Kelurahan Duyu ini, kami sering sekali main *game online* ini dalam sehari. Kegiatan ini kami lakukan biasanya sepulang sekolah sampai sore, dan selepas sholat isya dan biasanya sampai tengah malam juga ka.³⁰

Ungkapan tersebut, menunjukkan bahwa betapa banyaknya waktu anak-anak usia sekolah dasar di Kelurahan Duyu yang terbuang akibat bermain *game*

³⁰Moh Syarif Ibra, Selaku Anak dari Ibu Nurma di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 18 September 2024.

online. Alangkah lebih baik jika waktu mereka gunakan untuk kegiatan-kegiatan yang lebih memberikan kemanfaatan, seperti halnya kegiatan privat mata pelajaran sekolah, privat mengaji, dan lain sebagainya dari pada untuk bermain *game online*. Permasalahan waktu-waktu anak usia sekolah dasar di Kelurahan Duyu yang terbuang sia-sia akibat bermain *game online*, diperkuat oleh ungkapan dari Ibu Nurmin selaku orang tua dari anak Moh Syarif Ibradi Kelurahan Duyu bahwa:

Saya sering menjemput anak saya yang tidak pulang-pulang ke rumah temannya, sangat sering bahkan hampir setiap hari dia pulang dari rumah temannya larut malam karena main *game* sama teman-temannya, itupun kalo tidak saya jemput mungkin sampai pagi tidak pulang-pulang.³¹

Berdasarkan hasil wawancara di atas, membuktikan bahwa salah satu pengaruh buruk anak-anak usia sekolah dasar di Kelurahan Duyu adalah banyak waktu anak-anak remaja terbuang sia-sia, dan menimbulkan kemarahan dari orang tua mereka karena seringkali pulang larut malam.

Sehubungan dengan hal di atas, mengenai perubahan pola istirahat dan makan penulis juga melakukan wawancara bersama Ibas Septiawan selaku anak Ibu Fitriyani di Kelurahan Duyu, menyatakan bahwa:

Memang jadi sedikit berubah dan tidak teratur kak. Apa lagi waktu makan sama tidur siang biasanya saya sering lupa, karena keasikan main *game*. Terutama kalau malam minggu karena besoknya lorang tuar. Kalau malam minggu saya bisa sampai tengah malam sekali main gamenya karena seru.³²

Mengenai dampak negatif *game online* ini bagi anak usia sekolah dasar di Kelurahan Duyu, Penulis juga melakukan wawancara bersama Erni selaku lurah di kelurahan Duyu, beliau menyatakan bahwa:

³¹Nurmin, Selaku Orang Tua dari Anak Moh Syarif Ibra di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 18 September 2024.

³²Ibas Septiawan, Selaku Anak dari Ibu Fitriyani di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 20 September 2024.

Kalau menurut saya *game online* ini sangat berdampak buat anak-anak. Terutama pada pola istirahat, karena kebetulan sekali rumah saya ini tidak jauh dengan salah satu anak usia sekolah dasar di Kelurahan Duyu yang bermain *game online* ini. Jadi waktu itu saya ke warung sekitar sudah jam 9 malam di mana jam segitu seharusnya seumuran mereka ini sudah istirahat atau tidur di rumah ini, tetapi mereka malah bermain game sama temannya.³³

Berdasarkan hasil wawancara di atas, Penulis menyimpulkan bahwa pola istirahat dan makan anak yang bermain *game online* ini berubah terutama pada pola istirahat, hal ini dilatar belakangi dengan alasan asiknya main *game online* tersebut. Saking asiknya anak usia sekolah dasar di Kelurahan Duyu ini bermain *game* sampai-sampai waktu yang seharusnya mereka gunakan buat makan dan istirahat, justru mereka habiskan buat bermain *game online* ini.

c. Dampak Sosial (Kurang Terjalin Kedekatan yang Baik dengan Orang Tua)

Game online, jika tidak dipantau dan diatur dengan baik bisa menyebabkan kurangnya kedekatan antara anak dan orang tua. Anak yang lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya atau bermain *game* dapat merasa lebih terhubung dengan teman-teman virtual mereka daripada dengan orang tua mereka sendiri. Untuk menjaga kedekatan yang baik, orang tua perlu terlibat aktif dalam kehidupan anak mereka, termasuk memahami kebiasaan bermain *game* anak, mengatur waktu bermain yang sehat, dan menciptakan ruang untuk komunikasi yang terbuka dan positif. Jika seorang anak kurang terjalin kedekatan yang baik dengan orang tua, ini bisa mempengaruhi berbagai aspek dalam perkembangan

³³Erni, Lurah di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Ruang Lurah, 28 September 2024.

mereka, termasuk dalam hal kebiasaan berperilaku dan komunikasi, terutama saat bermain *game online*.

Berdasarkan hasil observasi Penulis bahwa salah satu dampak negatif *game online* ini juga adalah kurang terjalin kedekatan yang baik dengan orang tua bagi anak usia sekolah dasar di Kelurahan Duyu. Seperti anak usia sekolah dasar seringkali sibuk dengan dunianya sendiri sehingga tidak menjalin kedekatan dengan keluarga di rumah dan sering tidak mendengarkan nasehat orang tua. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Fitriyani selaku orang tua dari anak Ibas Septiawan di Kelurahan Duyu, bahwa:

Anak saya semenjak kecanduan *game online* sudah sangat jarang ngobrol dengan orang tuanya ketika di rumah. Anak saya kalau tidak ditegur lebih dulu ya pasti selalu fokus dengan gamenya. Makan saja harus diingatkan, apalagi kalau sudah waktunya sholat pasti nunggu dibentak sama bapaknya, tapi setelah dikerasin sama bapaknya bukannya sadar justru malah semakin menjadi dan merespon dengan rasa jengkel, akhirnya kita merasa kalau dia kecanduan *game online* dinasehatin sama orang tua tidak didengar.³⁴

Mengenai dampak negatif *game online* ini yaitu kurang terjalin kedekatan yang baik dengan orang tua, penulis melakukan wawancara Bersama Ibu Nurma selaku orang tua dari anak Azril di Kelurahan Duyu, yang menyatakan bahwa:

Anak saya seringkali tidak mendengar panggilan dari saya sebagai orang tuanya, dia akan mendengar ketika panggilan dari saya sudah dengan nada besar dan marah baru anak saya mendengarkan. Sehingga saya kesannya jadi setiap saya panggil anak saya selalu teriak-teriak.³⁵

Berdasarkan hasil wawancara di atas, Penulis menyimpulkan bahwa salah satu alasan kenapa *game online* sangat memberikan pengaruh buruk terhadap anak

³⁴Fitriyani, Selaku Orang Tua dari Anak Ibas Septiawan di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 15 September 2024.

³⁵Nurma, Selaku Orang Tua dari Anak Azril di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 18 September 2024.

usia sekolah dasar di Kelurahan Duyu. Antara lain yaitu, seringkali tidak menjalin kedekatan dengan keluarga di rumah karena terlalu asik dengan dunia fiktifnya, kemudian tidak mengindahkan nasehat yang diberikan orang tua, justru malah membalasnya dengan perkataan-perkataan yang menunjukkan sang anak tidak menyukai nasehat-nasehat yang diberikan oleh orang tuanya.

Salah satu faktor yang memicu anak bisa kecanduan bermain *game online* adalah kurang terjalinnya kedekatan yang baik antara orang tua terhadap anak, sehingga anak akan merasa lebih nyaman bermain *game online* dibandingkan dengan berbicara atau bersenda gurau dengan orang tuanya. Mengenai dampak negatif *game online* ini, Penulis juga melakukan wawancara bersama Ibu Erni selaku Lurah di Kelurahan Duyu, beliau mengatakan bahwa:

Saja juga memiliki anak usia sekolah dasar dan mengalami dampak negatif *game online*. Dampak negatif yang saya alami dalam mendidik anak saya terkadang anak saya tidak mendengar perkataan saya, malas pergi mengaji karena selalu pergi main *game online* sama teman-temannya. Tapi saya selalu menasehati mereka agar tidak lupa soal ibadah, dan terkadang anak saya juga sadar akan pentingnya ibadah kepada Allah. Alhamdulillah sejauh ini baik-baik saja, namanya anak pasti pernah melakukan kesalahan tergantung bagaimana saja orang tua mendidiknya.³⁶

Hal senada juga dikatakan oleh orang tua Verawaty selaku Kepala Seksi Pemberdayaan Masyarakat dan Kesejahteraan Sosial yang mengatakan bahwa:

Beberapa orang tua pernah curhat ke saya bahwa setelah adanya *game online* ini orang tua-orang tua menjadi terkendala dalam mengasuh anak menjadi anak yang sholeh karena anak-anak sering main *game online* sehingga kalau waktu sholat selalu malas pergi sholat. Contohnya anak saya yang juga gemar main *game online* katanya sebagai horang tuaran yang kadang membuat saya marah kalau saya menyuruhnya tapi dia selalu bilang tunggu.³⁷

³⁶Erni, Lurah di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Kantor Kelurahan, 05 September 2024.

