

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Hasil penelitian tentang pengaruh game terhadap komunikasi sosial pada anak (studi kasus di kelas IV, V, VI SDN 1 Selat), menunjukkan bahwa game dapat menyebabkan berbagai kecanduan bagi pemain, yaitu: kepribadian yang ekstrovert atau introvert. Intensitas permainan anak mungkin menggambarkan tingkat kecanduan game. Semakin tinggi frekuensi permainan, semakin besar pengaruh permainan pada komunikasi sosial di kalangan anak muda. Ini adalah daftar hasil dari mana masing-masing tingkat intensitas permainan, anak-anak dengan kepribadian ekstrovert bermain game dengan intensitas sebanyak 73,3 persen, sedangkan anak-anak dengan kepribadian introvert bermain dengan intensitas sebanyak 26,7 persen. Jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak juga dapat mengungkapkan kepribadian sosial mereka ketika mereka dipengaruhi oleh permainan. Anak yang permainan dengan jenis permainan kekerasan dapat mempengaruhi sifat sosial seorang anak. Sebagian besar game dapat memengaruhi karakter sosialnya.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka saran dari peneliti yakni, antara lain:

1. Perlunya pengawasi orang tua terhadap anak dalam bermain game serta membatasi waktu anak untuk bermain game.
2. Sebagai seorang pendidik, saya menyarankan agar guru menekankan siswa untuk memilih permainan yang berkualitas dan memilih permainan yang dapat mendukung perilaku siswa.

3. Pihak sekolah di sarankan untuk lebih dapat mengarahkan siswa kepada kegiatan yang lebih positif. Misalnya siswa lebih diwajibkan untuk mengikuti ekstrakurikuler agar terhindar dari kecanduan *game* yang dapat berdampak pada perilaku konsumtif siswa dan mengsosialisasikan gemar menabung agar siswa tidak menghabiskan uang untuk membeli paketan untuk bermain *game* saja
4. Kepala sekolah dalam mengelola kecanduan *game* pada siswa Sekolah Dasar di SDN 1 Selat di antara lain menerapkan semua layanan sesuai dengan kebutuhan siswa adanya kerja sama antara guru dan instansi lain, dan memiliki pengetahuan wawasan tentang *game*.

5.3. Penutup

Sebagai penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala puji dan syukur setelah penulisan skripsi ini selesai. Penulis memahami perlunya penyempurnaan teknik untuk menghasilkan tesis ini. Kami sangat berharap berbagai pihak dapat memberikan saran dan kritik untuk penyempurnaan tesis ini. Semoga kita selalu dalam lindungan Allah SWT dan diberi hidayah selalu agar di dunia dan di akhirat kita meraih keridhoan.

DAFTAR PUSTAKA

- Iki, Imansa, 'Macam Macam Jenis Game Online' dalam <http://imansaiki.blogspot.co.id/2012/03/macam-macam-jenis-jenis-dalam-games.html>, diakses 7 februari 2021
- Ahmadi, A. 2003. *Psikologi Umum*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ameliola, S, Nugraha, D.. 2013. *Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi* Universitas Brawijaya. [Http://icassis.files.wordpress.com/2013/09/2013-02-29.pdf](http://icassis.files.wordpress.com/2013/09/2013-02-29.pdf) 7 februari 2021
- Ardini, Puspung Puspa. dkk. 2018. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: Adje Media Nusantara.
- Baharudin, 2009, *Pendidikan Dan Psikologi Pengembangan*. Jogjakarta : Ar-ruzz media
- Desmita, 2019 *Psikologi Perkembangan*, Bandung PT Remaja Rosda Karya.
- Dianah, Mutiah. 2010, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Feist, jess & Gregory j, feist 2010 "ter." *Theories of Personality: Teori Kepribadian*. Jakarta : Salemba Humanika .
- Hasanah, Indah Ibmiyatul. 2014. *Perbedaan Yang Signitif Pada Tipe kepribadian Siswa Berdasarkan Pola Asu Orangtua Pada Siswa Kelas IX SMP Pawiyatan Surabaya*. Online at <http://digilib.uinsby.ac.id/> Diakses pada tanggal 30/04/2020.
- Hediansyah, Haris. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Untuk Ilmu Sosial)* Jakarta : Salemba Humanika.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hilmuniati, fina . 2011. *Dampak bermain game online dalam pengalaman sholat pada anak dikeluarga pisanan kecamatan ciputat kota tangerang selatan*. skripsi Jakarta: program S1 UIN syarif hidayatullah .
- Istikomah, Kholifah. 2016. *Dampak Game Terhadap Kepribadian Sosial Anak Studi Kasus kelas V Islam Al-Madinah Semarang*. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang 28 januari 2021

