

SKRIPSI

**DAMPAK PERMAINAN *GAME* MELALUI GAWAI TERHADAP
KEPRIBADIAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR
DI SDN 1 SELAT**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Serjana Strata Satu (S1) pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

ANYORMAN HASAN

NIM. 117180080

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2021**



HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

DAMPAK PERMAINAN *GAME* MELALUI GAWAI TERHADAP
KEPRIBADIAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR DI SDN 1 SELAT

Telah memenuhi syarat dan disetujui

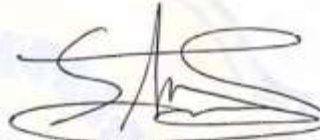
Tanggal, 02 Agustus 2021

Dosen Pembimbing I



Dr. Muhammad Nizar, M.Pd.Si
NIDN. 0821078501

Dosen Pembimbing II



Johri Sabarvati, M.PFis
NIDN. 0804048601

Menyetujui:

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Ketua Program Studi,




Hafaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501


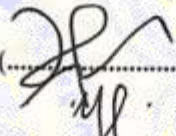

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI

**DAMPAK PERMAINAN GAME MELALUI GAWAI TERHADAP
KEPRIBADIAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR DI SDN 1 SELAT**

Skripsi atas nama Anyorman Hasan telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Tanggal, 7 Agustus 2021

Dosen Penguji

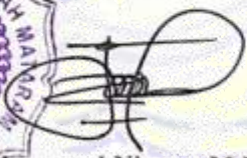
1. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si (Ketua) 
NIDN. 0821078501
2. Haifaturrahmah, M.Pd (Anggota I) 
NIDN. 0804048501
3. Yuni Mariyati, M.Pd (Anggota II) 
NIDN. 0806068802

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan FKIP




Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN. 0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswa program studi pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram Menyatakan bahwa:

Nama : Anyorman Hasan

NIM : 117180080

Alamat : Pegasangan Inda Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul *Dampak Permainan Game Melalui Gawai Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sekolah Dasar di SDN 1 Selat* adalah hasil Karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik di tempat manapun.

Jika dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, serta bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang diperoleh. Demikian surat ini saya buat dengan sadar tanpa keterpaksaan dari pihak manapun.

Mataram, 2 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan



Anyorman Hasan
NIM. 117180080



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : spt.perpustakaan@gmail.com

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ANYORMAN HASAN
NIM : 117180080
Tempat/Tgl Lahir : Noa 18 Juli 1998
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085 239 197 291 / anyormanhasan@gmail.com
Judul Penelitian :-

Dampak permainan Game Melalui Gawai Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sekolah Dasar Di SDN 1 Selat.

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 20%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 02 September 2021

Penulis



ANYORMAN HASAN
NIM. 117180080

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos. M.A
NIDN. 0802048904



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt_perpusummat@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ANYORMAN HASAN
NIM : 117180080
Tempat/Tgl Lahir : Noa, 18 Juli 1998
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085 239 197 291 / anyormanhasan@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

... Dampak Permainan Game Melalui Gawai Terhadap Kepribadian Sosial anak sekolah dasar di SDN 1 Selat.

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 02 September 2021

Penulis



ANYORMAN HASAN
NIM. 117180080

Mengetahui,
Kepala UPT-Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO

Mulailah dari tempat mu berada.

Gunakan yang kau punya.

Lakukan yang kau bisa.



PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati skripsi ini aku persembahkan kepada:

1. Ucapan syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT atas segala kebesaran dan keajaiban yang kutemui dalam separuh perjalanan akademisku, serta sembah sujud atas kemudahan limpahan rahmat berupa kesehatan yang engkau berikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Kedua orang tuaku tercinta, yang selalu memberikan yang terbaik untukku. Teruslah berdoa dan menyayangiku, karena dengan do'a dan segenap cinta kasih kalian, aku bisa bertahan menghadapi kehidupan. Walaupun tidak pernah kuungkapkan lewat bibirku, tapi mataku, tubuhku, jiwaku, dan ragaku menyayangi dan mencintaimu melebihi kecintaanku kepada diriku sendiri, hanya doa dan rasa terima kasih tiada tara yang bisa kuberikan kepadamu wahai pahlawan abadi.
3. Kakak dan adikku yang ku sayangi (Irwan, Atik, dan Hilda,) , dengan sekuat tenaga telah menyemangati serta memperhatikannku selama dalam proses menyelesaikan skripsi dan studi S-1.
4. keluarga besar yang selalu memberi nasehat, dan semangat kepadaku selama dalam proses menyelesaikan skripsi dan studi S-1.
5. Dosen pembimbing I dan pembimbing II (Dr. Muhammad Nizaar, M. Pd.Si dan Johri Sabaryati, M.pfis) yang selalu memberikanku semangat dan motivasi, selalu setia menegur dan mendampingiku dalam proses menyelesaikan skripsi.
6. Terimakasih untuk teman-teman kelas B yang selalu ada untuk membantu dalam segala hal. Terutama sahabat-sahabatku yang senantiasa menemani dalam suka dan duka.
7. Sahabat setiaku, Yati, Tiar, Akmal, Yuni, Sulas, aini, Murni, Nefri, Fiki, Ilham, Arif, Wati, Darmi, Heri, Rahman, dan Rahmad. terima kasih atas dukungan tulusnya dalam memberikan semangat selama dalam perkuliahan dan juga penyusun skripsi.
8. Almamater tercinta, yang sudah menemani selama 4 tahun ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya. Sehingga proposal *Dampak Permaian Game Melalui Gawai Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sekolah Dasar (SD) di SDN 1 Selat* dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini mengkaji Dampak Permaian Game Melalui Gawai Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sekolah Dasar (SD) di SDN 1 Selat. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi strata satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Maka melalui kesempatan ini, mengucapkan terima kasih penulis sampaikan kepada.

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd. Gani, M.Pd sebagai Rektor UMMAT
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M. Pd.Si sebagai Dekan FKIP UMMAT
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd sebagai Ketua Prodi PGSD
4. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si sebagai Pembimbing I
5. Ibu Johri Sabaryati, M.pfis sebagai Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberikan kontribusi memperlancar penyelesaian proposal ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia Pendidikan.

Mataram,6 Agustus 2021

Penulis,

Anyorman Hasan
NIM. 117180080

Anyorman Hasan. 2021. **Dampak Permainan Game Melalui Gawai Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sekolah Dasar di SDN 1 Selat (Studi Kasus Kelas IV, V, dan VI SDN 1 Selat)** . Skripsi. Universitas Muhammadiyah Mataram

Pembimbing 1 : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si

Pembimbing 2 : Johri Sabaryati, M.PFis

ABSTRAK

Game menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak di usia sekolah dasar. Anak-anak yang sering melakukan aktivitas bermain game akan mengurangi kegiatan anak seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya, karena *game* berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, teknik pengumpulan data melalui wawancara (interview), observasi, dan dokumentasi. Data yang didapat kemudian diuji keabsahan data melalui metode Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dianalisis melalui analisis deskriptif kualitatif dengan tiga tahapan yaitu reduksi, penyajian data, verifikasi atau kesimpulan. Hasil penelitian dari dampak game pada kepribadian sosial anak (Studi Kasus Kelas IV, V, dan VI SDN 1 Selat), disimpulkan bahwa bermain game memiliki tingkat kecanduan yang berbeda-beda bagi pemain, yaitu: berkepribadian ekstrovert dan introvert. Tingkat kecanduan game dapat dilihat dari frekuensi anak bermain game. Frekuensi bermain game yang semakin lama, maka semakin banyak pula dampak game pada kepribadian sosial anak. Hasil yang diperoleh dari setiap intensitas bermain game dapat diprosentasikan sebagai berikut: intensitas bermain game berkepribadian *ekstrovert* sebesar 73,3 %, sedangkan *introvert* sebesar 26,7 %,. Kepribadian sosial anak yang dipengaruhi oleh permainan game juga dapat dilihat dari jenis game yang dimainkan oleh anak. Anak yang bermain game dengan jenis game yang memiliki unsur kekerasan dapat berdampak buruk seperti, anak mengalami masalah mental, dan dapat menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif. Sebagian besar subjek yang bermain game dapat berdampak bagi kepribadian sosialnya.

Kata Kunci: Game; Kepribadian; Sosial Anak.

Anyorman Hasan. 2021. *The Effects of Device Gaming on the Students Social Personality at Elementary School of SDN 1 Selat (Case Study for SDN 1 Selat Grades IV, V, and VI)*. A Thesis: Muhammadiyah University of Mataram.

First Advisor : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
Second Advisor : Johri Sabaryati, M.PFis

ABSTRACT

Games have become part of the community's culture and daily activities, particularly among the younger generation and even primary school children. Because games have the potential to alienate children from their social surroundings, children who play games frequently will lower their activities such as learning and socializing with classmates. This is a qualitative study that uses a case study approach and employs data collection techniques such as interviews, observation, and documentation. This research used qualitative methodologies, which were examined using qualitative descriptive analysis in three stages: reduction, data presentation, and verification or conclusion. According to the findings of a study on the impact of video games on children's social personalities (Case Study of Class IV, V, and VI SDN 1 Selat), gamers have distinct levels of addiction, specifically extroverted and introverted personalities. The frequency with which children play video games reveals the extent of game addiction. The more frequently a child plays games, the greater the impact of the game on his or her social personality. The findings of playing games are as follows: the intensity of playing games with an extrovert personality is 73.3 percent, while the intensity of playing games with an introvert personality is 26.7 percent. The types of games that youngsters play might also reveal their social personalities when they are influenced by game play. Children who play games with violent features can have negative consequences, such as mental health issues and being twice as hyperactive. The majority of people who play video games have an impact on their social personalities.

Keywords: *Games; Personality; Child Social.*

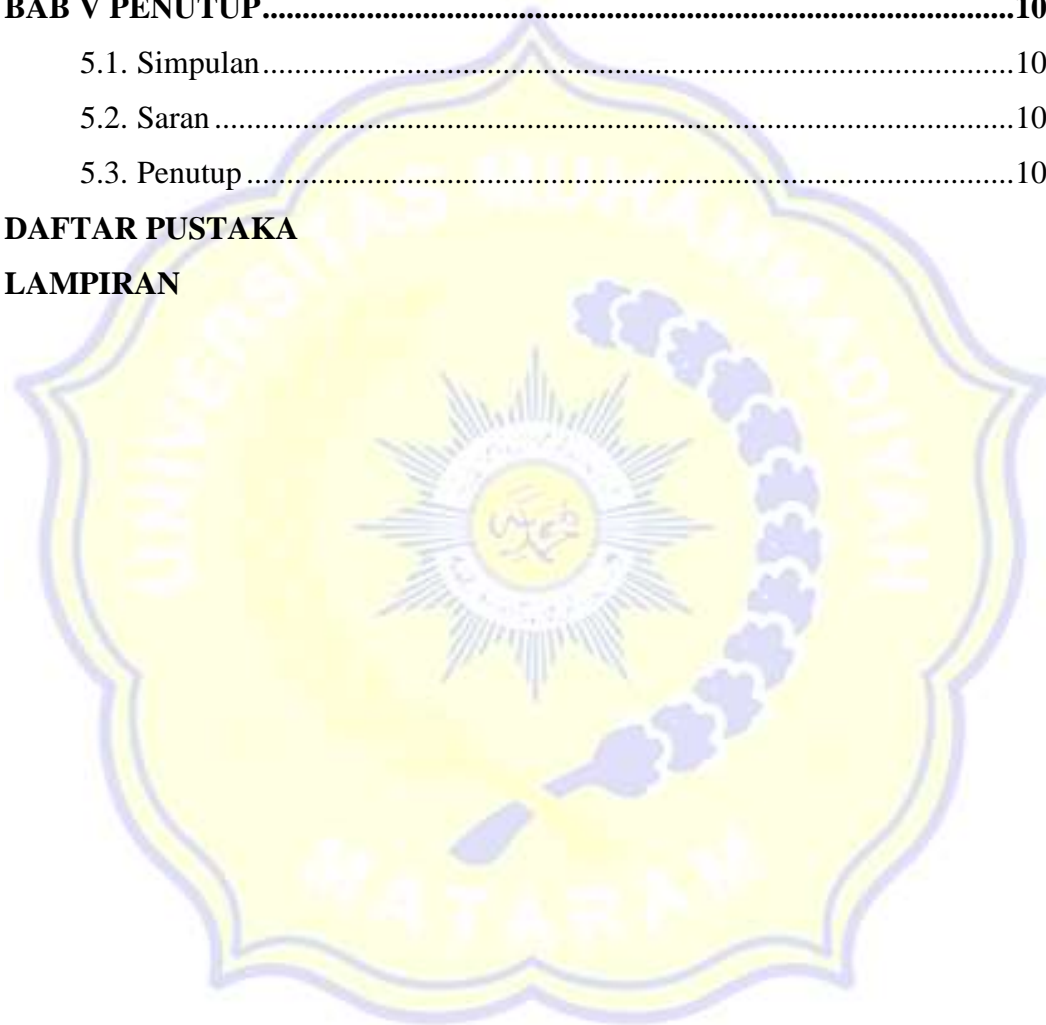


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERESTUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Penelitian yang Relevan	7
2.2. Kajian Pustaka	11
2.2.1. Pengertian Bermain	11
2.2.2. Teori Bermain	12
2.2.3. Manfaat Bermain pada Anak	13
2.3. Gadget/Gawai	14
2.3.1. Pengertian Gadget/Gawai	14
2.3.2. Dampak Positif Negatif Penggunaan Gadget/Gawai	15
2.4. Permainan Game Bagi Anak	19
2.4.1. Pengertian dan Perkembangan Game	19
2.4.2. Jenis Game.....	20