³⁷Verawaty, Kepala Seksi Pemberdayaan Masyarakat dan Kesejahteraan Sosial di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Kantor Kelurahan, 08 September 2024.

Berdasarkan hasil wawancara di atas Penulis melihat bahwa dampak negatif *game online* menjadi kendala orang tua dalam mendidik anaknya yakni anaknya telah kecanduan main *game online* sehingga sholatnya sering terabaikan, adapun masalah lainnya yakni seorang anak tidak ingin dibatasi waktu keluarnya sehingga menyebabkan anaknya sering membangkan, sedangkan orang tuanya tidak henti-hentinya menasehati karena itu semua demi kebaikan anaknya.

C. Upaya Mengatasi Dampak Negatif Game Online Terhadap Peserta Didik di Sekolah Dasar Kelurahan Duyu

Upaya orang tua dalam mengatasi dampak *game online* pada anak usia sekolah dasar memerlukan kombinasi pendekatan kasih sayang, pengawasan, dan pemberian alternatif aktivitas yang menarik. Dengan komunikasi yang baik dan teladan dari orang tua, anak dapat belajar menggunakan *game online* secara bijaksana tanpa mengganggu pertumbuhan dan perkembangan mereka. Upaya mengatasi dampak *game online* memerlukan kerja sama antara keluarga dan masyarakat di kelurahan. Dengan pendekatan edukasi dan penyediaan kegiatan alternatif, anak-anak dapat diarahkan untuk menggunakan teknologi secara bijak dan seimbang, sehingga dampak negatif *game online* dapat diminimalkan.

Berdasarkan hasil observasi penulis di kelurahan bahwa *game online* menjadi tantangan bagi orang tua dalam mengasuh anak usia sekolah dasar, khususnya di lingkungan Kelurahan Duyu. Orang tua memiliki peran penting untuk membimbing anak agar dapat bermain *game online* secara bijaksana tanpa mengorbankan perkembangan moral, sosial, dan akademik anak. Berdasarkan beberapa permasalahan atau dampak game online terhadap peserta didik di sekolah dasar Kelurahan Duyu. Pada akhirnya Penulis menemukan beberapa solusi atau

upaya untuk meminimalisir kecanduan anak terhadap *game online* antara lain yaitu sebagai berikut:

1. Memberikan Pemahaman tentang Dampak *Game Online*

Orang tua memberikan pemahaman tentang dampak *game online* adalah proses di mana orang tua menyampaikan informasi, pengetahuan, dan arahan kepada anak mengenai efek positif dan negatif dari bermain *game online*. Tujuannya adalah untuk membantu anak memahami konsekuensi dari aktivitas tersebut sehingga mereka dapat menggunakan teknologi secara bijaksana dan seimbang. Orang tua harus mengajak anak untuk berpikir yaitu dengan memberikan arahan dan penjelasan mengenai dampak penggunaan *game online* kepada anak, supaya anak tidak mengakses sesuatu yang terdapat di *game online* dengan sendiri. Orang tua harus selalu memperingatkan agar anak tidak terjerumus dalam konten-konten yang tidak bermanfaat. Misalnya konten tersebut dapat menjerumuskan anak kepada hal-hal yang mengandung unsur pornografi, mengandung kekerasan dan konten yang tidak mengandung Pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi bahwa salah satu upaya yang dilaksanakan orang tua dalam mengatasi dampak *game online* di Kelurahan Duyu adalah orang tua memberikan pemahaman tentang dampak *game online* melalui dialog langsung dengan bahasa yang sederhana. Mereka menjelaskan risiko seperti kesehatan, akademik, dan sosial dengan memberikan contoh nyata. Pendekatan yang digunakan orang tua bersifat preventif dan edukatif, namun tetap penuh kasih sayang agar anak lebih mudah memahami. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Nurma selaku orang tua dari anak Azril di Kelurahan Duyu bahwa:

Saya sering mengingatkan anak untuk tidak terlalu lama bermain *game online*. Saya kasih tahu kalau terlalu sering main bisa bikin capek, lupa belajar, dan bahkan sakit mata. Saya jelaskan baik-baik kepada anak tentang bahaya bermain *game* terlalu lama, seperti lupa makan atau tidur. Saya juga bilang kalau *game* yang ada kekerasannya tidak baik untuk diikuti, karena bisa bikin anak jadi emosian. Saya kasih contoh nyata ke anak, seperti teman-temannya yang terlalu sering main *game* jadi tidak naik kelas. Itu cara saya biar anak mengerti akibatnya.³⁸

Memberikan pemahaman tentang dampak *game online* merupakan bagian dari tanggung jawab orang tua dalam mendidik anak di era digital. Dengan cara ini, anak dapat tumbuh menjadi individu yang bijaksana dalam menggunakan teknologi tanpa mengorbankan perkembangan akademik, moral, dan sosialnya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Nurma selaku orang tua dari anak Azril di Kelurahan Duyu bahwa:

Saya selalu bilang ke anak kalau *game* hanya untuk horang tuaran, jangan sampai mengganggu belajar atau waktu keluarga. Anak saya senang main *game*, jadi saya coba mendampingi sambil kasih nasihat. Misalnya, saya bilang jangan main terus karena bisa bikin malas dan lupa tanggung jawab. Saya juga ajak dia main di luar rumah supaya tidak terlalu fokus ke *gadget*.³⁹

Mengenai tentang orang tua memberikan pemahaman tentang dampak *game online* kepada anak di atas, dibenarkan oleh Azril selaku anak dari Ibu Nurma di Kelurahan Duyu bahwa:

Orang tua bilang kalau saya main *game* terlalu lama nanti mata saya sakit. Dia juga bilang kalau saya harus belajar dulu baru boleh main. Tapi kalau saya lama mainnya, Orang tua marah dan suruh saya berhenti. Orang tua juga bilang kalau *game* itu boleh saja asal nggak lupa waktu. Dia juga pernah cerita kalau ada orang yang kecanduan *game* terus jadi malas sekolah, jadi saya diminta hati-hati. Orang tua saya sering kasih tahu kalau saya harus main *game* yang bagus, kayak yang bisa bikin belajar juga. Orang tua saya bilang kalau saya main *game*

³⁸Nurma, Selaku Orang Tua dari Anak Azril di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 18 September 2024.

³⁹Nurma, Selaku Orang Tua dari Anak Azril di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 18 September 2024.

terus saya bisa lupa makan sama belajar. Dia suka ajak saya main di luar biar nggak terus-terusan pegang *handphone*.⁴⁰

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa salah satu upaya yang dilaksanakan orang tua dalam mengatasi dampak *game online* di Kelurahan Duyu adalah memberikan pemahaman tentang dampak *game online* melalui komunikasi langsung dengan anak. Nasihat tersebut disampaikan dalam bentuk larangan, arahan, atau penjelasan tentang manfaat dan risiko bermain *game*. Pemberian pemahaman tentang dampak *game online* oleh orang tua merupakan bentuk tanggung jawab mereka dalam mendidik anak di era digital.

Semenjak anak mulai bermain *game online* timbul banyak masalah, anak susah dikasih nasehat, mulai bersifat keras kepala, malas dalam segala hal, berani melawan orang tua dan kedekatan dengan keluarga berkurang. Orang tua harus memberikan bimbingan dengan memberitahu anaknya agar tidak keseringan bermain *game online* dan memberikan penjelasan tentang manfaat yang baik dalam penggunaan *game online* ini. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Erni selaku Lurah di Kelurahan Duyu, beliau mengatakan bahwa:

Kami berusaha memberikan sosialisasi kepada masyarakat, terutama para orang tua, mengenai dampak positif dan negatif *game online*. Dalam beberapa pertemuan warga, kami sampaikan pentingnya mengawasi anak saat menggunakan *gadget*. Kami bekerja sama dengan pihak sekolah dasar di wilayah ini untuk memberikan penyuluhan kepada siswa dan orang tua. Melalui guru, kami berharap ada pendidikan digital yang mengarahkan anak-anak agar menggunakan teknologi secara bijak.⁴¹

⁴⁰Azril, Selaku Anak dari Orang Tua Ibu Nurma di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 18 September 2024.

⁴¹Erni, Lurah di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Kantor Kelurahan, 05 September 2024.

Sehubungan dengan penjelasan di atas, penulis juga melakukan wawancara bersama Verawaty selaku Kepala Seksi Pemberdayaan Masyarakat dan Kesejahteraan Sosial di Kelurahan Duyu, bahwa:

Di kelurahan, kami juga mencoba mengadakan kegiatan positif seperti lomba olahraga, seni, dan keterampilan untuk mengalihkan perhatian anak-anak dari bermain *game* secara berlebihan. Dengan begitu, mereka memiliki lebih banyak opsi kegiatan yang mendukung perkembangan mereka. Kami menyarankan kepada orang tua untuk tidak hanya melarang anak bermain *game*, tetapi juga memberi pemahaman dengan cara yang mendidik. Kami sering mengatakan pentingnya komunikasi dalam keluarga agar anak merasa didengar. Kami juga memanfaatkan media sosial kelurahan untuk mengkampanyekan pesan-pesan positif, seperti tips mengatur waktu bermain *game* dan pentingnya aktivitas fisik.⁴²

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemerintah kelurahan Duyu memainkan peran aktif dalam memberikan edukasi kepada masyarakat tentang dampak *game online*, baik positif maupun negatif. Sosialisasi dilaksanakan melalui pertemuan warga, kerjasama dengan sekolah, dan kegiatan komunitas. Kelurahan Duyu berupaya menyediakan alternatif kegiatan yang positif untuk mengalihkan perhatian anak dari *game online*. Serta melakukan kampanye kesadaran melalui media sosial di kelurahan Duyu.