- Makromah, Titik. 2019. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*. (Institut Agama Islam Negeri (IAIN). Metro)
- Muhibbinsyah. 202. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muktahar Latif, Zukhairin, dkk. 2010., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Kencana Prenada Media Group.
- Muktahar Latif, Zukhairin, dkk. 2010., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mulyana, Deddy. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT remaja roda karya.
- Nainggolang, Deslima, 2016, " *Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan Televisi Dan Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Niaga Universitas Negeri Medan*" skripsi fakulats ekonomi
- Nana, Sudjana. 2004. *Dasar-Dasar Proses Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido Offset.
- Nukrobo, Atonius Tri Setio *Defensi Game* dalam <http://chikchunguya.wordpress.com>. diakses 5 february 2021
- Oetomo, Budi Setejo, 2007. *Education Konsep, Teknologi, Dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Rahman, Mhd, Habibu, 2020. *Pengembangan Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini*. Jawa Barat: PT Edu Publisher
- Sa'adah. 2014. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prilaku Sosial Siswa*. (Instut Agama Islam Negeri (IAIN) Nurjati Cirebon)
- Sabri, Mary Go, 1993. *Menerobos Dunia Anak*. Bandung: kalam kehidupan.
- Saebeni, Beni Ahmad. 2008. *Metode Penelitian*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sari, MirnalIntan. 2018. *Pengaruh penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Sari, Tri, Puspita dkk. 2016 " *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prosocial Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al- Mubtini*", D-III Kebidanan Stikes PKU muhammadiyah Surakarta, vol. 13, No 2

- Sjarkawi. 2015. *Pembentukan Kepribadian Anak (Peran Moral Intelektual Emosional Dan Sosial Sebagai Wujud Integritas Membangun Jiwai Diri)*. Jakarta : PT Bumi Asara.
- Sokolova, Irina, dkk., 2008 "terj." *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda*. Jogjakarta: Kata Hati.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sujonto, Agus. dkk., 2009. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryabrata, Sumadi. 2014. *Psikologi kepribadian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Syifa, Layyinatul. 2009. *Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar*. Universitas PGRI Semarang: Indonesia 21 Januari 2021
- Taufik, M dkk. 2011. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Mataram : IAIN.
- Wijanarko, Jarot. 2016. *Apakah Ibu Baik Peringatan Erat Digital*. Jakarta selatan: keluarga Indonesia bahagia.
- Wulansari, Suci. 2011. *Pengaruh Model Pembelajaran Dan Tipe Kepribadian Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Siswa Smp Swasta Dikecamatan Medan Area*. At.<http://digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED-Article-23923-Suci.pdf> diakses tanggal 30/04/2021





Profil Sekolah SDN 1 Selat

Tabel 4.1 Penelitian Sekolah SDN Selat

1. Identitas Sekolah			
1	Nama Sekolah	:	SDN 1 SELAT
2	NPSN	:	50200774
3	Jenjang Pendidikan	:	SD
4	Status Sekolah	:	Negeri
5	Alamat Sekolah	:	Jalan Suranadi II
	RT / RW	:	0 / 0
	Kode Pos	:	83371
	Kelurahan	:	SELAT
	Kecamatan	:	Kec. Narmada
	Kabupaten/Kota	:	Kab. Lombok Barat
	Provinsi	:	Prov. Nusa Tenggara Barat
	Negara	:	Indonesia
2. Data Pelengkap			
7	SK Pendirian Sekolah	:	2 Desember Tahun 1943
8	Tanggal SK Pendirian	:	2004-01-30
9	Status Kepemilikan	:	Pemerintah Daerah
10	SK Izin Operasional	:	2 Tahun 2004
11	Tgl SK Izin Operasional	:	2004-01-30
12	Kebutuhan Khusus Dilayani	:	
13	Nomor Rekening	:	010-22-087-85-01-9
14	Nama Bank	:	BANK NTB
15	Cabang KCP/Unit	:	Narmada
16	Rekening Atas Nama	:	SDN 1 SELAT
17	MBS	:	Ya
18	Luas Tanah Milik (m ²)	:	2.367 M ²
19	Luas Tanah Bukan Milik (m ²)	:	0
20	Nama Wajib Pajak	:	SDN 1 SELAT
21	NPWP	:	00.530.704.6-915.000
3. Kontak Sekolah			
20	Nomor Telepon	:	081917491916
21	Nomor Fax	:	0881917491916
22	Email	:	sdn1selat@gmail.com
23	Website	:	http://
4. Data Periodik			