2.4.3. Dampak Game	23
2.5. Kepribadian Sosial Bagi Anak	27
2.5.1. Pengertian Kepribadian Sosial.....	27
2.5.2. Teori Kepribadian Introvert dan Ekstrovert	28
2.5.3. Jenis-jenis Kepribadian.....	31
2.5.4. Kepribadian Sebagai Wujud Tingkah Laku Sosial.....	34
2.5.5. Bentuk Bentuk Tingkah Laku Sosial	36
2.5.6. Factor-faktor Yang Mempengaruhi Kepribadian SoSial Anak ..	41
2.6. Karaterestik Peserta Didik	44
2.6.1. Karaterestik Anak Usia Sekolah Dasar.....	44
2.6.2. Hubungang Dengan Teman Sebaya.....	45
2.7. Kerangka Berpikir	47
BAB III METODE PENELITIAN	49
3.1. Rancangan Penelitian	49
3.2. Subjek penelitian	49
3.3. Jenis Data dan Sumber Data	50
3.3.1. Jenis Data.....	50
3.3.2. Sumber data	50
3.4. Teknik Pengumpulan Data	50
3.4.1. Angket.....	51
3.4.2. Interview	51
3.4.3. Observasi	51
3.4.4. Dokumentasi	52
3.5. Intrumen Penelitian	52
3.5.1. Intrumen Angket.....	52
3.5.2. Intrumen Wawancara/Interview	53
3.5.3. Instrumen observasi	54
3.6. Teknik Analisis Data	54
3.6.1. Analisis data Hasil Angket	55
3.6.2. Analisis Data Hasil Wawancara Observasi dan Dokumentasai ..	55

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
4.1. Hasil Penelitian	59
4.1.1. Profil Sekolah SDN 1 Selat	59
4.2. Analisis Data	64
4.2.1. Deskripsi Data Penelitian	64
4.3. Pembahasan	79
BAB V PENUTUP	100
5.1. Simpulan.....	100
5.2. Saran	101
5.3. Penutup	101
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 . Kisi-kisi Wawancara	53
Tabel 4.1. Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin	61
Tabel 4.2 Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Usia	61
Tabel 4.3. Jumlah Siswa Berdasarkan Agama	61
Tabel 4.4 Jumlah Siswa Berdasrkan Tingkat Pendidikan	62
Tabel 4.5. Daftar Pendidikan dan Kependidikan	62
Tabel 4.6. Keadaan Sarana dan Prasarana	63
Tabel 4.7 Kepribadian Siswa yang <i>Ekstrovert</i> dan <i>Introvert</i>	65
Tabel 4.8. Siswa yang Kerkepribadian <i>Ekstrovet</i>	66
Tabel 4.9. Siswa yang Berkepribadian <i>Intro vert</i>	67
Tabel 4.10. <i>Strategy Game</i> yang Diaminkan Siswa	69
Tabel 4.11 <i>Fitghping Game</i> Yang Dimainkan Siswa	70
Tabel 4.12. <i>Shooter Game</i> Yang Dimainkan Siswa	71
Tabel 4.13. <i>Battle Royale</i> yang Dimainkan Siswa	72
Tabel 4.14. <i>Racing Game</i> yang Diaminkan Siswa	73
Tabel 4.15. <i>Education</i> dan <i>Edutainment</i> yang Dimainkan Siswa	74

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Semua orang, dari anak-anak hingga orang dewasa, akrab dengan alat atau teknologi canggih di zaman globalisasi ini. Gadget merupakan salah satu hasil inovasi yang terkenal. Mereka dirancang untuk membantu manusia dalam pekerjaannya (Puspita, 2016: 72). Gadget adalah alat komunikasi dengan berbagai tugas dan karakteristik. Dalam arti luas, gadget adalah perangkat elektronik yang melakukan pekerjaan tertentu di setiap perangkat. Komputer, telepon, konsol game, dan perangkat elektronik lainnya adalah contohnya (Nainggolang, 2016: 72). Mampu berselancar di dunia maya dengan teknologi canggih yang dapat kita operasikan dengan mudah sangat menguntungkan.

Permainan adalah salah satu yang menggunakan media elektronik berupa multimedia yang dirancang untuk menarik peserta dan memberikan mereka rasa kepuasan batin. Permainan juga sudah menjadi bagian dari budaya atau rutinitas sehari-hari masyarakat. Banyak orang suka hidup dalam budaya di mana mereka dapat bermain game. Baik di pedesaan maupun perkotaan, generasi muda dan anak-anak usia sekolah dasar sangat rentan.

Game memiliki kualitas adiktif atau adiktif yang mungkin memiliki pengaruh psikologis pada anak-anak. Jika anak bermain game secara bertanggung jawab, game tidak akan memberikan dampak negatif yang besar bagi perkembangannya. Permainan berdampak negatif pada Saat anak-anak

belajar, menyebabkan mereka menjadi tertutup, dua kali lebih hiperaktif, mudah gelisah, dan melankolis. Permainan, khususnya, memiliki dampak yang menguntungkan bagi anak-anak. Siswa atau anak-anak adalah pribadi “one-of-a-kind” dengan potensi yang melalui proses perkembangan. Untuk berkembang, seorang anak membutuhkan bantuan yang ditentukan bukan oleh instruktur, Tetapi melalui anak itu sendiri, dengan orang lain sepanjang hidup. Ikatan sosial yang dimiliki seorang anak dengan teman sekelasnya memiliki dampak yang signifikan pada kepribadian sosialnya. Tujuan kelompok Pendamping yang paling hakiki adalah sumber ilmu dan perbandingan di dunia luar rumah. Kelompok sebaya memberikan komentar tentang kemampuan anak. rekanan (Desmita, 2019: 145). Di bidang pendidikan, siswa menjadi terbiasa dengan keberadaan fasilitas internet, apalagi dengan perkembangan virus corona yang mengancam kesehatan manusia dan menjadi tantangan global. Efek COVID-19 sangat besar bagi guru, kepala sekolah, siswa, dan orang tua di bidang pendidikan. Proses pembelajaran berlanjut setelah sekolah tutup, namun dilakukan secara online bukan tatap muka. Yang terhubung melalui perangkat untuk mengakses dunia yang luas dan terbuka. Pada akhirnya, anak-anak menjadi bergantung pada data yang dikirimkan melalui perangkat mereka. Beberapa siswa menjadi terlalu lesu untuk belajar dengan buku-buku mereka karena mereka dapat dengan mudah menyelesaikan tugas sekolah mereka tanpa menggunakan buku teks mereka dengan bantuan perangkat mereka.

Jenis handphone merupakan perangkat yang paling banyak digunakan oleh anak-anak sekolah dasar. Dimana perangkat elektronik ini memberikan banyak keuntungan, antara lain Komunikasi, game online, dan kemampuan untuk menemukan informasi dan keahlian di seluruh dunia. Lebih-lebih lagi. Lebih-lebih lagi. Bagaimana jika pemilik ponsel ini menyalahgunakannya? Dampak pada penggunaannya akan tidak menguntungkan. Penggunaan perangkat oleh siswa berdampak signifikan terhadap kepribadian sosial mereka, karena barang ini benar-benar merupakan perangkat sosial. Siswa memiliki ikatan sosial yang lebih sedikit dengan teman sebayanya. Siswa juga harus mampu mengatasi keterbatasan informasi dan pengetahuan yang tidak dibagikan oleh para guru. Penggunaan gadget ini di sisi lain berdampak pada kepribadian sosial anak, yang dapat mengubah hasil belajar mereka.

Alhasil, peneliti melakukan penelitian di SDN 1 Selat. Beberapa siswa kelas, seperti yang diamati oleh peneliti saat melakukan observasi. Banyak orang, terutama di kelas atas, menggunakan perangkat yang diberikan orang tua mereka dan menggunakannya di sekolah. Biasanya, anak-anak menggunakan perangkat mereka untuk menonton video YouTube, video Facebook, foto Instagram, atau bermain game. Untuk mengisi waktu mereka sambil menunggu kepulangan orang tua mereka. Kelas 4,5, dan 6 termasuk di antara siswa yang diamati oleh peneliti di kelas tinggi. Jadi 60 persen siswa kurang fokus di kelas, terutama yang aktif bermain game. Mereka tidak peduli dengan apa yang diajarkan guru di depan kelas, dan mereka malah asyik mendiskusikan permainan yang sering mereka mainkan. Akibatnya,

dampak yang diciptakan oleh. Penulis tertarik untuk mengangkat topik “Dampak Permainan Game perangkat melawan kepribadian sosial anak-anak Sekolah Dasar Di SDN 1 Selat”, berdasarkan banyak permasalahan yang ditemukan sebagai akibat dari peran gadget dalam pembelajaran.

1.2. Rumusan Masalah

1. Berapa presentase siswa yang berkepribadian *introvert* dan *ekstrovert* di SDN 1 Selat.
2. Apa saja jenis permainan game melalui gawai yang biasa dilakukan oleh siswa di SDN 1 selat.
3. Bagaimana kepribadian sosial siswa yang *introvert* dan *eksrovert* dalam proses belajar mengajar di SDN 1 Selat.