2. Membatasi Waktu Penggunaan *Game online*

Pembatasan waktu penggunaan *game online* merupakan bentuk ketegasan orang tua terhadap anaknya dalam hal mendidik, tentu hal ini akan sangat mempengaruhi anak-anak dalam mengoperasikan *game online* untuk bermain *game*. Sebab jika terus menerus dibiarkan, maka anak-anak akan merasa leluasa dan kurang bisa mengontrol diri dalam bermain *game online*.

⁴²Verawaty, Kepala Seksi Pemberdayaan Masyarakat dan Kesejahteraan Sosial di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Kantor Kelurahan, 08 September 2024.

Berdasarkan hasil observasi bahwa salah satu upaya yang dilaksanakan orang tua dalam mengatasi dampak *game online* di Kelurahan Duyu adalah pembatasan waktu penggunaan *game online* oleh orang tua. Hal ini dilsayakan dengan cara membuat peraturan-peraturan yang telah disepakati antara orang tua dan anak mengenai penggunaan *game online*. Adapun peraturan-peraturan tersebut adalah sepulang sekolah anak-anak tidak boleh menggunakan *game online* dan harus melaksanakan kewajiban-kewajiban seperti sholat, mengaji dan belajar. Untuk penggunaan *game online* hanya bisa pada hari lorang tuar sekolah. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Fitriani selaku orang tua dari anak Ibas Septiawan di Kelurahan Duyu, bahwa:

Saya memiliki peraturan-peraturan yang telah disepakati dengan anak saya yaitu memberi batasan waktu yaitu sepulang sekolah anak saya harus melakukan hal positif di luar menggunakan *game online* yaitu kewajiban-kewajiban seperti sholat, mengaji dan belajar. Serta penggunaan *game online* untuk bermain *game online* hanya bisa dilaksanakan pada hari lorang tuar.⁴³

Orang tua membatasi waktu penggunaan *game online* adalah upaya yang dilaksanakan oleh orang tua untuk mengatur dan mengendalikan durasi anak dalam bermain *game online*. Langkah ini bertujuan untuk mencegah dampak negatif yang dapat muncul akibat penggunaan *game online* secara berlebihan, seperti gangguan kesehatan, penurunan prestasi akademik, dan kurangnya interaksi sosial. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Fitriani selaku orang tua dari anak Ibas Septiawan di Kelurahan Duyu, bahwa:

Saya biasanya membatasi waktu main *game* anak hanya setelah selesai belajar atau di akhir pekan saja. Kalau hari sekolah, saya tidak izinkan mereka main *game* karena khawatir mereka lupa belajar atau tidur larut malam. Saya juga

⁴³Fitriyani, Selaku Orang Tua dari Anak Ibas Septiawan di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 15 September 2024.

memastikan mereka bermain di ruang tamu, bukan di kamar agar lebih mudah diawasi. Saya menggunakan aplikasi di *handphone* untuk membatasi waktu penggunaan *game*. Kalau sudah melebihi batas, otomatis tidak bisa digunakan. Anak jadi tahu batasannya. Saya sering bicara dengan anak tentang dampak buruk *game online* kalau dimainkan terlalu lama. Dengan begitu, anak paham kenapa waktu mereka bermain harus dibatasi.⁴⁴

Mengenai tentang orang tua membatasi waktu penggunaan *game online* kepada anak di atas, dibenarkan oleh Ibas Septiawan selaku anak dari Orang tua Fitriyani di Kelurahan Duyu bahwa:

Orang tua saya bilang saya cuma boleh main *game* setelah selesai PR dan itu hanya bisa dihari libur saja. Kadang saya kesal karena masih ingin main, tapi saya tahu itu karena orang tua tidak mau saya lupa belajar. Awalnya saya merasa itu tidak adil, tapi sekarang saya jadi punya waktu lebih banyak buat belajar dan bermain sama teman di luar. Kalau sudah lewat waktu, *HANDPHONE* saya dimatikan sama orang tua. Saya boleh main *game* cuma hari minggu. Kadang saya ingin lebih lama, tapi orang tua bilang saya bisa main lagi minggu depan. Sekarang saya lebih suka main sepeda sama teman. Orang tua selalu bilang kalau terlalu lama main *game*, mata saya bisa sakit. Jadi saya setuju saja kalau cuma boleh main sebentar, karena saya juga tsayat pakai kacamata.⁴⁵

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa salah satu upaya yang dilaksanakan orang tua dalam mengatasi dampak *game online* di Kelurahan Duyu adalah membatasi waktu penggunaan *game online* seperti menetapkan durasi atau jadwal bermain *game*, misalnya satu jam sehari dan hanya pada akhir pekan. Menggunakan aplikasi atau fitur kontrol waktu pada perangkat untuk membatasi akses anak ke *game online*. Melibatkan anak dalam komunikasi yang jelas mengenai alasan pembatasan tersebut agar anak memahami dan mematuhi. Anak-anak pada awalnya mungkin merasa kesal atau terbatas, tetapi lama-

⁴⁴Fitriyani, Selaku Orang Tua dari Anak Ibas Septiawan di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 15 September 2024.

⁴⁵Ibas Septiawan, Selaku Anak dari Ibu Fitriyani di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 15 September 2024.

kelamaan mereka mulai memahami tujuan pembatasan tersebut. Dengan pembatasan waktu, anak menjadi lebih fokus pada tugas sekolah dan memiliki lebih banyak waktu untuk berinteraksi dengan keluarga dan teman. Anak yang dibiasakan dengan pembatasan waktu bermain *game online* menunjukkan perilaku yang lebih terkontrol dan terarah.

Penulis juga melakukan wawancara bersama Verawaty selaku Kepala Seksi Pemberdayaan Masyarakat dan Kesejahteraan Sosial yang mengatakan bahwa:

Melakukan pembatasan anak menggunakan *game online* di dalam maupun di luar rumah, dan hanyaizinkan pada jam-jam tertentu. Hal tersebut akan meminimalisir anak bermain *game online* di luar pengawasan orang tua, sebab ketika anak-anak bermain *game online* khususnya *game online* ketika berada di luar pengawasan orang tua, maka akan sangat berpotensi untuk memainkan *game online full* sehari semalam.⁴⁶

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa pembatasan waktu penggunaan *game online* khususnya *game online* bagi anak usia sekolah dasar di Kelurahan Duyu adalah anak usia sekolah dasar ini jika di rumah hanya akan diberikan kesempatan bermain *game online* ketika orang tua mengizinkan pada waktu-waktu tertentu saja. Hal tersebut dapat meminimalisir kecanduan anak-anak terhadap penggunaan *game online* untuk bermain *game online*.

3. Mengarahkan pada *Game* yang Edukatif

Mengarahkan anak pada *game* edukatif adalah langkah bijak dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung perkembangan anak. Dengan memilih *game* yang tepat, mendampingi anak, dan memberikan motivasi, orang tua dapat

⁴⁶Verawaty, Kepala Seksi Pemberdayaan Masyarakat dan Kesejahteraan Sosial di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Kantor Kelurahan, 08 September 2024.

memastikan bahwa waktu bermain *game* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga media belajar yang efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi penulis bahwa salah satu upaya yang dilaksanakan orang tua dalam mengatasi dampak *game online* di Kelurahan Duyu adalah mengarahkan anak pada *game* edukatif. *Game* edukatif adalah jenis permainan digital yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. *Game* ini biasanya memadukan unsur hiburan dengan elemen edukasi, seperti matematika, sains, bahasa, sejarah, atau keterampilan berpikir kritis. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Nurmin selaku orang tua dari anak Moh Syarif Ibra di Kelurahan Duyu, bahwa:

Saya selalu mengawasi *game* apa yang diunduh anak. Saya memilihkan *game* yang mengajarkan hitungan, membaca, atau teka-teki. Anak saya jadi lebih suka *game* edukatif karena saya ikut bermain dengannya. Kami berdiskusi dengan anak sebelum mengizinkan mereka mengunduh *game*. Saya pastikan hanya *game* edukatif dan itu bermacam-macam seperti ada juga *game* soal matematika atau permainan strategi, yang boleh dimainkan. Anak jadi lebih tertarik belajar sambil bermain. Saya juga sering mendownload *game* edukasi seperti mengenal hewan atau warna untuk anak saya. *Game* ini membantu anak saya yang masih sekolah dasar belajar hal-hal dasar dengan cara yang menyenangkan.⁴⁷

Mengarahkan anak pada *game* edukatif merupakan cara efektif bagi orang tua untuk menggabungkan peran dengan pembelajaran. Dengan pendekatan yang tepat, anak dapat memanfaatkan waktu bermain *game* untuk meningkatkan kemampuan akademik, kreativitas, dan keterampilan hidup. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Nurmin selaku orang tua dari anak Moh Syarif Ibra di Kelurahan Duyu, bahwa:

⁴⁷Nurmin, Selaku Orang Tua dari Anak Moh Syarif Ibra di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 20 Agustus 2024.