24	Waktu Penyelenggaraan	:	Pagi/6 hari			
25	Bersedia Menerima Bos?	:	Ya			
26	Sertifikasi ISO	:	Belum Bersertifikat			
27	Sumber Listrik	:	PLN			
28	Daya Listrik (watt)	:	1300			
29	Akses Internet	:	Telkom Speedy			
30	Akses Internet Alternatif	:	XL (GSM)			
5. Sanitasi						
31	Kecukupan Air	:	Cukup			
32	Sekolah Memproses Air	:	Ya			
	Sendiri					
33	Air Minum Untuk Siswa	:	Disediakan			
34	Mayoritas Siswa Membawa	:	Tidak			
	Air Minum					
35	Jumlah Toilet Berkebutuhan	:	2			
	Khusus					
36	Sumber Air Sanitasi	:	PDAM			
37	Ketersediaan Air di	:	Ada Sumber Air			
	Lingkungan Sekolah					
38	Tipe Jamban	:	Leher angsa (toilet duduk/jongkok)			
39	Jumlah Tempat Cuci	:	4			
	Tangan					
40	Apakah Sabun dan Air	:	Ya			
	Mengalir pada Tempat Cuci					
	Tangan					
41	Jumlah Jamban Dapat	:	Laki-laki	Perempuan	Bersama	
	Digunakan		0	0	1	
42	Jumlah Jamban Tidak Dapat	:	Laki-laki	Perempuan	Bersama	
	Digunakan		1	1	0	

6. Visi Misi Sekolah

Visi :
Beriman, Bertaqwa, Harmonis dan Berprestasi.

- Misi :
- Mengembangkan pembelajaran berbasis iman dan taqwa serta menjunjung nilai-nilai luhur budaya masyarakat
 - Menegakkan kedisiplinan
 - Menjalin kerjasama yang harmonis antara warga sekolah di lingkungan
 - Menciptakan lingkungan sekolah yang indah
 - Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan.

7. Data Siswa

1. Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel : 4.2 Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin

Laki-laki	Perempuan	Total
98	92	190

2. Jumlah peserta Didik Berdasarkan Usia

Tabel : 4.3 Jumlah peserta Didik Berdasarkan Usia

Usia	L	P	Total
< 6 tahun	0	0	0
6 - 12 tahun	93	91	184
13 - 15 tahun	5	1	6
16 - 20 tahun	0	0	0
> 20 tahun	0	0	0
Total	98	92	190

3. Jumlah Siswa Berdasarkan Agama

Tabel : 4.3 Jumlah Siswa Berdasarkan Agama

Agama	L	P	Total
Islam	98	92	190
Kristen	0	0	0
Katholik	0	0	0
Hindu	0	0	0
Budha	0	0	0
Lainnya	0	0	0
Total	98	92	190

4. Jumlah Siswa Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Tabel : 4.4 Jumlah Siswa Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Tingkat Pendidikan	L	P	Total
Tingkat 6	20	23	43
Tingkat 2	17	10	27
Tingkat 3	15	16	31
Tingkat 4	12	14	26
Tingkat 1	16	12	28
Tingkat 5	18	17	35
Total	98	92	190

9. Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tabel : 4:5 Daftar Pendidikan dan Tenaga Kependidikan

Nama	NUPTK	JK	NIP	Status Kepegawaian
Ardi Gunawan S.Pd		L		Honor Daerah TK.II Kab/K
B. Nurul Huda S.pd	7563756658300093	P		Honor Daerah TK.II Kab/K
Hj. Baiq Hervan Cita Resmiati S.Pd. SD	8461743646300043	P	196511291986052001	PNS
Jazaah. S.Pd	044474646300033	P	-	Honor Daerah TK.II Kab/K
Mariati . S.Pd	2645764665300022	P	-	Honor Daerah TK.II Kab/K
Mulhimah Aini. S.Pd	-	P	198308172014062011	Guru Honor Sekolah
Muliati. S.Pd	2143761662300023	P	-	PNS
Ratna Dewi. S.Pd	-	P	-	Guru Honor Sekolah
St. Suharti S.Pd	4356741643300023	P	196310241983032009	PNS
Suryani. S.Pd.	-5662757659300012	P	1979123120055012026	PNS

INSTRUMEN WAWANCARA NARASUMBER

(DAMPAK GAME)

NAMA :

KELAS :

Game

1. Apa yang anda ketahui tentang game online dan offline?
2. Kapan anda mulai mengenal game?
3. Jenis game apa saja yang sering anda mainkan?
4. Apakah anda bermain game setiap hari?
5. Dimana anda memainkan game?
6. Apa manfaat setelah bermain game?
7. Apakah menurut anda game memiliki dampak negatif dan positif?
8. Apa dampak-dampak dari bermain game?