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui presentase siswa yang berkepribadian *introvert* dan *ekstrovert* di SDN 1 Selat
2. Mendeskripsikan jenis permainan game melalui gawai yang biasa dilakukan oleh siswa di SDN 1 selat.
3. Untuk mendapat kejelasan kepribadian sosial siswa di SDN 1 Selat yang *introvert* dan *eksrovert* dalam proses belajar.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

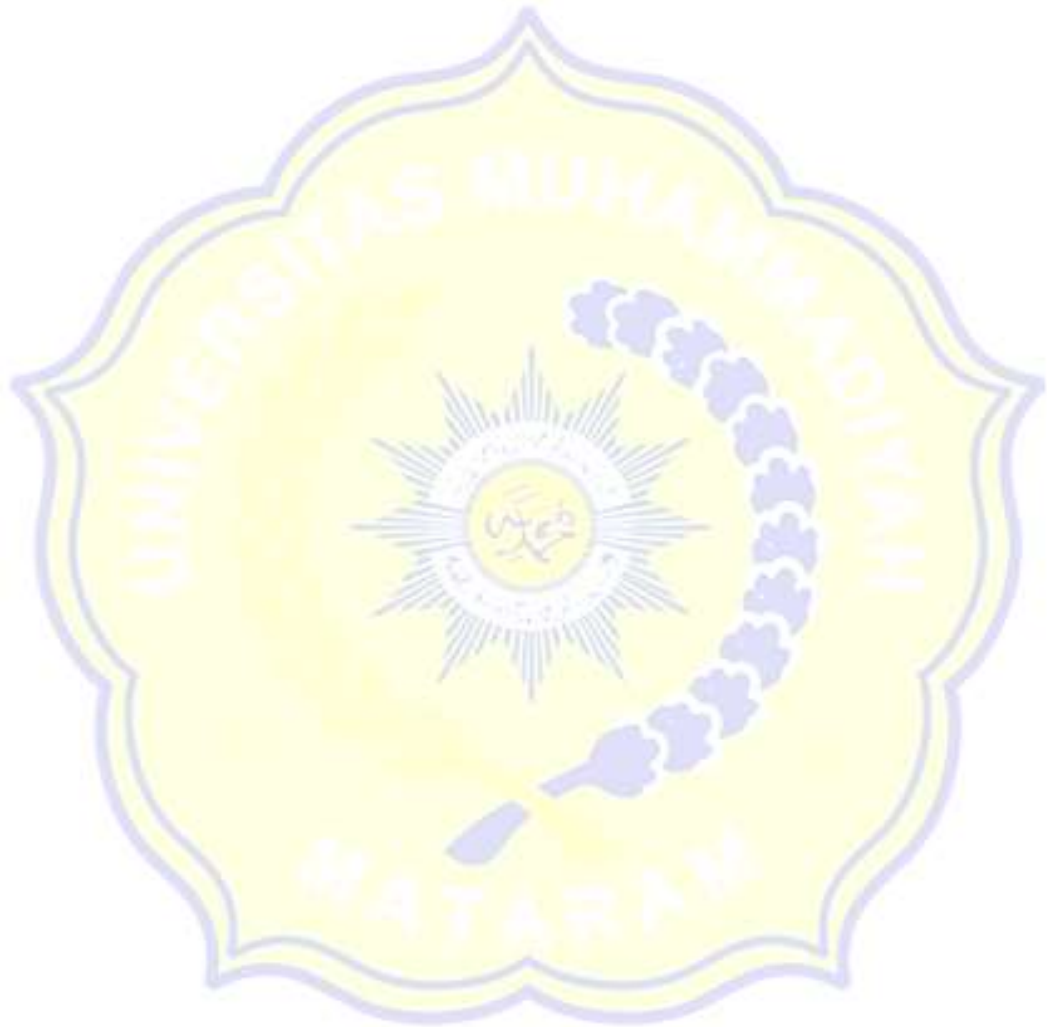
1.4.1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat meningkatkan perpustakaan dan dapat dimanfaatkan oleh peneliti lain dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan sebagai studi banding.
- b. Penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan ide-ide yang dapat dimanfaatkan untuk merangsang isu-isu sosial anak muda dari waktu ke waktu.
- c. Study ini harapan juga bahwa hal ini akan memberikan banyak pengetahuan kepada penulis dan pembaca pada umumnya di bidang psikologi anak.
- d. Untuk instruktur dan calon pendidik, ini memberikan informasi tambahan tentang pengaruh Mainkan permainan tentang kepribadian sosial anak sehingga siswa dapat memutuskan kegiatan yang bermanfaat.
- e. salah satu faktor yang diharapkan orang tua adalah hasil belajar dalam memberikan kebebasan kepada mereka untuk menggunakan perangkat dengan bijak.
- f. Memberikan penulis harus mempersiapkan diri sebagai wawasan dan pengetahuan mahasiswa masa depan.

1.4.2. Manfaat Praktis

- a. Untuk murid, dapat menggunakan gawai secerdas terhadap kepribadian sosial anak.

- b. Masukan dan kontribusi terhadap inisiatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah sangat berharga bagi sekolah.
- c. Dapat dimanfaatkan sebagai hasil awal bagi peneliti untuk menekuni penelitian dampak permainan game melalui gawai terhadap kepribadian sosial anak pendidikan sekolah dasar lainnya



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian yang Relevan

1. Skripsi Kholifah Istikomah yang berjudul Dampak Game Terhadap Kepribadian Sosial Anak Studi Kasus kelas V Islam Al-Madinah Semarang tahun (2016). Penelitian tersebut membicarakan mengenai dampak game terhadap kepribadian anak. Jenis penelitian yaitu pendekatan pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi serta penelitian pokualitatif dengan pendekatan studi kasus. Dari hasil penelitian yang diperoleh di jurusan PGMI Fakultas Tarabiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisonggo Semarang (2016). Pengaruh permainan terhadap komunikasi sosial antar anak dapat disajikan sebagai berikut, dengan hasil yang dikumpulkan dari setiap permainan: Kategori permainan kadang-kadang berjumlah 40 %, kategori selalu sebesar 40% dan kategori selalu 20 %, sehingga penggunaan internet sangat penting bagi siswa Kelas V Islam Al Madinah Semarang. Kesamaan antara penelitian masa lalu dan penelitian sekarang masih diperdebatkan dampak barang elektronik, sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti sekarang ini yaitu perbedaannya dari segi pembahasannya yaitu dampak game terhadap kepribadian sosial anak, sedangkan penelitian sekarang ini adalah Dampak Permainan Game Melalui Gawai Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sekoah Dasar di SDN 1 Selat.

2. Jurnal Joko Sulianto yang berjudul Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar tahun (2019). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh (pengaruh positif dan negatif) penggunaan gadget terhadap perkembangan mental siswa sekolah dasar khususnya siswa sekolah dasar kelas V. Karena metode penelitian ini menggunakan teknik, menggunakan data dalam kata-kata. Metode kualitatif merupakan sarana utama yang digunakan untuk mengkaji keadaan objek alam, dan teknik pengumpulan data penelitian dilakukan dengan triangulasi (observasi, wawancara dan dokumentasi). Dalam penelitian ini, 10 anak, kelas V yang menggunakan gadget lebih dari 2 jam per hari mengalami perubahan perilaku. Kesamaan antara studi masa lalu dan sekarang adalah bahwa sama-sama berbicara tentang dampak permainan game melalui barang elektronik. Perbedaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian sekarang adalah bagaimana gadget digunakan untuk menguji perkembangan psikologis pada anak sekolah dasar, sedangkan gadget dapat digunakan untuk mengeksplorasi efek permainan pada anak sekolah dasar pada komunikasi sosial di SDN 1 Selat.

3. Skripsi Titik Makromah yang berjudul Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak (1441H /2019M). Kajian tersebut membahas tentang dampak gadget terhadap perkembangan sosial pada anak di bawah dini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dampak pemanfaatan pelayanan

publik terhadap banyaknya perkembangan sosial anak di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif lapangan. Sifat penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan cara wawancara, observasi dan dokumen dengan memanfaatkan teknologi pengumpulan data. Analisis sementara dan sumber digunakan untuk teknik validitas sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk teknik analitik. Dari hasil penelitian yang didapatkan di Keguruan Inuruan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu stitut Agama Islam Negeri (IAIN). Metro (1141H /2019M). Yaitu dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini. Penelitian terdahulu yang kedua dengan sekarang ini yaitu sama-sama membahas tentang dampak barang elektronik siswa jenjang sekolah dasar. Perbedaan penelitian terdahulu yang kedua dengan peneliti sekarang ini yaitu perbedaan dari segi pembahasannya, peneliti terdahulu lebih mengfokuskan membahas tentang Dampak Penggunaan Gadget Perkembangan Sosial Anak Usia Dini, sedangkan peneliti sekarang ini membahas tentang Dampak Permainan Game Melalui Gawai Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sekolah Dasar di SDN 1 Selat.

4. Skripsi Sa'adah yang berjudul dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prilaku Sosial Siswa Di MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon (2015M /1436 H). Penelitian tersebut membicarakan mengenai prilaku social siswa, dan dampak gawai terhadap siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif.

Pengumpulan data dilakukan dengan tiga cara yaitu wawancara, observasi dan studi pustaka. Dari hasil penelitian yang diperoleh di Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Pendidikan Guru, Akademi Agama Islam Negeri (IAIN) Nurjati Cirebon (2015M / 1436H), tujuan dari penelitian sebelumnya adalah bagaimana merespon pertumbuhan gadget komputer dan dampak positif penggunaan teknologi informasi oleh gadget ini khususnya terhadap perilaku sosial. Di MAN 1 Cirebon Kabupaten Cirebon. Dari penelitian terdahulu yang ketiga dan yang sekarang ini yaitu sama-sama membahas tentang dampak barang elektronik terhadap siswa. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu yang ketiga dan yang sekarang ini yaitu perbedaan dari segi pembahasannya, penelitian terdahulu lebih mengfokuskan membahas tentang Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa sedangkan penelitian sekarang ini membahas tentang Dampak Permainan Game Melalui Gawai Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sekolah Dasar di SDN 1 Selat.

2.2. Kajian Pustaka

2.2.1. Pengertian Bermain

Bermain adalah hak asasi manusia untuk anak-anak di tahun-tahun awal mereka, dan itu adalah aspek yang paling penting dan berharga dari masa kanak-kanak. Aktivitas bermain anak usia dini sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Untuk anak muda, bermain lebih dari sekadar cara untuk menghabiskan waktu; itu juga merupakan cara bagi mereka untuk belajar. Setiap jenis kegiatan bermain pada masa bayi awal

bermanfaat bagi perkembangan semua segi kepribadian anak. Anak-anak menghargai kesempatan untuk mengomunikasikan apa yang mereka rasakan dan pikirkan ketika mereka bermain.

Bermain menurut (Mulyadi,2004. 3). Pada umumnya berkaitan dengan aktivitas anak Itu dibuat secara spontan. Ada lima arti penting untuk dimainkan antara lain :

1. Sesuatu yang menyenangkan dan berharga untuk anak-anak.
2. Jika tidak ada tujuan asing, ada lebih banyak dorongan batin
3. Spontan dan sukarela, tidak ada sukarelawan, tidak ada aspek wajib dan anak muda bebas memilih.
4. Libatkan keterlibatan aktif anak
5. Memiliki hubungan sistematis tertentu dengan apa yang tidak menyenangkan, termasuk kreativitas, pemecahan masalah, pendidikan bahasa, perkembangan sosial, dll.

2.2.2. Teori Bermain

Sejak abad ke-19, berbagai ahli dari berbagai disiplin ilmu telah mengajukan teori tentang bermain. Berikut ini adalah beberapa hipotesis bermain yang menggali mengapa manusia bermain: (Zukhairuin et al., 2013, hlm. 79).

1) Teori Psikoanalisis oleh Sigmund Frued

Bermain adalah metode vital untuk melepaskan emosi, objek, dan berbagai keterampilan sosial pada anak-anak, menurut teori psikoanalitik. Bermain, menurut Diana Mutiah, adalah fantasi atau

lamunan bagi Sigmund Freud. Harapan dan masalah pribadi dapat diproyeksikan melalui fantasi atau permainan. Mutiah (2010), hal. 101

2) Teori Kognitif VygotsK

Tesis ini didasarkan pada interaksi sosial sebagai komponen penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif dan pertama-tama menemukan pengetahuan anak-anak di lingkungan sosial mereka dan kemudian mengintegrasikannya dalam pertumbuhan kognitif mereka. Oleh karena itu, bermain adalah sarana berpikir bagi anak-anak dan pemecahan masalah bagi anak-anak.

Teori bermain sangat penting untuk mendukung perkembangan primer anak dan menjadi acuan dalam mendefinisikan fase perkembangan baik emosional, kognitif, fisik, linguistik maupun sosial perkembangan anak. (Zukhairin, dkk 2013:79)

2.2.3. Manfaat Bermain pada Anak

Manfaat bermain bagi anak adalah sebagai berikut (Khobir, 2009:11).

- 1) Permainan yang mencakup tindakan fisik seperti berlari, menendang dan melompat sangat membantu untuk penguatan dan latihan tubuh anak.
- 2) Bermain yang melibatkan indera atau pikiran, misalnya menggunakan alat permainan yang menciptakan emosi seperti membuat sketsa dan memainkan musik atau mendengarkan instruksi, memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk belajar dan memahami sifat dan bentuk benda-benda tertentu.