Saya merasa *game* edukatif ini bagus karena mereka tidak hanya bermain, tetapi juga mendapatkan informasi baru yang berguna. Saya memberi tahu anak tentang pentingnya memilih *game* yang memberikan manfaat. Saya juga biasa mengunduh *game* yang membantu anak belajar bahasa Inggris.⁴⁸

Mengenai tentang orang tua mengarahkan anak pada *game* edukatif kepada anak di atas, dibenarkan oleh Moh Syarif Ibra selaku anak dari Ibu Nurmin di Kelurahan Duyu bahwa:

Awalnya saya lebih suka main *game* tembak-tembakan, tapi orang tua bilang itu kurang bagus. Jadi saya coba main *game* teka-teki, dan ternyata seru juga karena bisa sambil belajar berhitung. Orang tua juga sering pilih *game* tentang mengenal hewan atau warna. Saya suka karena gambarnya lucu-lucu dan gampang dimengerti. Orang tua saya juga sering pilihkan *game* strategi yang buat saya berpikir, seperti bangun kota atau menyelesaikan misi. Sekarang saya jadi lebih suka *game* itu daripada *game* tembak-tembak itu. Orang tua juga pilihkan *game* tentang belajar bahasa Inggris. Saya jadi tahu banyak kata baru. Kadang saya ajak teman-teman untuk main juga. Saya dulu nggak suka *game* belajar, tapi setelah coba yang tentang dinosaurus dan sejarah, ternyata asyik juga karena saya jadi tahu cerita zaman dulu.⁴⁹

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa salah satu upaya yang dilaksanakan orang tua dalam mengatasi dampak *game online* di Kelurahan Duyu adalah mengarahkan pada *game* yang edukatif seperti orang tua secara aktif memilih atau merekomendasikan *game* edukatif yang sesuai dengan usia dan kebutuhan anak. Orang tua turut bermain bersama anak untuk memastikan *game* tersebut aman dan memberikan nilai edukasi. *Game* yang mengajarkan keterampilan akademik seperti matematika, bahasa, atau sains. *Game* yang membantu anak mengembangkan keterampilan *problem-solving*, kreativitas, dan strategi. *Game* untuk pengenalan hal-hal dasar, seperti warna, huruf, atau hewan,

⁴⁸Nurmin, Selaku Orang Tua dari Anak Moh Syarif Ibra di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 20 Agustus 2024.

⁴⁹Moh Syarif Ibra, Selaku Anak dari Ibu Nurmin di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 20 Agustus 2024.

terutama bagi anak usia dini. Anak yang diarahkan pada *game* edukatif menunjukkan minat yang meningkat terhadap pembelajaran melalui media digital. Dengan pendekatan yang tepat, *game* edukatif dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan anak.

4. Memberikan Kegiatan Alternatif yang Menarik

Memberikan kegiatan alternatif yang menarik adalah upaya menggantikan atau mengimbangi aktivitas yang kurang bermanfaat, seperti bermain game tanpa batas, dengan aktivitas lain yang memiliki nilai positif, edukatif, dan menyenangkan. Kegiatan alternatif ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan anak akan hiburan dan eksplorasi, sekaligus mengembangkan aspek kognitif, emosional, sosial, dan fisik mereka.

Berdasarkan hasil observasi penulis bahwa salah satu upaya yang dilaksanakan orang tua dalam mengatasi dampak *game online* di Kelurahan Duyu adalah memberikan kegiatan alternatif yang menarik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Mulyani selaku orang tua dari anak Raja di Kelurahan Duyu, bahwa:

Saya belikan buku cerita dan alat gambar. Anak jadi suka menggambar dan cerita ulang dari buku yang dia baca. Ini juga bikin dia lupa sama *game*. Kalau hari libur, saya ajak anak ke taman untuk sekadar jalan-jalan. Dia kelihatan lebih senang, dan pulang ke rumah dia malah lebih rajin belajar. Saya juga ajak anak berkebun di halaman rumah. Kami tanam bunga dan sayuran. Anak jadi lebih dekat dengan alam, dan dia bangga kalau tanamannya tumbuh subur.⁵⁰

⁵⁰Mulyani, Selaku Orang Tua dari Anak Raja di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 25 Agustus 2024.

Mengenai tentang orang tua memberikan kegiatan alternatif yang menarik kepada anak di atas, dibenarkan oleh Raja selaku anak dari Ibu Mulyanidi Kelurahan Duyu bahwa:

Orang tua suka ajak saya ke taman buat jalan-jalan. Saya suka banget karena bisa main di luar rumah dan ketemu teman-teman. Kalau sudah capek jalan-jalan, saya lebih semangat belajar. Orang tua juga belikan saya buku cerita dan alat menggambar dan itu membuat saya jadi suka menggambar. Sekarang saya lebih sering menggambar daripada main *game*. Saya diajak orang tua tanam bunga dan sayur di halaman. Saya senang banget waktu lihat bunga yang saya tanam mulai mekar. Sekarang saya lebih sering di luar rumah buat rawat tanaman.⁵¹

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa salah satu upaya yang dilaksanakan orang tua dalam mengatasi dampak *game online* di Kelurahan Duyu adalah memberikan kegiatan alternatif yang menarik seperti membantu orang tua seperti berkebun, aktivitas fisik di luar rumah seperti jalan-jalan, kegiatan kreatif seperti menggambar dan membaca. Anak awalnya merasa ragu atau kurang tertarik, tetapi mereka mulai menikmati kegiatan tersebut setelah mencobanya. Waktu bermain game online berkurang karena teralihkan oleh kegiatan yang lebih menarik. Memberikan kegiatan alternatif yang menarik merupakan strategi yang efektif untuk mengarahkan anak pada aktivitas yang lebih bermanfaat. Dengan melibatkan anak dalam kegiatan yang variatif dan sesuai minatnya, orang tua dapat membantu membentuk kebiasaan positif yang mendukung perkembangan optimal anak di berbagai aspek kehidupannya. dan membentuk kebiasaan positif.

⁵¹Raja, Selaku Anak dari Ibu Mulyani di Kelurahan Duyu, Wawancara oleh Penulis di Rumah, 25 Agustus 2024.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penulis tentang “Dampak *game online* terhadap peserta didik di sekolah dasar Kelurahan Duyu”, maka penulis menarik beberapa kesimpulan antara lain:

1. Dampak *game online* terhadap peserta didik di sekolah dasar Kelurahan Duyu yaitu sebagai berikut:

- a. Dampak positif *game online* terhadap anak usia sekolah dasar di Kelurahan Duyu yaitu sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan Semangat Belajar Teknologi

Game online dapat menumbuhkan semangat belajar teknologi seperti menyalakan, menginstal aplikasi, mereka belajar bagaimana mengatur pengaturan *game*, menyesuaikan perangkat keras atau mengelola akun *online*.

- 2) Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama

Meningkatkan kemampuan bekerjasama seperti anak diajak untuk berkomunikasi, berbagi tugas, dan memecahkan masalah bersama, yang semuanya merupakan keterampilan dalam kerja sama.

- 3) Meningkatkan Kemampuan Kognitif

Meningkatkan kemampuan kognitif bagi anak seperti peningkatan kemampuan pemecahan masalah, peningkatan fokus dan konsentrasi, peningkatan kreativitas, peningkatan kecepatan pengambilan keputusan dan peningkatan daya ingat. chat.

b. Sedangkan dampak negatif *game online* terhadap anak usia sekolah dasar di Kelurahan Duyu yaitu sebagai berikut:

1) Berbicara Kasar dan Kotor

Anak-anak cenderung berbicara kasar dan kotor seperti umpatan, makian, hinaan, serta mengejek.

2) Perubahan Pola Istirahat dan Makan

Perubahan pola istirahat dan makan, hal ini dapat dilihat dari waktu yang digunakan anak-anak saat bermain *game online*.

3) Kurang Terjalin Kedekatan yang Baik dengan Orang Tua

Kurang terjalin kedekatan yang baik dengan orang tua, karena terlalu asik dengan dunia fiktifnya, kemudian tidak mendengarkan nasehat yang diberikan orang tua.