- 3) Bermain balok mainan, membuat lilin atau membentuk tanah liat, membuat sketsa, dll dapat menumbuhkan kreativitas anak muda.
- 4) Bermain dapat membantu perkembangan kepribadian seperti bertanggung jawab, bekerja sama, mengikuti aturan, dan lain-lain.
- 5) Bermain memungkinkan anak-anak mengenali bakat dan kekurangan mereka.
- 6) Bermain dapat digunakan sebagai saluran bagi anak-anak yang belum mencapai keinginan dan kebutuhannya.
- 7) Hubungan antara anak dan anggota keluarga lainnya dapat diperkuat melalui bermain dengan anggota keluarga.

Bermain (*play*) adalah Begitu sederhana untuk digunakan, frasa kehilangan makna intinya. Ini menunjukkan tindakan apa pun untuk kesenangan, terlepas dari hasil akhirnya. Game ini untuk semua anak, usia pra-sekolah, untuk dapat mengajar, dengan tulus dunia anak, untuk suatu tujuan tanpa paksaan atau tekanan atau tugas dari luar.

2.3. Gadget/ Gawai

2.3.1. Pengertian Gadget

Gadget seringkali merupakan barang atau peralatan yang relatif kecil dengan fitur dan tugas tertentu. Pandangan itu juga mengatakan bahwa gadget adalah barang elektronik yang kecil dan mudah dibawa. Gadget adalah peralatan elektronik portabel karena dapat dioperasikan tanpa listrik.

Gadget termasuk dalam evolusi teknologi yang selalu menghadirkan teknologi baru untuk memudahkan orang bekerja. Teknologi, dengan kata

lain, adalah bahasa umum, sedangkan perangkat adalah bahasa tertentu. Salah satu keunikan yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya. Singkat kata, gadget terus bermunculan untuk membuat kehidupan manusia lebih praktis dengan menghadirkan teknologi terkini.

2.3.2. Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Gadget/Gawai.

1) Dampak Positif Penggunaan Gadget/Gawai Pada Anak.

Dalam penggunaan gadget terdapat dampak positif jika digunakan dengan baik. menurut (Sunita, dkk 2017: 66), Beberapa efek menguntungkan dari penggunaan perangkat anak-anak adalah sebagai berikut:

a) Menambah Pengetahuan.

Anak dapat memperoleh informasi dengan mudah dan cepat. Misalnya, ketika Anda ingin mencari di internet kapan saja dan di mana saja, karena melalui internet bisa menambah ilmu pengetahuandari berbagi sumber.

b) Memperluas Jaringan Persahabatan.

Salah satu efek positif dari gadget adalah Anda dapat bergabung dengan media sosial dengan mudah dan cepat dan karenanya memperluas jaringan teman Anda, sehingga Anda dapat dengan mudah berbagi bersama keluarga, dan teman-teman dimanapun dan kapanpun.

c) Mempermudah Konomikasi.

Gadget adalah alat dengan teknologi canggih. Jadi siapa pun dapat berinteraksi dengan mudah dengan orang lain di seluruh dunia.

d) Melatih Keaktivitas Anak.

Sejumlah permainan unik dan menuntut telah dikembangkan oleh kemajuan teknologi. Karena daya tanggap dan konduktivitasnya yang tinggi, banyak anak-anak dengan ADHD mendapat manfaat dari bermain. Attention deficit disorder (ADHD) adalah gangguan perkembangan masa kanak-kanak ADHD adalah gangguan masa kanak-kanak meningkatkan aktivitas motorik yang cenderung berlebihan (Nanang Sahriani, 2001).

e) Beradaptasi Dengan Zaman.

Efek menguntungkan dari perangkat gadget bagi anak berkembang dan memungkinkan mereka untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman ketika gadget muncul dengan lingkungan sekitarnya, maka nampaknya cara mengunakanya diiringi dengan pengawasan yang dilakukan oleh orang tua.

f) Berkembangnya Imajinasi.

Perkembangan imajinasi anak dengan melihat berbagai jenis gambar kemudian mengambarkanya sesuai imajinasinya yang bertujuan untuk melatih daya anak sesuai dengan perkembangannya.

2) Dampak Negatif Penggunaan Gadget/Gawai.

Selain membawa dampak positif, tentu penggunaan gadget pada anak juga terdampak negatif, Berikut ini adalah beberapa dampak

buruk dan dampak buruk dari penggunaan gadget pada anak-anak. Berikut beberapa akibat negatif dari penggunaan gadget anak.

a) Mengganggu perkembangan anak.

Gadget memiliki fitur canggih, misalnya camera, permainan, video dan lainnya. Fitur tersebut akan mengganggu proses pembelajaran sekolah, karena siswa dapat menggunakan gadget tidak semestinya dan akan berdampak pada perkembangannya.

b) Mengganggu kesehatan.

Gangguan kesehatan yang dapat ditimbulkan dari memainkan gadget, seperti pada mata saat menggunakannya yang dapat menimbulkan efek radiasi yang diakibatkan pencahayaan yang berlebihan saat anak memainkannya. Oleh karena itu penggunaan gadget khususnya anak usia dini dan sekolah dasar harus dibatasi dengan sesuai dengan kebutuhannya saja, untuk mengantisipasi hal-hal yang akan merugikan kesehatannya.

c) Ketergantungan.

Anak-anak sekarang tanpa sadar mengalami ketergantungan inilah yang sangat berpengaruh pada perilaku anak bahkan perkembangan yang lainnya. Eko Prasetyo(2013).

d) Anak kurang bersosialisasi

Sebagai mana menurut Ebi (2017) anak-anak dapat menghabiskan waktunya berjam-jam untuk bermain gadget sehingga

mereka kurang bersosialisasi dengan lingkungan yang berada disekitarnya.

Memainkan gadget yang berlebihan membuat anak menjadi lebih malas untuk melakukan aktivitas dan kurang tidak peduli dengan lingkungan sosialnya disekitarnya.

e) Mengganggu waktu istirahat.

Berbagai fitur yang ada seperti game, video, dan lainnya membuat anak-anak hanya memiliki sedikit waktu untuk memperhatikan dirinya sendiri, karena disuguhi dengan berbagai fitur-fitur yang mengasikkan, apalagi tidak ada batasan dan bahkan kurangnya perhatian yang diberikan orang tua dan lingkungan sekitar terhadap penggunaan gadget (Yuliandi, 2011: 77).

Beberapa penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulannya bahwa memiliki berbagai dampak positif bahkan negatif yang sangat berpengaruh pada perkembangan anak. Namun, baik orang dewasa maupun anak-anak sangat berpengaruh dalam kehidupan kita, oleh karena itu pengawasan orang tua sangat diperlukan. penggunaan gadget dengan berbagai fitur yang ada di dalamnya.

2.4. Permainan Game Bagi Anak

2.4.1. Pengertian dan Perkembangan Game

Kata "permainan" berasal dari kata bahasa Inggris "permainan dasar." Bermain adalah bagian dari permainan, dan permainan adalah bagian dari bermain; keduanya terjalin. Game adalah aktivitas yang rumit dengan

aturan, gameplay, dan budaya. Permainan merupakan sistem di mana pemain bersaing dalam lingkungan yang terkendali. Aturan permainan dirancang untuk mengurangi Perilaku para pemain dan hasil pertandingan ditentukan. Permainan umumnya mengacu pada konsep pemahaman intelektual, yang juga dapat dicirikan sebagai adegan penilaian pemain. Dalam permainan, pemain ingin mencapai tujuan. (Nukrobo. 2021)

Dalam dua dekade sebelumnya, game menjadi salah satu media atau sarana yang berkembang cepat. Bisnis game telah berkembang pesat dan tanpa memiliki batasan sejak didirikan tahun 1970-an. Skolova dkk., 2008:114. Game telah menjadi salah satu dari beberapa media yang berkembang pesat dalam dua dekade terakhir. Sejak didirikan pada tahun 1970-an, industri game telah berkembang pesat dan tanpa batas. 2008:114, Skolova dkk. Pada awal 1990-an, permainan masih dianggap sebagai permainan anak-anak pada umumnya, tetapi pada tahun 2000-an dan seterusnya, mereka telah pindah ke banyak bidang seperti hiburan umum, simulasi, bisnis, dan banyak lagi. **Jenis-Jenis Game**

Jenis permainan adalah jenis permainan yang mengacu pada bentuk atau gaya permainan. Format permainan bisa seluruhnya satu jenis atau bisa juga kombinasi dari beberapa permainan lainnya. Jenis permainan berikut adalah :

1) *Strategy game*

Permainan taktik membutuhkan strategi pemain untuk memenangkan permainan. Anda harus memiliki rencana unik untuk

melindungi, menyerang, dan akhirnya mengambil tindakan terhadap lawan yang Anda hadapi saat memainkan permainan strategi. Tidak mudah dalam prakteknya. Pemain harus mencoba strategi dan metode, terutama ketika pemain harus mendorong lawan ke bawah dan melanjutkan permainan. Clash Of Clans (COC), Nemo's Reef, Age Of Warring, strategi waktu nyata, pembelajaran berbasis giliran adalah beberapa contoh permainan *strategi*.(Henry.2008:123).

2) *Fighting Game*

Game fighting adalah salah satu Memerangi jenis permainan. Game ini memungkinkan pemain untuk bertarung dengan berbagai kombinasi gerakan. Ada game pertempuran yang mengambil gerakan bela diri, beberapa di antaranya tidak dapat diklasifikasikan atau disebut bergerak liar. Beberapa contoh antara lain: Blood & Glory dan Blood & Glory: Legends, Tiger-Liberal Fighting, Hockey Fight Pro, Real Boxing dan Shadow Fight, sering digunakan.

3) *Adventure Game*

Game petualangan adalah sejenis game petualangan. Di mana pemain pergi ke suatu daerah, pemain akan menemukan begitu banyak yang dapat dipertahankan oleh pemain. Peralatan seperti pedang atau hal-hal yang digunakan petualang untuk kenyamanan sebagai panduan bagi pemain dalam pencarian mereka. Jenis permainan ini tidak ditujukan untuk perang dan pertempuran. Secara umum, fokus game ini adalah

memecahkan teka-teki daripada membunuh. Contohnya adalah: Blade Ninja dan Creed of Assassin.

4) Shooter Game/ game petualang

Game petualangan adalah sejenis gameshooter. Di mana pemain pergi ke suatu daerah, pemain akan menemukan begitu banyak yang dapat dipertahankan oleh pemain. Peralatan seperti pedang atau hal-hal petualangan Penembak jenis ini cukup populer karena mudah dimainkan. Secara umum, musuh dalam game ini datang secara massal dari berbagai arah, seperti pesawat terbang atau jenis musuh lainnya. Tujuan pemain adalah untuk menembak dan membunuh lawan dengan cepat. Game ini adalah dua dimensi (2D) pada awal pembuatannya tetapi sudah memiliki dampak tiga dimensi (3D) dengan aspek dua dimensi (2D) dalam evolusinya, sehingga masih memiliki penggemar. The Third Person Shooter, First Person Shooter dan Point Blank adalah *contoh* dari Game Shooter.

5) *Battle Royale*

Battle Royale adalah sejenis video game yang memadukan beberapa fitur gameplay survival dan eksplorasi dengan mode survival. Pertarungan melawan Royal Confronts menantang beberapa pemain, dimulai dengan memiliki peralatan minimum dan kemudian mencari senjata dan persenjataan, sambil mencegah mereka keluar dari "zona aman" yang melengking, sementara pemenangnya adalah orang terakhir

dalam permainan.. Contoh *Bettle Royale* adalah *PUPG Mobile, Free Fire, Cod Mobile*.

6) *Racing Game*

Racing game atau Game balap memberikan game seperti kendaraan yang digunakan untuk balapan cepat. Di dalam atau di luar arena. Kadang-kadang. Ada beberapa contoh permainan seperti itu: *Need For Speed The Run* dan *Dirt 2*.

7) *Education and Edutainment*

Jenis game *Education and edutainment* sebenarnya lebih mengacu kepada isi dan tujuan game, bukan pada jenis yang seharusnya, tetapi secara keseluruhan game ini dikategorikan jenis game *edutainment*, yang memiliki tujuan memancing minat belajar anak sambil bermain (Henry, 2008:125). Contoh jenis game ini adalah: Panjat cita-cita, terbang tanpa narkoba, dan susun gambar.

2.4.2. Dampak Game

Game memengaruhi pemain dengan cara yang baik dan buruk, terutama terhadap berbagai dampak :

1) Dampak positif

- a) Melatih anak-anak untuk memahami dunia teknologi dan berbagai fungsinya.
- b) Game dapat mengajarkan instruksi dan pelajaran (Henry, 2008:53).
- c) Ketika anak-anak bermain dengan kelincahan, sistem kecerdasan buatan mereka berkembang berdasarkan perkembangan motorik.

- d) Dapat melatih perkembangan saraf melalui perubahan otak dan saraf anak muda dalam permainan yang sering
- e) Melatih perkembangan kognitif karena kemampuan anak untuk menghadapi perubahan kadang-kadang.
- f) Melatih Bahasa asing dan lokal untuk pengucapan (Henry, 2008:56).
- g) Simulasi di area multimedia yang digunakan untuk mereplikasi beberapa kejadian di dunia nyata, (Sukolova, dkk 2008:123)

Dampak Permainan, seperti teka-teki, detektif, atau lainnya, memiliki efek yang menguntungkan. Game yang memiliki pengaruh baik juga membantu membentuk kecerdasan pemain, namun bukan satu-satunya cara untuk membuat perbedaan (Stutejo, 2007: 219-220).

2). Dampak negatif

- a) Penurunan aktifitas gelombang otak depan

Menurunkan aksi gelombang otak frontal, yang memiliki fungsi sangat penting untuk bermain dalam mengelola emosi, agresi anak dan perubahan mood, seperti iritasi, fasilitas emosional, masalah dalam interaksi sosial, tidak fokus, dll..

- b) Penurun aktifitas gelombang beta

Aktivitas gelombang beta yang berkurang memiliki dampak jangka panjang, bahkan jika pengguna tidak memainkan game tersebut. Pemain mengalami 'saraf otonom,' di mana tubuh memiliki keadaan di mana sekresi adrenalin meningkat, merangsang peningkatan kecepatan jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen. (Hilmuniati, 2011:25)

- c) Buat siapa pun luar biasa karena prestasinya dalam mendapatkan skor tinggi dan tidak dapat dihancurkan. Atau permainan tersebut dimanfaatkan untuk menghindari berbagai kesulitan yang muncul setiap hari.
- d) Game juga dapat menghasilkan perasaan egois yang kuat jika keluarga atau orang lain di sekitar mereka kurang perhatian. Game digunakan sebagai jalan keluar dari ketidakbahagiaannya. (Sokolova, dkk. 2008:123).

Dampak negatif lainnya antara lain: (Hilmunianti, 2021:26)

- a. Menimbulkan efek kecanduan, yang menimbulkan sikap lalai terhadap kehidupan nyata. Ini adalah masalah yang dihadapi pemain, dan poin yang harus diperhatikan adalah pengendalian diri.
- b. Hal tersebut membuat anak kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial sekitarnya, karena terlalu sering bermain game sehingga melupakan hubungan sosial disekitarnya
- c. Terlalu banyak masalah psikologis yang muncul jika itu terjadi. Tingkah laku seorang pemain dapat bervariasi dan mempengaruhi keadaan pikiran, karena pikiran selalu terfokus pada permainan yang dimainkan secara teratur.
- d. Anak-anak akan mengalami masalah mental. Dampak dari permainan dapat membuat anak menjadi hiperaktif dan akan menurunkan konsentrasi anak dalam belajar. Anak-anak akan lebih rentan terhadap kecemasan, depresi dan keterbelakangan sosial

Game merupakan perilaku yang memakan waktu jika game menjadi aktivitas utama dan ketergantungan.

Lee Eun Jin dari Dica Freprinca mengemukakan bahwa seseorang kecanduan game, terutama ada empat komponen indikator: “Excessive use, Withdrawal symptoms, Tolerance, dan Negative repercussion” (Freprinca,2021:8).

- a. Penggunaan yang berlebihan terjadi ketika game merupakan aktivitas yang paling signifikan dalam kehidupan seseorang. Ini mendominasi pikiran (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat membutuhkan) dan perilaku individu (regresi dalam perilaku sosial).
- b. Withdrawal symptoms adalah Emosi yang tidak menyenangkan karena permainan dikurangi atau dihentikan. Gejala tersebut berdampak pada kondisi fisik pemain. Perasaan dan konsekuensi, termasuk pusing dan sulit tidur, terjadi antara perasaan dan keinginan tubuh. Gejala-gejala ini juga berdampak pada kondisi psikologis, seperti iritasi atau suasana hati.
- c. Toleransi adalah proses dimana jumlah pemain tumbuh untuk mengubah emosi. Bila dimanfaatkan terus menerus, kenikmatan yang diperoleh dengan memanfaatkan permainan akan berkurang. Pemain tidak mengalami kegembiraan yang sama seperti yang mereka alami pertama kali sebelum mencapai durasi yang lama. Untuk mencapai dampak yang tinggi, jumlah penggunaan harus ditingkatkan.
- d. Negative repercussion adalah Respon negatif di mana komponen ini memiliki efek negatif antara penggunaan game dan lingkungan.

Komponen ini memiliki pengaruh terhadap pekerjaan lain, hobi dan kehidupan sosial. Pengaruh pada diri pemain mungkin perselisihan intrafisik atau hilangnya kontrol diri yang disebabkan oleh bermain game terlalu lama..

2.5. Kepribadian Sosial Anak

2.5.1. Pengertian Kepribadian Sosial

Istilah “kepribadian” (*personality*) memiliki banyak signifikansi, sebenarnya. Hal ini dikarenakan adanya variasi dalam teori, penelitian dan pengukuran. Menurut J. Feist dan G. J. Feist, kepribadian didefinisikan sebagai pola kualitas dan atribut tertentu yang umumnya permanen dan memberikan perilaku individu dengan konsistensi dan kekhasan. Feist & Jess Feist & Gregory J.. (Humanika. 2010:4).

Para ahli teori kepribadian terkenal dapat dianggap sebagai pribadi menurut ilmu psikologi. Misalnya, George Kelly dalam E. Koswara melihat kepribadian dalam pengalaman hidupnya sebagai metode unik individu untuk memahaminya. (Cile, 1991:22). Psikologi kepribadian dari objek adalah psikologi khusus yang membahas tentang keberadaan psikologis seseorang sebagai individu, yang merupakan komponen lain dari aspek sosial manusia.. (Sujanto, dkk.2009: 3).

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), Masalah sosial adalah masalah bagi masyarakat, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), (Alawi, dkk 1998:1028). Engine Fahri mengatakan secara sosial,

bagaimanapun, adalah inti dari bagaimana orang terhubung bahkan ketika struktur hubungan antara orang-orang ini masih dalam diskusi.

Berdasarkan uraian di atas, kepribadian sosial didefinisikan sebagai perilaku umum Orang-orang dengan sistem tren tertentu berinteraksi dengan konteks. Hal ini menunjukkan bahwa setiap orang melakukan sesuatu yang berbeda, bahkan sikap, bakat, kebiasaan, kemampuan, rutinitas dan aktivitas sehari-hari yang sama. Proses sosialisasi menurut sosiologi dimulai dari saat seseorang lahir sampai akhir hayatnya, yang mengarah pada perkembangan sikap dan tindakan yang sesuai dengan perilaku kelompok. Ramdhani (Ramdhani, 2020:6).

Teori Kepribadian Introvert dan Ekstrovert

Tipe orang adalah kategorisasi orang menurut pola kemiripan ciri-ciri yang sesuai dengan tipe kategori dalam salah satu dari dua kategori atau lebih. (Chaplin,2011). Tipe kemanusiaan dianggap penting untuk mempelajari orang-orang dengan semua perilakunya karena memberikan ciri-ciri kepribadian yang jelas, langsung dan langsung dan dapat memprediksi perilaku ketika menyelidiki dan memahami manusia tentang tipe kepribadian (Catrunanda, 2008) Tipologi adalah sekelompok orang berdasarkan tipe atau pola kepribadian, masing-masing tipe diwarnai oleh sejumlah fitur, ciri khas atau karakter; misalnya, Hippocrates menjelaskan tipe orang berdasarkan asumsi bahwa pengaruh cairan hidup terhadap perilaku mengklasifikasikan orang berdasarkan penampilan kepribadiannya sendiri. Kretchmer Beberapa toko menawarkan ide tentang kejelasan

kepribadian berdasarkan sikap individu terhadap dunia di dalam dan di luar dirinya:

a. Teori *Carl Gustav Jung*.

Menurut Car, jiwa terdiri dari dua bagian yang saling melengkapi: kesadaran dan kesadaran. Menurut pandangan ini, peran jiwa adalah aktivitas yang secara logis tidak berubah dalam keadaan yang berbeda, dan oleh karena itu jiwa adalah permanen. Menurut ide ini.

Secara umum, empat fungsi jiwa disebutkan dalam teori ini: dua rasional (pensiun dan sensasi) dan dua irasional (pertimbangan dan intuisi). Pikiran sadar mengatur fungsi yang lebih tinggi sementara alam bawah sadar mengontrol fungsi yang lebih rendah.

Dalam kategori ini, sedangkan sikap jiwa, dalam dua jenis yaitu *ektrovert* dan *introvert*. Seorang yang bertipe ekstrovert memiliki ciri:

Sikap kesadaran yang mengarah keluar dirinya.

- 1) Lingkungan menentukan orientasi eksternal, ide, perasaan, dan tindakan.
- 2) Karakteristik adaptasi, perilaku yang sangat baik, cepat, akurat dan Pandai bergaul

Tipe introvert memiliki ciri:

- 1) Sadar akan sikapnya
- 2) Semuanya dipersepsikan dari sudut pandangnya, kurang sosial, sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. (Iyus Yosep).

b. Teori Eysenck

Eysenck (prabowo & Riyanti 1998), Klaim bahwa dua ekstrem dalam satu skala adalah ekstrovert dan introvert. Kebanyakan orang berada di tengah, hanya sedikit yang benar-benar ekstrovert atau introvert. Secara umum, orang memiliki dua kutub ini, meskipun umumnya mereka memiliki salah satu tren kepribadian yang berlaku. Selain itu, Eysenck memperkenalkan dua aspek tambahan - stabilitas (aksi) dan ketidakstabilan, atau neoretisme. Gabungan, dua dimensi membentuk sumbu dengan empat bidang. Ada beberapa karakteristik kepribadian di setiap area. Orang-orang dengan kecenderungan introvert namun mudah tersinggung, merasa terluka, harga diri yang buruk mudah, mudah bermimpi, mengalami kesulitan tidur, introvert. IQ yang relatif tinggi, bahasa yang kuat, biasanya tidak hati-hati, tidak terlalu kaku, dan pertama-tama mereka bercanda tentang seks (Suryabrata S., 2002). Selain itu menurut Eysenck (Ziegler, 1992).

- 1) Fitur karakteristik introvert (stabil) meliputi: tenang dan tenteram, temperamen stabil, dapat dipercaya, kontrol, kedamaian, perhatian dan pasif. 2) Ciri-ciri kepribadian introvert (neurotik) antara lain: Suasana hati, mudah cemas,

kaku, hati-hati, murung, sulit bersosialisasi, 3) Sedangkan ciri-ciri kepribadian ekstrovert (stabil) antara lain: memiliki pemimpin, ceria, gesit, bebas dan responsif. Kualitas (neurotik) dari kepribadian ekstrovert meliputi: agresif, santai, mencintai perubahan, optimis dan energik.

2.5.2. Jenis-jenis Kepribadian

Menurut Paul Hery Musen dalam Hasanah (2014: 23), "Kecenderungan kepribadian pada kelompok anak dibedakan menjadi dua jenis yaitu kecenderungan kepribadian ekstrovert dan kecenderungan kepribadian introvert".