2. Upaya mengatasi dampak negatif *game online* terhadap peserta didik di sekolah dasar Kelurahan Duyu yaitu:

a. Memberi Memberikan Pemahaman tentang Dampak *Game Online*

Memberikan pemahaman tentang dampak *game online* melalui dialog langsung dengan bahasa yang baik dan memberikan contoh nyata.

b. Pembatasan Waktu Penggunaan *Game online*

Membatasi waktu penggunaan *game online* seperti menetapkan durasi atau jadwal bermain *game*, misalnya satu jam sehari dan hanya pada akhir pekan. Menggunakan aplikasi atau fitur kontrol waktu pada perangkat untuk membatasi akses anak ke *game online*.

c. Mengarahkan pada Game yang Edukatif

Mengarahkan pada *game* yang edukatif seperti orang tua secara aktif memilih atau merekomendasikan *game* edukatif yang sesuai dengan usia dan kebutuhan anak. Orang tua turut bermain bersama anak untuk memastikan *game* tersebut aman dan memberikan nilai edukasi. Anak yang diarahkan pada *game* edukatif menunjukkan minat yang meningkat terhadap pembelajaran melalui media digital.

d. Memberikan Kegiatan Alternatif yang Menarik

Memberikan kegiatan alternatif yang menarik seperti membantu orang tua seperti berkebun, aktivitas fisik di luar rumah seperti jalan-jalan, kegiatan kreatif seperti menggambar dan membaca.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka implikasi dari penelitian tentang “Dampak game online terhadap peserta didik di sekolah dasar Kelurahan Duyu”, sebagai berikut:

1. Orang Tua

Diharapkan kepada orang tua mampu memberikan pengetahuan anak-anaknya tidak terlalu memanjakan anak untuk memfasilitasi *game online* dan lebih fokus untuk mengajarkan anak tentang ajaran agama ketimbang memfasilitasi anak bermain *game online*.

2. Anak

Diharapkan kepada anak agar memikirkan orang tuanya sebab harapan orang tua tergantung apa yang dilakukan anak sekaarang, jadi anak

semestinya harus banyak belajar bukan hanya sekedar meluangkan waktu hanya untuk bermain sebuah *game*, tapi anak semestinya memiliki beban moral meningkatkan pengetahuan di rumah dan di sekolah.

3. Peneliti Selanjutnya

Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk meneliti dan memperdalam permasalahan yang sama melihat zaman era sekarang teknologi semakin meningkat tidak bisa dipungkiri bahwa meningkatnya zaman teknologi zaman sekarang terutama *game online* mampu menindas dan menenggelamkan ilmu selama ini diterapkan kepada guru-guru dan orang tua, di rumah. Demikian harapan peneliti untuk menjaga generasi muda di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Munajjid, Muhammad Shalih. *Bahaya Game*. Solo: Aqwam, 2016.
- Amirudin, Ari . “Analisis Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta didik di SDN Gayamsari 02 Semarang, “*Jurnal Wawasan Pendi dikan*, 3, no. 1, 2023.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Ilmiah, Suatu Penekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2019.
- Fadhillah, Muhammad. *Buku Ajar Bermain dan Permainan Peserta didik Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media, 2019.
- Fadila, Erida. “Pengaruh *Game Online* terhadap Perubahan Perilaku Peserta didik.” *Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan*, 1, no. 2, 2022.
- Farzana. *Tips Mencegah Peserta didik Kecanduan Game*. Jakarta: Edukasia, 2017.
- Fauziyah, Eka Rusnani. “Pengaruh *Game Online* terhadap Perubahan Perilaku Peserta didik SMP Negeri Samboja,” *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1, no. 3, 2013.
- Ghony Djunaidi dan Fauzan Almanshur, *Metedologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Ghony, Djunaidi dan Fauzan Almanshur, *Metedologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif Teori Prakter*. Jakarta: Bumi aksaran, 2017.
- Hasibuan, Jubaidah. “Fenomena Kecanduan *Game Online* pada Peserta didik di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe,” *Jurnal Pendidikan dan Pembe rdayaan Masyarakat*, 3, no. 1. 2022.
- Kustiawan, Andry Arif dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Solo: Ae Media Grafika, 2019.
- Lanang, Dewangga. *Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris pada Peserta didik SDN Pacar Kembang 1 Surabaya*. Surabaya: STIKOSA, 2015.
- Muhammad, Maryam. “Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran”, *Jurnal Lantanida*, 4, no. 2. 2016.

- Nasution, S. *Metode Researctc Penelitian Ilmiah*. Jakarta: Bumi Askara, 2017.
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan *Game Online* pada Peserta didik: Dampak dan Pencegahannya", *Jurnal Buletin Psikologi*, 27, no. 2, 2019.
- Perdana, Syahrul. "*Game Online* sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial *Gamers Clash of Clans* pada *Clan Indo Spirit*)," *Jurnal Antro Unairdot Net*, 4, no. 2, 2015.
- Ramadhan, Muhammad. "Pengaruh *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Mahapeserta didik (Studi Kasus Mahapeserta didik Universitas Islam Kebangsaan Indonesia)," *Jurnal At-Tarbiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 9, no. 1, 2023.
- Ridoi, Mokhammad. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2 Tutorial Sederhana*. Malang: Maskha, 2018.
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitaif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sukmadina. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Ramaja Rosdakarya, 2013.
- Surbakti, Krista. "Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja", *Jurnal Ilmiah*, 1, no. 1, 2017.
- Suryanto, Rahmad Nico. "Dampak Positif dan Negatif Permainan *Game Online* Dikalangan Pelajar," *Jurnal Jom FISIP*, 2, no. 2, 2015.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2016.
- Syahrar, Ridwan. "Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya", *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1, no. 1, 2020.
- Tohirin. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian dan Bimbingan Konseling*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Tohirin. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian dan Bimbingan Konseling*. Jakarta: Raja Gafindo Persada, 2013.
- Zebah, Aji Chandra. *Berburu Rupiah Lewat Game Online* (Yogyakarta: Bounaboks, 2012.
- Zendrato, Yusufri. "Dampak *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan*, 1, no 1, 2022.

L A M P I R A N



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فالو
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

Nama : Fadel Muhammad NIM : 191040069
TTL : Palu, 09 Juli 2000 Jenis Kelamin : Laki-laki
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Semester : VI (enam)
Alamat : Jl. Gawelese HP : 0853 4403 8109
Judul :

○ Judul I upaya guru dalam meningkatkan minat belajar siswa
Pada Pembelajaran tematik di kelas IV di MI Alkhairat Penggar

○ Judul I upaya meningkatkan kreatifitas guru dalam proses
Pembelajaran aqidah abulabb di mi alkhairat Penggar

○ Judul III Pengaruh game online terhadap motivasi belajar
siswa di mi alkhairat Penggar

Palu, 2022
Mahasiswa,

NIM. 191040069

Telah disetujui penyusunan skripsi dengan catatan :

Pembimbing I : Dr. H. Ahmad Syahid. M.Pd.

Pembimbing II : Dr. Siti Nadira. S.Ag. M.Pd.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
Dan Pengembangan Kelembagaan,

Dr. Arifuddin M. Arif, S.Ag., M.Ag
NIP. 19751107 200701 1 016

Ketua Jurusan,

Suharnis, S.Ag., M.Ag
NIP. 19700102 200501 1009

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
NOMOR : 1171 TAHUN 2022

TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

- Menimbang** :
- a. bahwa penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu, untuk itu dipandang perlu menetapkan pembimbing proposal dan skripsi bagi mahasiswa;
 - b. bahwa saudara yang tersebut namanya di bawah ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut;
 - c. bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a dan b tersebut, perlu menetapkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu.
- Mengingat** :
1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 3. Peraturan Presiden No 61 Tahun 2021, tentang Universitas Islam negeri Datokarama Palu;
 4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
 6. Peraturan Menteri Agama Nomor 39 Tahun 2021 tentang Statuta Universitas Agama Islam Negeri Datokarama Palu;
 7. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi;
 8. Keputusan Menteri Agama tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu Nomor 454/Un.24/KP.07.6/12/2021 masa jabatan 2021-2023

M E M U T U S K A N

- Menetapkan** : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

- KESATU** : Menetapkan saudara :
1. Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd
 2. Dr. Siti Nadira, S.Ag., M.Pd.I
- sebagai Pembimbing I dan II bagi Mahasiswa :
- Nama : Fadel Muhammad
NIM : 19.1.04.0069
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MI ALKHAIRAAAT PENGAWU

- KEDUA** : Tugas Pembimbing tersebut adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa, mulai penyusunan proposal sampai selesai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;

- KETIGA** : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini, dibebankan pada dana DIPA UIN Datokarama Palu Tahun Anggaran 2022

- KEEMPAT** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini maka diadakan perbaikan sebagaimana mestinya

- KELIMA** : SALINAN keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Palu
Pada Tanggal : 20 Agustus 2022

Dekan,



Dr. H. Askar, M.Pd
NIP. 19670521 199303 1 005

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
NOMOR : 1851 TAHUN 2024

TENTANG
PENETAPAN TIM PENGUJI PROPOSAL SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

- Menimbang : a. bahwa penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu, untuk itu dipandang perlu menetapkan tim penguji proposal skripsi untuk menguji proposal skripsi mahasiswa pada ujian seminar proposal;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya di bawah ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut;
- c. bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a dan b tersebut, perlu menetapkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
5. Peraturan Menteri Agama Nomor 39 Tahun 2021 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;
6. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi;
7. Keputusan Menteri Agama tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu Nomor 529/Un.24/KP.07.6/11/2023 masa jabatan 2023-2027