2.5.2.1. Kecenderungan kepribadian ekstrovert

Menurut Paul Henry Mussen dalam Hasanah (2014: 23), Kecenderungan orang ekstrovert adalah anak-anak memperhatikan sehingga segala sikap dan pilihannya didasarkan pada pengalaman orang lain. Mereka biasanya menyenangkan, terbuka, energik dan sosial. Anak-anak ekstrovert sering kali memiliki banyak teman dan banyak yang dicintai karena sikapnya yang hangat dan terbuka *Ekstrovert* digambarkan oleh Eysenck dalam Wulansari (2012: 38) sebagai berikut:

Orang yang suka bergaul, suka berpesta, punya banyak teman, butuh teman untuk mengobrol dan tidak suka membaca atau belajar sendiri. Anda membutuhkan kegembiraan, Anda menghargai kesulitan, sering kali Anda dalam bahaya, Anda bertindak tanpa berpikir dan Anda umumnya ingin menjaga hati Anda tetap berjalan. Suka bercanda, selalu siap menjawab dan sering suka berubah, sedikit memperhitungkan (mudah dilakukan), optimis dan suka tertawa dan gembira. Ia lebih suka terus bergerak, agresif dan cepat memudar, semua sensasi tidak dipantau atau dapat diandalkan.

Menurut Eysenck dalam Suryabrata (2014: 294), Ekstrovert pada umumnya dapat melakukan pekerjaan dengan cepat, tetapi tidak secara menyeluruh. Kegagalan untuk berbicara dan memilih gambar yang jelas dan tren baru. Mereka memiliki kecerdasan yang sangat sedikit dan seringkali tidak stabil.

2.5.2.2. Kecenderungan Kepribadian Introvert

Menurut Paul Henry Mussen dalam Hasanah (2014: 24) Kecenderungan seorang anak untuk mundur dari lingkungan sosialnya disebut kepribadian introvert. Dia biasanya membuat sikap dan keputusan berdasarkan perasaan, ide, dan pengalamannya sendiri. Dia melakukan banyak hal. Biasanya mereka pendiam dan suka menyendiri, karena merasa keinginannya bisa terpenuhi sendiri tidak membutuhkan orang lain. Eysenck (1981) dalam Wulansari (2012: 39)

Introvert adalah tipikal orang yang pendiam dan pemalu. Mereka lebih suka membaca, menyendiri, dan menjaga jarak kecuali teman dekat. Mereka suka merencanakan sebelum melangkah, mereka skeptis pada awalnya, mereka tidak menyukai kebahagiaan atau kehidupan. Jarang agresif, tidak dihilangkan, suram dalam aspek tertentu dan memiliki cita-cita yang tinggi dalam hal etika.

Menurut Eysenck dalam Suryabrata (2014: 293-4), Biasanya seseorang yang introvert namun lambat, memiliki perbendaharaan kata yang kuat dan keras kepala atau keras kepala. Preferensi mereka adalah berkonsentrasi pada gambar yang tenang dan kuno. IQ mereka cukup tinggi dan mereka tidak menghargai lelucon.

Menurut Hasanah (2014: 24) Awalnya, reaksi anak terhadap apapun adalah introvert atau ekstrovert. Namun, itu bisa menjadi

kebiasaan dan kebiasaan menjadi bagian dari identitasnya jika terus-menerus ditanggapi. Kecenderungan anak diamati dalam tingkah lakunya yang ditandai dengan perubahan pada setiap tahapannya karena kecenderungan tersebut merupakan gambaran dari kepribadian anak.

Reaksi awal seorang anak muda terhadap segala sesuatu adalah introvert dan ekstrovert. Namun, jika reaksi itu terus-menerus ditunjukkan, itu mungkin menjadi kebiasaan, dan kebiasaan itu menjadi bagian dari identitasnya. Anak-anak cenderung berdampak pada perilaku anak, yang dicirikan dalam setiap fasenya oleh perubahan, karena kecenderungan ini merupakan gambaran yang luas dari kepribadian anak.

2.5.3. Kepribadian Sebagai Wujud Tingkah Laku Sosial

Personality (kepribadian) menggambarkan sifat-sifat dan unsur-unsur yang terkait dari suatu organisasi (komposisi). Dalam diri seorang individu, ciri dan komponen perilaku sosial secara psikofisik memotivasi orang untuk melakukan apa adanya, menunjukkan karakteristik khas yang membedakan orang dari orang lain, termasuk sikap, keyakinan, nilai dan cita-cita, pengetahuan, kemampuan, dan sebagainya. Menurut (Baharudin, 2009:135). Orang dilahirkan dengan kemampuan untuk belajar, orang tidak memiliki pola intuitif tentang cara berpikir dalam beberapa situasi.

Freud berpendapat bahwa Ada tiga aspek kepribadian sosial, yaitu pertama, “Id” pada hakikatnya adalah inti biologis seseorang yang merupakan sumber keinginan atau keinginan. Kedua, dimensi Ego sebagai semacam mediator yang berusaha menempatkan seseorang dalam inovasi

atau keinginan atau keinginan masyarakat. Ketiga, Super-Ego atau kesadaran sosial. Super ego, semacam polisi, yang tinggal di dalam dirinya, tetapi dengan kemampuan diri yang penuh akan tetap ada. Ego pekerjaan super adalah untuk menekan atau mengurangi motif keinginan, kekerasan, dll. (Sjarkawi,2014:19).

Kepribadian mengacu pada karakteristik seseorang. Ciri kepribadian merupakan salah satu unsur atau fase dari keseluruhan kepribadian. Proses sosialisasi individu didirikan, dipelihara dan diubah. Empat variabel yang mempengaruhi perkembangan kepribadian adalah:

- 1) Warisan biologis (yang menyebabkan faktor variasi individu dalam mentalitas, penampilan fisik, dan kedewasaan). Faktor biologis adalah bawaan lahir dan merupakan pengaruh turun temurun pada salah satu ciri keluarga atau campuran ciri kedua orang tua. (Sjarkawi, 2014:19).
- 2) Geografi menciptakan berbagai pengalaman di mana individu mengidentifikasi dengan dunia nyata.
- 3) Lingkungan untuk budaya (menyebabkan berbagai jenis partisipasi dalam lingkungan budaya secara keseluruhan). Variabel lingkungan pembentuk kepribadian sangat terkait dengan fitur atau standar budaya seseorang sebagai contoh atau model. (Sabri,1993:110).
- 4) Misalnya, setelah masuk sekolah, anak dapat menjadi anggota teman sebayanya dan menjadi bagian dari kelompoknya. Lingkungan sosial dapat menimbulkan banyak modus partisipasi dalam kehidupan masyarakat. Pada tahap ini anak mulai memperhatikan perkembangan

ciri-ciri atau perilaku yang sesuai atau dihargai oleh teman-temannya. Anak-anak belajar untuk menghargai diri mereka sendiri dan posisi mereka dalam kelompok melalui hubungan interpersonal dengan teman sebaya. (Yusuf, 2001: 128-129).

2.5.4. Bentuk-bentuk Tingkah Laku Sosial Anak

Di usia anak-anak perilaku sosial, berikut ini adalah:

- 1) Negativisme pemberontakan terhadap yang ada jenis perilaku. Seorang anak pemberontak adalah anak laki-laki yang siap untuk mematuhi perintah, yang menerima instruksi, tidak mendengarkan nasihat atau bahkan semua yang dikatakan orang tuanya. Anak yang keras cenderung tidak patuh. (Muhaimin, 2013:115). Pemberontakan terjadi sebagai reaksi terhadap penerapan yang tidak sesuai dengan kehendak anak, hukuman, tuntutan orang tua atau lingkungan sekitarnya.
- 2) Agresi (agresi), yaitu fisik (nonverbal) dan perilaku penyerangan kata-kata (verbal). Agresi adalah jenis respons frustrasi. (Stiawa, 1993:115). Ciri-ciri perilaku agresi antara lain: (Anantasari, 2006:80-90)
 - a) Perilaku agresif lebih merupakan serangan terhadap jantung atau merusak dan secara sosial tidak diinginkan. Ini adalah perilaku menyerang. Contoh: Perilaku anak dalam membela objek yang rusak.
 - b) Perilaku yang merugikan atau merusak diri sendiri, orang lain atau mengganti barang; Perilaku agresif, terutama yang dilakukan dengan penghambat anak, tentunya akan menimbulkan bahaya berupa rasa sakit yang diderita oleh orang lain atau diri sendiri. Misalnya, ketika

seorang anak muda memukul meja dengan tangannya ketika dia marah.

c) Melakukan pelanggaran standar sosial; Secara umum, perilaku agresif selalu merupakan pelanggaran standar sosial. Sikap bermusuhan terhadap orang lain; perilaku agresi yang mengacu kepada sosial,

d) sikap permusuhan sebagai tindakan yang ditujukan untuk melukai orang lain. Contoh: memukul teman.

e) Perilaku agresif telah dipelajari; perilaku agresif dipelajari melalui pengalaman belajar sebelumnya. Perilaku agresif juga mencakup variabel sosial atau lingkungan yang berbeda yang menunjukkan perilaku agresif. Contoh: kekerasan terhadap keluarga.

3) Perselisihan tanpa objek (perkelahian) terjadi jika anak tidak diganggu oleh anak lain, seperti kesulitan dalam menyelesaikan sesuatu, atau merampas barang atau mainan. Perselisihan tanpa objek terjadi.

4) Menggoda, dengan kata lain sebagai jenis perilaku bermusuhan. Menggoda adalah serangan verbal terhadap orang lain (kata-kata konyol atau menggelikan), memicu serangan marah. Ejekan atau ejekan mempengaruhi anak muda yang menjadi korban sangat parah. Konyol atau konyol bisa membuat remaja yang menjadi korban merasa terhina dan menurunkan rasa percaya diri sepanjang waktu. Anak-anak tertutup, lebih rendah dan tidak bergaul dengan teman-temannya (Achroni, 2012:147).

- 5) Rivalitas adalah fenomena sosial yang saling bersaing atau berkompetisi antar individu atau organisasi dalam mengejar nilai-nilai tertentu tanpa menggunakan ancaman dan kekerasan. Pada usia empat tahun, daya saing ini dianggap sebagai persaingan status dan pada usia enam tahun, semangat bersaing mulai tumbuh lebih baik.
- 6) Sikap kerjasama adalah keinginan untuk bekerjasama dengan organisasi. Sikap kolaborasi pada anak-anak lebih meningkat pada usia enam tahun ke atas. Pada usia ini, anak-anak suka bekerja dengan teman sebaya dalam kelompok (Yusuf, 2021:124).
- 7) Ascendant, yaitu perilaku yang mendominasi atau berusaha untuk mengontrol setting sosial. Anak-anak yang lebih suka memerintah memiliki beberapa tantangan untuk perkembangan sosial dan emosional mereka karena perilaku ini. (Achroni.2012:67). Bentuk perilaku yang kuat seperti meminta, memerintahkan, mengancam atau mewajibkan orang untuk memenuhi kebutuhannya.
- 8) Kepentingan diri sendiri, yaitu sikap mementingkan diri sendiri dalam memahami minat atau keinginan, sebagai anak yang terus-menerus ingin memenuhi keinginannya dan ketika ditolak memprotes anak dengan berteriak, membentak, atau mengamuk. Indikator yang menunjukkan adanya masalah egois/egosentris antara lain:
- a. Produktivitas rendah, karena mereka terlalu mengkhawatirkan perasaan pribadi mereka dan kontak dengan orang lain kurang produktif. Sindrom ini terjadi pada anak-anak yang dimanjakan

tanpa berusaha keras untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan.

- b. Orang yang egois memiliki konsepsi yang buruk tentang diri mereka sendiri dan sikap negatif terhadap orang lain
- c. Kurang dalam kelompok untuk bergabung. Anak-anak yang egois dan berpusat pada ego biasanya mengalami kesulitan dalam menjalin persahabatan. Mereka melihat pertunangan mereka bukan sebagai "kita", melainkan sebagai "aku", yang menginginkannya.

9) Simpati (sympathy), sikap emosional yang mendorong orang untuk menjaga orang lain (Yusuf. 2021:125). Dalam interaksi yang bersahabat, kehidupan bertetangga, dll., perkembangan simpati dapat diperhatikan. Contoh dari tindakan simpati, Anda akan menyampaikan simpati Anda kepada seorang teman setelah Anda menerima berita basi bahwa salah satu anggota keluarga Anda meninggal.

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh konteks sosial dan anak dapat mencapai perkembangan sosial yang positif secara matang, terlepas dari apakah mereka memberikan kesempatan untuk perkembangan anak yang baik atau tidak. Kondisi sosial yang tidak menguntungkan, seperti kekerasan orang tua; sering dimarahi; cuek; gagal membimbing; contoh; mendidik atau mentaati anak dalam penerapan norma, baik agama maupun budi pekerti/budi pekerti; anak kemudian cenderung menunjukkan

perilaku maladaptif, seperti: lebih rendah, dominan egois, egois, mau mengasingkan/menyendiri, kurang rasa toleransi (Yusuf, 2021:126).

2.5.5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kepribadian Sosial Anak

Faktor-faktor yang mempengaruhi kepribadian sosial anak adalah sebagai berikut: (Mayar, 2013:3).

1) Keluarga

Lingkungan pertama yang akan diketahui anak adalah lingkungan keluarga. Dengan mengenali ciri-ciri kehidupan sosial dan standar kehidupan sosial yang berbeda, kepribadian anak sangat dipengaruhi oleh proses pengasuhan dan bimbingan orang tua untuk anak-anak dan mendorong anak-anak mereka dan memberikan contoh bagaimana norma-norma ini harus digunakan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Proses bimbingan orang tua biasanya disebut sebagai sosialisasi.

2) Kelompok teman sebaya

Anak-anak mulai bergaul dengan rekan kerja dan menjadi bagian dari kelompok mereka setelah bersekolah. Anak mulai memperhatikan perilaku yang pantas atau dihargai oleh teman. Anak-anak belajar untuk menghargai diri mereka sendiri dan posisi mereka dalam kelompok melalui hubungan interpersonal dengan teman sebaya. Secara umum pilihan teman lebih sedikit untuk anak-anak yang kurang kasih sayang, agama atau arahan etis dari orang tua mereka, dan mereka dapat dengan mudah dibujuk oleh kelompok mereka.. (Yusuf, 2021:129)

3) Kematangan

Kematangan fisik dan psikologis sangat penting untuk sosialisasi. Dalam proses sosial diperlukan kematangan intelektual dan emosional, seperti kemampuan berbicara, untuk menawarkan dan menerima pendapat orang lain. Perlu pendekatan fisik untuk bersosialisasi dengan baik, agar semua orang bisa bekerja dengan baik.

4) Pengaruh pengalaman sosial anak

Pengalaman sosial anak adalah suatu keadaan yang dialami baik di rumah, di sekolah maupun di masyarakat di luar rumahnya oleh anak sepanjang hidupnya. (Nirwana.158) Proses sosialisasi dipengaruhi oleh anak-anak dengan pengalaman sosial yang negatif, misalnya tidak dibiarkan oleh orang tuanya keluar rumah utama di luar rumahnya. Hal ini akan membuat anak-anak mengabaikan lingkungan di luar rumah mereka dan menjadi kurang bersosialisasi.

Pendidikan anak dapat dicapai di lingkungan sekitarnya melalui kontak sosial antara orang dewasa dan teman sebaya. Salah satu cara belajar adalah dengan mengamati, meniru, dan melakukan. Orang dewasa dan teman-teman yang dekat dengan kehidupan anak adalah barang-barang yang diamati dan ditiru oleh anak-anak. Anak-anak dapat belajar bagaimana belajar, berbagi, merasakan, menghargai atau kemampuan dan informasi lainnya. Pendidikan orang dewasa pada anak harus memperhatikan dan menyadari bahwa orang dewasa adalah model yang harus diteladani oleh anak dalam ucapan, tanggapan dan tanggapannya terhadap anak dan orang lain. (Sumarto, 2013:131).

5) Status sosial ekonomi

Kondisi atau status kehidupan sosial keluarga dalam masyarakat sangat berpengaruh terhadap kehidupan sosial. Akan diamati bahwa anak-anak bukanlah anak-anak yang otonom, tetapi anak-anak di seluruh lingkungan keluarga, yaitu "anak siapa dia". Standar yang berlaku dalam keluarga akan diperkirakan secara tidak langsung dalam hubungan anak, masyarakat dan organisasi.

Tingkah lakunya memberikan banyak perhatian pada keadaan regulasi anak yang dibentuk oleh keluarga. Dalam konteks itu, kedudukan sosial dan ekonomi keluarga selalu “dipelihara” dalam kehidupan sosial anak.

6) Pendidikan

Pendidikan adalah proses sosialisasi yang berfokus pada anak. Di masa depan, kehidupan sosial anak diberi warna oleh hakikat pendidikan sebagai proses untuk mengoperasikan pengetahuan normatif. Pencantuman standar perilaku sengaja ditawarkan kepada siswa yang belajar di sekolah (schools). Tidak hanya standar lingkungan sekitar yang diketahui siswa tetapi standar kehidupan nasional dan standar hidup antar bangsa diketahui. Tujuan pendidikan etika sosial dan moral adalah untuk membentuk kehidupan bermasyarakat dan bermasyarakat. (Sunarto, 2013:132).

2.6. Karakteristik Peserta Didik

2.6.1. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar

Rata-rata usia siswa Sekolah Dasar di Indonesia adalah 6 tahun dan berakhir pada usia 12 tahun. Pembagian fase perkembangan anak menunjukkan bahwa anak usia sekolah dasar berada dalam dua fase perkembangan: awal (6-9 tahun) dan akhir (10-12 tahun).

Anak-anak usia sekolah dasar memiliki berbagai ciri dari anak-anak usia dini. Anak usia dini senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan langsung merasakan atau melakukan sesuatu.

Menurut Havighurts dalam Desmita, tugas perkembangan anak sekolah dasar meliputi. (Desmita, 2011:35-36).

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

2.6.2. Hubungan dengan Teman Sebaya

Sebagian besar anak sekolah dasar bersosialisasi dalam kelompok, sehingga "kelompok usia" umumnya dikenal pada periode ini. Saat ini, anak-anak tidak lagi senang bermain sendiri atau berbisnis dengan

keluarga. Ini karena anak-anak muda sangat ingin dan tidak senang ketika mereka tidak bersama teman-teman mereka, untuk diakui sebagai anggota kelompok ini.

Dalam mencari teman sekelompok, anak-anak dari pemain sekolah dasar memiliki peran yang lebih besar untuk bermain bersama dalam kegiatan seperti berbicara, bergaul, pergi ke sekolah, mengobrol di telepon, bermain musik dan bersenang-senang dengan teman-temannya. Kemungkinan pembentukan kelompok sebaya didasarkan pada anak-anak yang tinggal di lingkungan yang sama dengan sekolah yang sama, dan berpartisipasi di sekolah yang sama. Pada usia 6 sampai 7 tahun, kelompok sebaya lebih dari sekedar kelompok bermain, mereka tidak memiliki sedikit aturan dan mereka tidak terorganisir untuk menjelaskan tanggung jawab mereka dan kemudahan interaksi antara anggotanya. Kelompok menjadi lebih formal sekitar usia 9 tahun. Sesuai dengan minat dan rencana lomba bersama, anak-anak berkumpul bersama. Klub atau kelompok didirikan untuk anak-anak di bawah peraturan tertentu. (Desmita, 2021:224).

Fungsi teman sebaya anak akan mempengaruhi dua unsur, yaitu: (Romlah, 2010:107).

1. Komponen yang baik dari perkembangan anak adalah memberikan kemungkinan untuk belajar:
 - a) bagaimana berhubungan dengan orang lain;
 - b) bagaimana perilaku sosial dipantau
 - c) meningkatkan kemampuan dan minat yang sesuai dengan usia;

- d) berbagi perasaan, pengalaman dan masalah.
 - e) ikatan yang lebih dalam antara orang-orang
 - f) Masa depan yang ditawarkan memiliki rasa nilai dan optimism
2. Ciri-ciri negatif dari perkembangan kepribadian anak akan mempengaruhi perubahan perilaku anak. Dampak tersebut lebih kuat bagi mereka yang memiliki suasana rumah yang kurang kondusif, namun tidak tepat bila hubungan antara anak dan orang tuanya bahkan tidak bersahabat.

Ada upaya untuk mengevaluasi orang lain dalam berbagai cara pada anak-anak sekolah dasar. (Desmita, 2021:225). Hubungan teman sebaya membedakan diri mereka dengan otonomi, kepekaan, pertimbangan empiris dan kemampuan untuk mengungkapkan perasaan secara verbal, yang di kemudian hari menunjukkan hubungan yang mendalam. Dengan demikian, pola perilaku yang muncul dari hubungan yang diciptakan sepanjang masa pertumbuhan tampaknya mewakili interaksi dengan teman sebaya. Pertemuan-pertemuan itu memberikan landasan koneksi yang dikembangkan dalam tahap kehidupan selanjutnya. (Sokolova, 2008: 15).

2.7. Kerangka Berpikir

Pengaruh gadget terhadap minat belajar Dipengaruhi oleh beberapa variabel, salah satu penyebabnya adalah gadget secara umum dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu internal dan eksternal. Teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat dan banyak hits Generasi baru, khususnya pelajar dan mahasiswa merupakan pengguna aktif teknologi ini. Salah satu

perangkat canggih tersebut adalah gadget. Penggunaan gadget harus diawasi secara ketat di lingkungan pendidikan sehingga siswa tidak menggunakan perangkat secara langsung dalam belajar mengajar kecuali jika diizinkan oleh instruktur. Jika Anda tidak menerapkan batasan waktu dengan penggunaan perangkat, pengaruhnya pada murid adalah kecanduan dan lemah untuk berpikir. Jika tidak disertai dengan batas waktu. Keinginan untuk belajar akan berkurang, sebaliknya minat belajar akan meningkat jika gadget digunakan dengan benar dan membantu dalam proses belajar mengajar.

Pengaruh terhadap hasil belajar pemanfaatan perangkat. Penggunaan gadget untuk meningkatkan pekerjaan, khususnya pembelajaran, memungkinkan siswa menggunakan internet untuk mencari materi pembelajaran bagi siswa yang memanfaatkan Gadget. Penggunaan gadget berdampak pada siswa, sehingga penggunaan dan penggunaan yang tepat dapat bermanfaat untuk membantu proses belajar, bagi siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar siswanya. Namun jika gawai digunakan secara berlebihan dan cenderung digunakan dalam permainan, menonton video atau di media sosial akan menimbulkan efek adiktif, akan sulit bagi siswa untuk mengambil pelajaran jika ketergantungan pada gadget karena konsentrasi antara belajar dan bermain. perangkat ini akan membuat siswa sulit berkonsentrasi. Hal ini akan menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang dan lebih buruk.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kualitatif, yaitu menghasilkan data yang konsisten dengan apa yang diamati di lapangan dan dilanjutkan dengan analisis data. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata dan bahasa dalam setting yang alami dengan orang-orang dan perilaku yang diamati (Moleong, 2017: 6). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dimana hasil penelitian mendeskripsikan dampak bermain game melalui gadget terhadap kepribadian sosial siswa sekolah dasar di SDN 1 Selat.

3.2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah orang-orang yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa di SDN 1 Selat yaitu masing-masing kelas diambil 10 orang yaitu kelas IV, V, dan VI yang bermain game, maka didapat langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Peneliti melakukan wawancara dengan guru wali kelas, dan orang tua di rumah terkait dengan dampak permainan game pada siswa,
- 2) Guru melihat bagaimana dampak permainan game terhadap kepribadian sosial siswa dalam proses belajar.

3.3. Jenis Data dan Sumber Data

3.3.1. Jenis Data

Dalam penelitian ini, sumber data tunduk pada temuan dalam kuesioner dan lembar validasi data kuantitatif yang diperoleh dari hasil. Data kualitatif adalah jenis data yang dinyatakan dalam kata-kata atau frase. Dalam penelitian kualitatif ini, sumber data utama yang digunakan adalah kata-kata dan tindakan, sedangkan selebihnya adalah data pelengkap seperti dokumen dan lain-lain.