M E M U T U S K A N

- Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU TENTANG PENETAPAN TIM PENGUJI PROPOSAL SKRIPSI FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU
- KESATU : Menetapkan Tim Penguji Proposal Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu sebagai berikut :
1. Penguji : Dr. A. Ardiansyah, S.E., M.Pd.
2. Pembimbing I : Dr. Ahmad Syahid, M.Pd
3. Pembimbing II : Dr. Sitti Nadira, S.Ag., M.Pd.I
- untuk menguji Proposal Skripsi Mahasiswa
- Nama : Fadel Muhammad
- NIM : 191040069
- Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
- Judul Proposal : DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI MI AL-KHAIRAAT PENGAWU KOTA PALU
- KEDUA : Tim Penguji Proposal Skripsi bertugas memberikan pertanyaan dan perbaikan yang berkaitan dengan isi, metodologi dan bahasa dalam proposal skripsi yang diujikan;
- KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini, dibebankan pada dana DIPA UIN Datokarama Palu Tahun Anggaran 2024.
- KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila dikemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini maka diadakan perbaikan sebagaimana mestinya
- KELIMA : SALINAN keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Palu
Pada Tanggal : Selasa, 13 Agustus 2024
Dekan,


Dr. Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I.
NIP. 19731231 200501 1 070



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165

Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

Palu, Selasa, 13 Agustus 2024

Nomor : 427 /Un.24/F.I/PP.00.9/08/2024
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Perihal : Undangan Menghadiri
 Ujian Proposal Skripsi.

Kepada Yth

1. Dr. Ahmad Syahid, M.Pd (Pembimbing I)
2. Dr. Sitti Nadira, S.Ag., M.Pd.I (PembimbingII)
3. Dr. A. Ardiansyah, S.E., M.Pd. (Penguji)
4. Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu

Di-

Palu

Assalamu'alaikum Wab. Wab.

Dalam rangka kegiatan Ujian Proposal Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Datokarama Palu yang akan di presentasikan oleh :

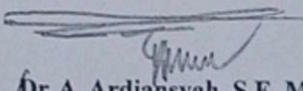
Nama : Fadel Muhammad
 NIM : 191040069
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI 3)
 No. Handphone : 085344038109
 Judul Proposal Skripsi : DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP
 MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI MI
 AL-KHAIRAAT PENGAWU KOTA PALU

Maka dengan hormat diundang untuk menghadiri Ujian Proposal Skripsi tersebut yang Insya Allah akan dilaksanakan pada :

Hari/tanggal : Kamis, 22 Agustus 2024
 Waktu : 09.00 WITA- Selesai
 Tempat : Ruang Ujian Lt. 3 FTIK Kampus 2

Wassalam,

a.n. Dekan
 Ketua Jurusan
 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,


Dr. A. Ardiansyah, S.E., M.Pd
 NIP. 19780202 200912 1 002

Catatan : Undangan ini di foto copy 6 rangkap, dengan rincian:

- a. 1 rangkap untuk dosen pembimbing I (dengan proposal Skripsi);
- b. 1 rangkap untuk dosen pembimbing II (dengan proposal Skripsi);
- c. 1 rangkap untuk dosen penguji (dengan proposal skripsi)
- d. 1 rangkap untuk Ketua Jurusan;
- e. 1 rangkap untuk Subbag Umum Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan;
- f. 1 rangkap Subbag Umum AKMAH Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan;



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU

Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kec. Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165

Website : www.uindatokarama.ac.id, email : humas@uindatokarama.ac.id

**DAFTAR HADIR UJIAN PROPOSAL SKRIPSI
TAHUN AKADEMIK 2023/ 2024**

Nama : Fadel Muhammad
NIM : 191040069
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK DI MI AL-KHAIRAAT
PENGAWU KOTA PALU
Tgl / Waktu Ujian Proposal : Kamis, 22 Agustus 2024/09.00 WITA-Selesai

NO.	NAMA	NIM	SEM/PRODI	TTD	KET.
1.	Siti Zainab	191040070	X / PGMI		hadir
2.	Siti Humeirah, S.Pd	6	.		hadir
3.	Mohamad Agil	191040045	10/PGMI		hadir
4.	DARWYANITI	21010102	7/PAI		HADIR
5.	Diva Nadia	211010100	7/PAI		Hadir
6.	AIDIL	201010103	9/PAI		Hadir
7.	Siti Zulachra A. Asubku	191040038	8/PGMI		Hadir
8.	Alyha	20090012	9/PGMI		- - -
9.	Masita	201010014	9/PAI		- - -
10.	Zaitunisa	201040015	9/PGMI		
11.	Dewi Sukmiah	201040028	9/PGMI		
12.	Muhaminah	201020085	PBA		
13.	Lala Desya Ananda	201020096	PBA		
14.	ANUNG	161200027	TIPS		

Kamis, 22 Agustus 2024

Pembimbing 1

Dr. Ahmad Syahid, M.Pd
NIP. 196812171994031000

Pembimbing 2

Dr. Sitti Nadira, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197512272009012000

Penguji,

Dr. A. Ardiansyah, S.E., M.Pd.
NIP. 197802022009121002

Mengetahui
a.n. Dekan
Ketua Jurusan PGMI,

FOTO 3 X 4

KARTU SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU

NO.	HARI/TANGGAL	NAMA	JUDUL SKRIPSI	DOSEN PEMBIMBING
1	Kamis, 31,03,22	Piswandi	Manajemen Sumber daya manusia berbasis kearifan lokal di MTS Al Khairat Ulaten kec. Palasa tglp. Parigi Moutong	1. Dr. Hawka S.A.S M.Ag 2. Dr. Gusnirib, M.Pd.
2	Kamis, 31,03,22	Andi Herlina	Manajemen Pemasar dalam meningkatkan competitive advantage Pada MTS Alkhairat Rest Palu	1. Prof. Dr. H. Samsir Pettalawing 2. Drs. Syahid, M.A
3	Kamis, 31,03,22	Kedauti	Pembangunan model Pembelajaran fakte Puka dan model Pembelajaran dalam fakultas hasil belajar mata pelajaran Al Quran hadits di MTS 2 Danogda	1. Drs. H. Gunawan B. Oluwun, M.Pd 2. Dr. H. Suharnis SAg, MAg
4	Kamul, 31,03,22	Indriyani	Strategi guru dalam menghadapi anak yang hiperaktif di Paud Permata Bunda. desa Tungkalang ke Tomini kab. Parigi Moutong	1. Dr. H. Ahmad Syahid Mpd 2. Dr. Sri Lisawati S.Ag, M.Si
5	Pabu, 15 Juni 2022	Suwarno	Pemangyutan nenecek di Gunung begi Perang diari Beneri, selete waga di lodeo vso item ferrester. Bang inen beru Peru.	1. Dr. H. Dah. Adnan Husein 2. Fien' Harseni, M. Han.
6	Kamis 16 Juni 2022	Amalia	Pemungkatan Penalaran mata Pelajaran agama Islam tentang materi hukum badan epilelan danau bader alip dan paly	1. Drs. H. Moh. Drgan belin, M.Pd 2. Muhammad Nur Anevi Cag. MEd
7	Senin, 20 Juni 2022	Devi Anicani	Analisis Pendidikan Islam dalam tradisi sunan waga (keguyuban pemerintahan religio dan kemud gawa (permuja) Candatungu kec. Palu	1. Dr. H. Adawiah Retallang, M. Pd 2. Hikmahur Rahmahle, M. Ed.
8	Kamis, 24 Agustus 2022	Marsda	Pengaruh perilaku telegram di banguna di kalangan prakra elit di SDN Alitun	1. Drs. Bandhar M.HI 2. Fumi H. Rahmy Bagre Angun
9	Senin 27 Februari 2023	Jismi Rodita	Peranul pembelajaran Al-Quran hadis terkap cemampuan baca tulis Alquran pada siswa Peli SDIT GINA ANAK Bangsa	1. Drs. Gunawan B. Oluwun. M. Pd 2. Fien' Hamdani M. Hum
10	Selasa 04 April 2023	Pilma Tri Arwandani	Primokatan keaktifan belajar dengan menggunakan Pundetan konstruktivistik Pada Pembelajaran Tematik Siswa kelas V di SDN Inpres Terangk	1. Dr. Siti Ridwan SAg, M.Pd 2. Khawudin Yusuf, S.Pd. i. M. Pd

Catatan : Kartu ini merupakan persyaratan untuk mendaftar seminar menempuh ujian skripsi

Buku Konsultasi Pembimbingan Skripsi

JURNAL KONSULTASI
PEMBIMBINGAN PENULISAN SKRIPSI

Nama : Fadel Muhammad
 NIM : 191040069
 Program Studi : Pami
 Judul : Pengaruh Game online terhadap
 motivasi belajar siswa di M...
 Alkhorazati Pengantar

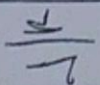
Pembimbing I : Dr. H. Ahmad Syahid, M. Pd
 Pembimbing II : Dr. Siti Nadira, S. Ag., M. Pd.1

No	Hari / Tanggal	Bab	Saran Pembimbingan	Tanda Tangan
1.	Mei 2024		Latar Belakang di pertajam apa dan mengapain topik ini di Gelas Penulisan di sesuaikan dengan Kaidah FTI Cara kerja Metodologi nya di uraikan	J/P