3.3.2. Sumber Data

Sumber data yang dikumpulkan adalah topik dari mana data dikumpulkan dalam penelitian ini. Hasil observasi dan wawancara diperoleh dari penelitian ini. Data dibagi menjadi dua data penelitian (dua), yaitu:

- a. Data primer, data yang dikumpulkan langsung dari informan lapangan. Data primer dari wawancara dengan direktur sekolah, instruktur wali kelas dan orang tua siswa telah dikumpulkan dalam penelitian ini.
- b. Penyelidikan ini juga membutuhkan informasi sekunder. Data sekunder bertindak sebagai pelengkap atau pendukung data primer. Informasi ini berasal dari buku dan arsip atau dokumentasi di sekolah. (Sugiyono, 2018:225).

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Tahapan terpenting dalam penelitian adalah prosedur pengumpulan data, karena tujuan utama penelitian adalah perolehan data. Peneliti tidak menerima data yang memenuhi persyaratan data tanpa memahami metode pengumpulan data.

3.4.1. Angket

Untuk mendapatkan data prima, peneliti peneliti mengedarkan angket kepada siswa di SDN 1 Selat yang aktif dalam permainan game, perlunya menggunakan metode angket karena dengan angket peneliti akan mendapatkan data secara langsung dari siswa itu sendiri bagaimana tentang bermain game dan bagaimana pula tentang kepribadian sosial.

Pertanyaan yang disediakan berjumlah 22 nomor diedarkan untuk siswa yang aktif bermain game.

3.4.2. Interview

Peneliti mengadakan interview dengan kepala SDN 1Selat dan wali kelas dan orang tua. Perlunya mengadakan interview karena untuk mendapatkan data sebagai data skunder agar dapat memperkuat dari data yang diperoleh pada siwa. Dalam mengadakan interview peneliti juga mendapatkan data tentang prmainan game terhadap keribadian sosial anak

3.4.3. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data secara langsung di lapangan. Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti mengenai dampak permainan game melalui gawai terhadap kepribadian sosial anak sekolah dasar di SDN 1 Selat. Proses ini

dilakukan dengan cara mengamati, melaporkan, dan mencatat apa yang terkandung dalam peristiwa tersebut.

3.4.4. Dokumentasi

Dokumen adalah catatan tertulis atau tercetak dari kejadian-kejadian sebelumnya. Dokumen juga dapat menghasilkan informasi latar belakang tentang peristiwa atau aktivitas tertentu. Catatan pribadi, buku harian, laporan kerja, notulen rapat, catatan kasus dan foto dapat direkam dalam dokumen.

3.4.5. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2018:59) Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu peneliti sebagai instrumen juga harus “divalidasi” seberapa jauh penelitian kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun kelapangan. Adapun bentuk instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Agar penelitian ini terarah, peneliti terlebih dahulu menyusun kisi-kisi instrumen penelitian yang selanjutnya dijadikan acuan untuk membuat lembar Angket, wawancara dan observasi. Adapun kisi-kisi sebagai berikut.

3.4.6. Instrumen Angket

Perlunya menggunakan metode angket karena dengan angket peneliti akan mendapatkan data secara langsung dari siswa itu sendiri bagaimana tentang dampak permainan game melalui gawai terhadap kepribadian sosial anak. Adapun bentuk kisi-kisi angket dalam penelitian

ini adalah dikutiip dan dimodifikasikan dari penelitian terdahulu yaitu dari Universiitas Katolik Soegijapranata. Angket yang dipakai menggunakan sistem angket tertutup dengan jawaban “YA = 1 jika “TIDAK = 0. Lalu lihatlah pertanyaan dan perhatikan apakah cocok dengan anda.jika merasa cocok menggambarkan diri anda berikan jawaban “YA” dan jika merasa kurang dengan diri anda berikan jawaban “TIDAK” dengan memberikan tanda (V) pada setiap pertanyaan yang anda pilih.

3.4.7. Instrumen Wawancara/*Interview*

Pedoman wawancara atau interview adalah nama alatnya. Wawancara bisa dilakukan secara terstruktur atau tidak terstruktur (bebas) dalam praktiknya. Tanpa harus membawa lembar panduan, pewawancara bebas bertanya apa saja kepada yang diwawancarai. Dalam melakukan wawancara semacam ini, pewawancara harus memperhitungkan data yang diperoleh. Berbeda dengan wawancara, kuesioner penuh dan lengkap digunakan untuk membantu orang yang diwawancarai, persis seperti itu. Selain itu, ada wawancara gratis di mana wawancara dapat diadakan secara gratis hanya dengan menggunakan beberapa aturan. Berikut panduan alat wawancara penelitian, seperti pengaruh perjudian gadget terhadap komunikasi sosial siswa SD di SDN 1 Selat. Table 3.1. Kisi-Kisi Wawancara

No.	Aspek	Butiran pertanyaan
A.	Pedoman Wawancara Kepala Sekolah	
	Pengimplementasi dari permainan game	1.
	Jenis permainan game yang berdampak buruk bagi siwa disekolah	2.

	Langkah-langkah yang diupayakan oleh sekolah dalam dampak permainan game kepada siswa	3.
	Harapan yang harus dicapai sesuai dengan kaitan dampak game terhadap kepribadian sosial siswa	4.
B.	Pedoman Wawancara Wali Kelas di SDN 1 Selat	
	Keterkaitan permainan terhadap kepribadian sosial siswa dalam mentaati praturan sekolah	1.
	Pengaruh bermain game terhadap proses belajar siswa	2.
	Dampak permainan game dterhadap pergaulan anak di sekolah	3.
	Penilaian guru terhadap siswa dalam pengaplikasannya setiap hari di lingkungan sekolah	4.
C.	Pedoman Wawancara orang tua siswa	
	Proses pemilihan anak yang sering atau selalu bermain game	1.
	Kendala dari orang tua dalam mengawasi anaknya	2.
	Solusi dan kendala yang terjadi dalam pada anak yang sering bermain game	3.

3.4.8. Instrumen Observasi

Dalam penelitian kualitatif, instrumen observasi digunakan bersamaan dengan pendekatan wawancara. Dalam penelitian kualitatif, observasi digunakan untuk melihat dan mengamati topik penelitian secara langsung, memungkinkan peneliti untuk mencatat dan mengumpulkan data yang diperlukan untuk mengungkap temuan.

3.5. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan denagn dua cara yaitu analissis data hasil angket dan analisis data hasil wawncara, observasi, dan dokumentasi.

3.5.1. Analisis Data Hasil Anket

Analisis kepraktisan ini dapat diperoleh dari angket respon yang diberikan kepada siswa. Berikut pedoman penilaian pada lembar angket ektovert dan introvert.

Dengan menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

P = skor rata-rata

$\sum x_i$ = jumlah seluruh skor responden (E / I)

n = jumlah siswa

3.5.2. Analisis data hasil wawancara observasi dan dokumentasi

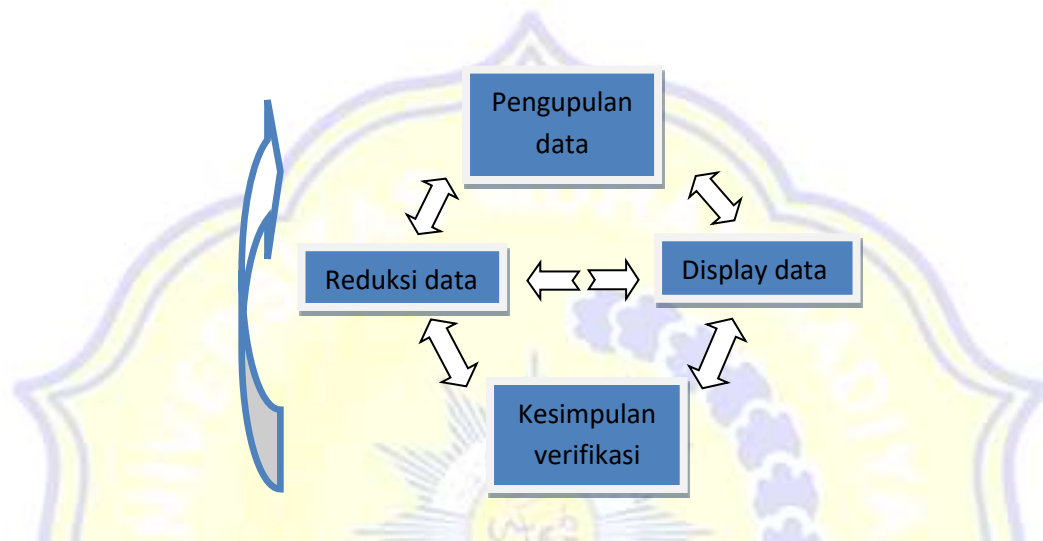
Analisis data adalah studi sistematis dan penyusunan data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi, mengorganisasikan data ke dalam kategori, menggambarkannya dalam satuan, mensintesiskannya, memodelkan dan menarik kesimpulan yang mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam analisis data adalah sebagai berikut :

1. Analisis sebelum di lapangan

Analisis dilakukan terhadap penelitian primer atau sumber data sekunder yang digunakan untuk menetapkan topik penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh komunikasi sosial anak sekolah dasar di SDN 1 Selat menggunakan gadget.

2. Analisis selama di lapangan

Tahapan analisis lapangan yang dilakukan peneliti menggunakan pendekatan analisis data model interaksi Miles & Huberman yang terdiri dari 4 tahap. 3.1 merupakan gambar dari tahapan-tahapan beserta alur teknik analisis data :



Gambar 3.1: Komponen-komponen Analisis data model interaktif Miles dan Huberman.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Pengumpulan data

Sebelum penelitian, selama uji coba dan bahkan di akhir penelitian, data dikumpulkan. Pada awal penelitian peneliti melakukan studi pendahuluan di SDN 1 Selat yang membuktikan dan mendemonstrasikan bahwa game benar-benar berdampak pada komunikasi sosial anak. Metode pengumpulan data dimasukkan dalam penelitian pra-eliminasi. Di SMA SDN 1, siswa Selat 4, 5 dan 6 mendekati interaksi peneliti dan membentuk kontak, lawan bicara

penelitian, observasi dan catatan lapangan. Keseluruhan proses pengumpulan data ini dan hasilnya adalah pengelolaan data.

2. Reduksi data

Tindakan mereduksi data digabungkan dan dianalisis dalam satu bentuk tekstual semua bentuk data yang dikumpulkan. Proses pemilihan data 'mentah' dari catatan lapangan, dengan penekanan pada penyederhanaan, abstraksi dan transformasi, dicirikan sebagai reduksi data. Data yang dipilih merupakan hasil pengumpulan data dengan menggunakan pendekatan observasi, wawancara dan dokumentasi. Pemilihan data observasi pada Interaksi Sekolah SDN I Selat. Pemilihan data penelitian dari hasil wawancara berhubungan langsung dengan masalah penelitian seperti wawancara tentang permainan yang sering dimainkan anak, waktu bermain, dan masalah sosial bagi anak.

3. Penyajian data

Fakta deskriptif ditampilkan dengan informasi yang terorganisir, yang memungkinkan kita untuk membuat temuan dan bertindak. Data disusun secara relasional dengan menyajikannya sedemikian rupa sehingga mudah diakses. Data dari hasil pengumpulan data sehubungan dengan masalah penelitian yang peneliti uraikan dalam penelitian ini. Informasi yang diberikan berupa dongeng dan tabel, seperti data game yang biasa dimainkan anak-anak, waktu yang dihabiskan untuk bermain game dan kepribadian sosial anak. Penarikan kesimpulan/verifikasi

Penarikan kesimpulan/verifikasi adalah verifikatif, penelitian harus sampai pada kesimpulan dan memverifikasi signifikansi dan kebenaran hasil akhir yang diterima di lokasi penelitian. Data yang diperoleh merupakan hasil dari beberapa tahapan dalam penelitian kualitatif, seperti pemilihan informasi yang relevan dari pengumpulan dan penyajian dalam bentuk tabel, dan informasi tersebut mungkin dianggap penting.