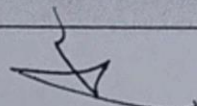
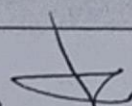
4

No	Hari / Tanggal	Bab	Saran Pembimbingan	Tanda Tangan
2	Jun 2024		- Penulisan Terdahulu - Perbaiki sesuai arahan - perbaiki sesuai pedoman KTI - Daftar pustaka	J/P
3	Jun 2024		- Perbaiki sesuai dgn pedoman	J/P
4	26 Jun 2024		- Perbaiki footnote 2 Daftar Pustaka	J/P

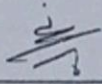
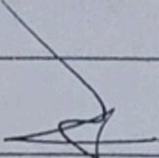
5

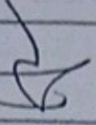
No	Hari / Tanggal	Bab	Saran Pembimbingan	Tanda Tangan
1	22 Nopember 2024	I	- Hilangkan Rintz & proposal & hasil - Perbaiki tata tulis / bahas sesuai pedoman - Lengkapi hasil penelitian sesuai dengan R. Masalah & di uraian. - berdasarkan hasil observasi, wawancara & dokumentasi	

9

No	Hari / Tanggal	Bab	Saran Pembimbingan	Tanda Tangan
1.	29 Juli 2024		- Rapikan Rumus - Uraikan Rumus - perbaiki daftar pustaka	
2.	9 Agustus 2024		- Perbaiki tulisan	

6

No	Hari / Tanggal	Bab	Saran Pembimbingan	Tanda Tangan
2.	10 Desember 2024		Lengkap Lampiran¹ nya Perbaiki tata Tulis & tata bahasa - Deskripsi dan hasil penelitian - Perbaiki abstrak - Lampiran di lengkapi	 

No	Hari / Tanggal	Bab	Saran Pembimbingan	Tanda Tangan
1.	3 Februari 2025		- Perbaiki naskah - Daftar pustaka - Daftar isi	



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans Palolo Desa Pombewe Kec Sigi Biromaru. 0451-460796 Fax. 0451-460165

Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

Nomor : 4717 /Un.24/F.I/KP.07.6/09/2024 Palu, 24 September 2024
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian Untuk Menyusun Skripsi

Yth. Kepala Kantor Kelurahan Duyu

di

Tempat

Assalamualaikum w.w

Dengan hormat, dalam rangka Penyusunan Tugas Akhir (Skripsi) oleh Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palu :

Nama : Fadel Muhammad
NIM : 191040069
Tempat Tanggal Lahir : Palu, 9 Juli 2000
Semester : 11
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Alamat : Jl. G. Gawalise
Judul Skripsi : DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI KELURAHAN DUYU
No. HP : 085344038109

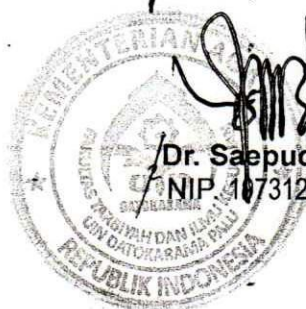
Dosen Pembimbing :

1. Dr. H. Ahmad Syahid, M.Pd
2. Dr. Sitti Nadira, S.Pd., M.Pd.I

maka bersama ini kami mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberi izin untuk melaksanakan penelitian di Sekolah Yang Bapak/ Ibu Pimpin

Demikian, atas perkenannya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
Dekan,




/Dr. Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 19731231 200501 1 070



PEMERINTAH KOTA PALU
KECAMATAN TATANGA

Jalan Kesehatan Nomor 05 Palu, Sulawesi Tengah 94223

Palu, 15 Oktober 2024

Kepada

Nomor : 411.32/ 99 /Dy-1005/X/2024
Hal : Keterangan Telah Melaksanakan
Penelitian

Yth. **Dekan Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri
Datokarama Palu**

di –

Palu

Berdasarkan Surat Nomor : 4717/Un.24/FI/KP.07.6/09/2024 tanggal
24 September 2024 Perihal Penelitian Mahasiswa :

Nama : **FADEL MUHAMMAD**
No Stambuk : 191040069
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Bahwa benar mahasiswa yang bersangkutan telah selesai melaksanakan Observasi dan Penelitian untuk memperoleh data dalam rangka penyelesaian Skripsi dengan judul : **Dampak Game Online Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar Di Kelurahan Duyu Kecamatan Tatanga Kota Palu.**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

**An. CAMAT TATANGA
LURAH DUYU**

u.b

Kasi Pemerintahan, Ketentraman dan
Ketertiban Umum

RAHMAT RIYADI,SH

Penata Muda Tkt. I

NIP. 19820311 201407 1 001

DOKUMENTASI



**Gambar 1. Tampak Depan Kantor Kepala
Kelurahan Duyu Dokumentasi Diambil pada Tanggal 16 September 2024**



Gambar 2. Wawancara Bersama Ibu Erni Selaku Kepala Lurah pada Tanggal 05 September 2024 di Kelurahan Duyu



Gambar 3. Wawancara Bersama Ibu Verawaty Selaku Kepala Seksi Pemberdayaan Masyarakat dan Kesejahteraan Sosial pada Tanggal 08 September 2024 di Kelurahan Duyu



Gambar 4. Wawancara Bersama Ibu Nurma dan Azril Selaku Masyarakat pada Tanggal 18 September 2024 di Kelurahan Duyu



Gambar 5. Wawancara Bersama Ibu Nurmin dan Moh. Syarif Ibra Selaku Masyarakat pada Tanggal 20 Agustus 2024 di Kelurahan Duyu



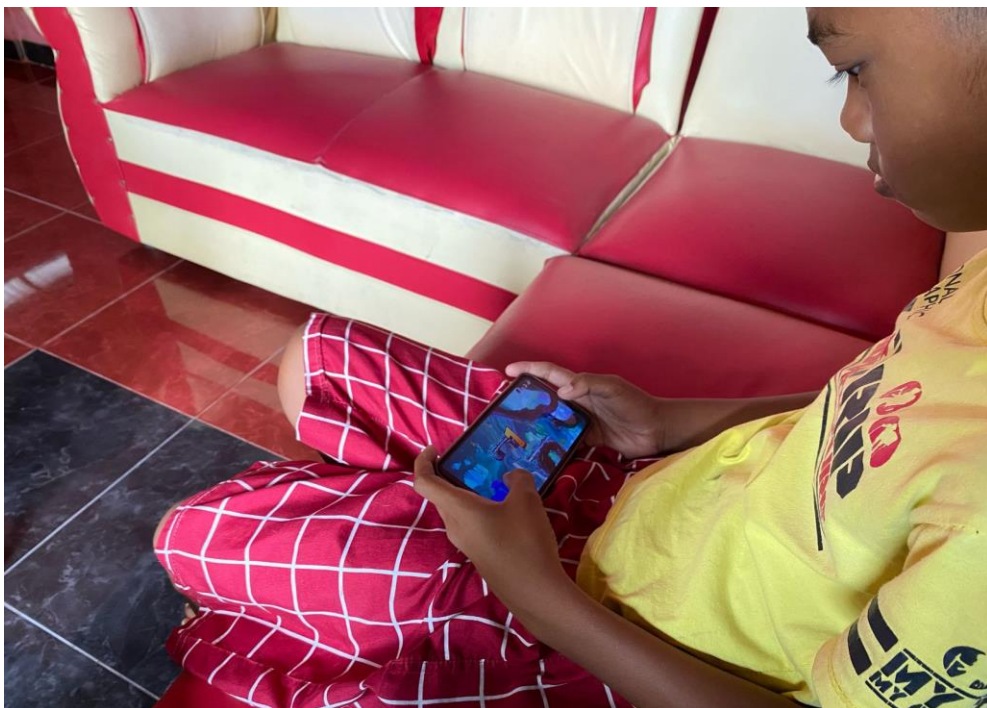
Gambar 6. Wawancara Bersama Ibu Fitriyani dan Ibas Septiawan Selaku Masyarakat pada Tanggal 15 September 2024 di Kelurahan Duyu



Gambar 7. Wawancara Bersama Ibu Mulyani dan Raja Selaku Masyarakat pada Tanggal 25 Agustus 2024 di Kelurahan Duyu



Gambar 8. Pada Saat Ibas Septiawan Selaku Anak Usia Sekolah Dasar Sedang Bermain *Game Online* pada Tanggal 16 September 2024 di Kelurahan Duyu



Gambar 9. Pada Saat Raja Selaku Anak Usia Sekolah Dasar Sedang Bermain *Game Online* pada Tanggal 26 Agustus 2024 di Kelurahan Duyu



Gambar 10. Pada Saat Syarif Ibra Selaku Anak Usia Sekolah Dasar Sedang Bermain *Game Online* pada Tanggal 21 Agustus 2024 di Kelurahan Duyu



Gambar 11. Pada Saat Azril Selaku Anak Usia Sekolah Dasar Sedang Bermain *Game Online* pada Tanggal 19 September 2024 di Kelurahan Duyu

DATA MENTAH HASIL PENELITIAN

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	NARASI
1.	Bagaimana awal proses anda bermain <i>game online</i> ?	Azril: Saya mulai main <i>game online</i> karena teman-teman sering ajak. Jadi saya coba juga. Ibas Septiawan: Awalnya temanku sering ajak main sama-sama, lama-lama saya jadi penasaran dan ikut main. Syarif Ibra: Teman-temanku sering main <i>game online</i>, terus saya pengen coba. Raja: Karena teman-teman sering ajak main, saya jadi ikut main juga buat seru-seruan.	Mereka semua mulai bermain game online karena teman-teman mereka sering mengajak. Awalnya, salah satu dari mereka mulai bermain karena teman-temannya sering mengajak bermain bersama, dan akhirnya rasa penasaran muncul untuk mencoba. Lalu, ada yang mulai karena melihat teman-temannya sering bermain game online dan merasa ingin ikut merasakan keseruannya. Tak lama setelah itu, mereka semua semakin tertarik dan merasa senang bermain bareng, karena selain seru, bisa juga saling bekerja sama dalam permainan. Keempatnya akhirnya memulai petualangan mereka dalam dunia game online berkat ajakan teman-teman yang membuat mereka tertarik untuk ikut bermain.
2.	Sejak kapan anda mulai aktif bermain <i>game online</i> ?	Azril: Saya tertarik main <i>game online</i> sejak lihat teman-teman sering main bareng. Waktu itu saya masih kelas 4 SD. Ibas Septiawan: Sejak kelas 3 SD, saya mulai suka <i>game online</i> karena sering lihat teman-temanku main.	Mereka semua mulai tertarik dengan game online karena berbagai alasan yang berbeda. Salah satu dari mereka merasa tertarik setelah melihat teman-teman sering bermain bareng, yang akhirnya membuatnya penasaran dan ingin mencoba. Ada juga yang mulai suka dengan game online setelah melihat

		Syarif Ibra: Saya mulai tertarik sama <i>game online</i> waktu lihat kakakku main. Terus saya jadi penasaran dan coba sendiri. Raja: Aku suka <i>game online</i> sejak teman-teman sering ngajak main bareng. Jadinya aku ikut biar seru.	teman-temannya yang sudah lebih dulu bermain, yang membuatnya ingin ikut merasakan keseruannya. Beberapa lainnya tertarik setelah melihat kakaknya bermain, dan rasa penasaran itu akhirnya membuatnya mencoba bermain sendiri. Tidak sedikit pula yang mulai suka karena teman-temannya mengajak bermain bareng, sehingga mereka memutuskan untuk ikut serta agar bisa bersenang-senang bersama.
3.	Dimana biasanya anda bermain <i>game online</i> ?	Azril: Saya biasanya main <i>game online</i> di rumah pakai HP. Ibas Septiawan: Saya sering main <i>game online</i> di rumah, kadang di rumah temanku kalau lagi main bareng. Syarif Ibra: Biasanya saya main di rumah, tapi kalau lagi kumpul sama teman-teman, saya main di rumah mereka juga. Raja: Saya main <i>game online</i> di rumah, soalnya lebih nyaman dan nggak terganggu.	Mereka semua lebih suka bermain <i>game online</i> di rumah, karena merasa lebih nyaman dan tidak terganggu. Salah satu dari mereka biasa bermain di rumah menggunakan HP, sementara yang lain sering bermain di rumah, tapi kadang juga bermain di rumah teman-temannya jika sedang main bareng. Beberapa dari mereka memilih bermain di rumah teman-teman ketika sedang kumpul bersama, tetapi mayoritas merasa bahwa bermain di rumah sendiri adalah yang paling nyaman. Bagi mereka, rumah adalah tempat yang paling pas untuk menikmati permainan tanpa gangguan.

4.	Dengan siapa anda bermain <i>game online</i> ?	Azril: Saya biasanya main <i>game online</i> bareng teman-teman saya. Ibas Septiawan: Saya sering main sama teman-teman, kadang juga sama sepupuku. Syarif Ibra: Saya main <i>game online</i> sama kakakku dan teman-temanku. Raja: Saya main bareng teman-teman, tapi kadang juga main sendiri kalau nggak ada yang <i>online</i>.	Mereka semua biasanya bermain <i>game online</i> bersama teman-temannya. Beberapa dari mereka juga kadang bermain dengan sepupu, sementara yang lain sering bermain dengan kakaknya selain teman-teman. Ada juga yang menikmati bermain sendirian ketika tidak ada teman yang sedang <i>online</i>. Namun, kebanyakan dari mereka lebih suka bermain bareng, karena itu lebih seru dan menyenangkan. Bermain dengan teman-teman membuat pengalaman bermain <i>game</i> semakin seru dan penuh tantangan.
5.	Apa yang menarik dari <i>game online</i> ?	Azril: Yang menarik dari <i>game online</i> itu seru karena bisa main bareng teman-teman. Ibas Septiawan: Saya suka <i>game online</i> karena banyak tantangan dan bisa kerja sama-sama teman. Syarif Ibra: <i>Game online</i> itu seru soalnya bisa main dengan banyak orang dan coba banyak level. Raja: Yang paling menarik itu bisa main bareng, seru-	Game <i>online</i> sangat menarik bagi mereka karena berbagai alasan. Mereka merasa seru karena bisa bermain bersama teman-teman, yang membuat pengalaman semakin menyenangkan. Beberapa merasa tertantang dengan berbagai tantangan dalam permainan dan senang bisa bekerja sama dengan teman. Ada juga yang menikmati permainan karena bisa bermain dengan banyak orang dan mencoba berbagai level yang menantang. Selain itu, bagi

		seruan, dan kadang ada hadiah di dalam <i>game</i> .	sebagian dari mereka, yang paling menarik adalah keseruan bermain bersama, serta kesempatan untuk mendapatkan hadiah yang ada dalam game. Semua hal tersebut membuat mereka semakin tertarik untuk bermain game online.
6.	Apa saja keuntungan yang anda dapatkan dalam bermain <i>game online</i> ?	Azril: Keuntungannya saya jadi lebih cepat mikir dan bisa kerja sama sama teman. Ibas Septiawan: Saya jadi belajar strategi, terus juga bisa kenalan sama teman baru. Syarif Ibra: Main <i>game online</i> bikin aku lebih fokus dan tambah jago ngatur rencana waktu main. Raja: Aku senang karena bisa hiburan, belajar sabar, dan kadang dapat hadiah dari <i>game</i>.	Bermain game online memberikan berbagai keuntungan yang bermanfaat bagi mereka. Mereka merasa bahwa bermain game online bisa membantu melatih kecepatan berpikir dan kemampuan untuk bekerja sama dengan teman-teman. Selain itu, game online juga mengajarkan strategi dan memungkinkan mereka untuk bertemu dengan teman-teman baru. Beberapa merasa permainan ini membuat mereka lebih fokus dan meningkatkan kemampuan dalam merencanakan waktu saat bermain. Selain itu, mereka juga mendapatkan hiburan, belajar sabar, dan kadang-kadang bisa mendapatkan hadiah menarik dari permainan tersebut, yang semakin menambah keseruan bermain.

7.	Apa saja kerugian yang anda alami dalam bermain <i>game online</i>?	Azril: Kadang saya jadi lupa waktu dan dimarahi mama kalau mainnya kelamaan. Ibas Septiawan: Kalau main terus, saya jadi lupa belajar dan PR bisa ketunda. Syarif Ibra: Kadang saya suka capek matakuku kalau main kelamaan, jadi harus istirahat. Raja: Saya pernah kehabisan kuota gara-gara main terlalu lama, jadi tidak bisa main lagi.	Meskipun seru, ada beberapa kerugian yang mereka alami saat bermain game online. Beberapa dari mereka terkadang lupa waktu dan akhirnya dimarahi oleh orang tua karena bermain terlalu lama. Ada yang merasa terhambat dalam belajar dan menunda pekerjaan rumah karena terlalu asyik bermain. Beberapa juga merasakan kelelahan pada mata setelah bermain terlalu lama, sehingga harus beristirahat. Selain itu, ada yang pernah kehabisan kuota internet karena bermain terlalu lama, yang akhirnya membuat mereka tidak bisa melanjutkan permainan. Meskipun demikian, mereka tetap menikmati game online, meskipun terkadang menghadapi beberapa kendala.
----	--	--	--

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Fadel Muhammad
Tempat Tanggal Lahir : Palu, 09 Juli 2000
anak : ke-2
saudara kandung : 3
alamat : Jln Gawalise

B. Identitas Orang Tua

ayah
Nama : Mahfud
pendidikan : SD
Pekerjaan : Petani

Ibu
Nama : Misnawati
Pendidikan : SD
Pekerjaan : IRT

C. RIWAYAT PENDIDIKAN

No.	Pendidikan	Tahun	Keterangan
1.	MIN MODEL PALU	2013	BERIJAZAH
2.	MTSN PALU BARAT	2016	BERIJAZAH
3.	SMK NEGERI 4 PALU	2019	BERIJAZAH
4.	UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU	2025	BERIJAZAH