(DAMPAK GAME)

NAMA : JUL

KELAS : V

Game

1. Apa yang anda ketahui tentang game online dan offline?
Game online memakai jaringan internet / kalo offline tidak membutuhkan jaringan internet
2. Kapan anda mulai mengenal game?
pada umur 9 tahun
3. Jenis game apa saja yang sering anda mainkan?
Free-Fire dan COD Mobile
4. Apakah anda bermain game setiap hari?
sering sekali bermain game
5. Dimana anda memainkan game?
di rumah sendiri
6. Apa manfaat setelah bermain game?
buat santai dan seru-seruan
7. Apakah menurut anda game memiliki dampak negatif dan positif?
Ya memiliki dampak positif dan negatif
8. Apa dampak-dampak dari bermain game?
Tahunya buat cuman buat santai aja

(DAMPAK GAME)

NAMA : Ari

KELAS : IV

Game

1. Apa yang anda ketahui tentang game online dan offline?
Game online adalah yang pakai internet sedangkan game offline itu yang tidak pakai internet
2. Kapan anda mulai mengenal game?
Sejak umur tujuh tahun, kelas satu tapi kalau tau game online atau offline pas kelas tiga
3. Jenis game apa saja yang sering anda mainkan?
Puzzle dan Coding
4. Apakah anda bermain game setiap hari?
Tidak, kalau ada waktu kosong
5. Dimana anda memainkan game?
Di rumah bareng teman kadang juga di rumah
6. Apa manfaat setelah bermain game?
Menyenangkan atau happy
7. Apakah menurut anda game memiliki dampak negatif dan positif?
Iya, game memiliki dampak negatif dan positif
8. Apa dampak-dampak dari bermain game?
Negatifnya malas belajar, positifnya menyenangkan

LEMBAR ANGKET SISWA
(EKSTROVERT DAN INTROVERT)

IDENTITAS RESPONDEN

NAMA :
KELAS :
JENIS KELAMIN :

DAFTAR KUENSIIONER

Mohon untuk memberikan tanda (V) pada setiap pertanyaan yang anda pilih.

Keterangan :

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.

A. Kuesioner Tipe Kepribadian (*Ektrovert dan Introvert*)

1. Ekstrovert

NO	PERNYATAAN	YA	TIDAK
1	Saya menyukai banyak kegiatan		
2	Saya suka bercanda dengan teman saat proses belajar		
3	Saya memberikan ide-ide baru saat bermain game dengan teman		
4	Saya selalu berusaha tepat waktu masuk ke kelas		
5	Saya pernah mengganggu teman ketika proses belajar mengajar berlangsung		
6	Selama sayaaktif bermain game saya suka tertawa lebih keras saat ada yang lucu didalam kelas		
7	Saya tidak bisa menjaga rahasia teman		
8	Saya berterus terang jika ada suatu hal yang saya tidak sukai		
9	Saya mudah mengekspresikan rasa tidak suka kepada teman		
10	Saya berani membuat keputusan baru walaupun mengandung resiko.		
11	Didalam kelas saya tertarik melakukan aktivitas dalam waktu bersamaan		
12	Saya mudah bergaul dengan teman di sekolah		

2. *Introvert*

NO	PERYATAAN	YA	TIDAK
1	Saya memerlukan waktu yang lama untuk berpikir saat proses pembelajaran di kelas		
2	Saya senang mengerjakan tugas sekolah sendiri tanpa bantuan orang lain.		
3	Saya suka menyendiri saat proses belajar mengajar di kelas		
4	Saya sulit mengambil keputusan		
5	Saya merasa malu jika guru meminta saya mengerjakan tugas di depan kelas		
6	Jika saya menghadapi masalah, saya tidak ingin orang lain tahu masalah saya		
7	Saya malu bergabung dengan kelompok teman-teman lain		
8	Saya tidak suka diganggu orang lain		
9	saya mudah emosi jika teman bercanda dengan saya		
10	Saya tidak suka kegiatan yang penuh tantangan		
11	Saya datang tepat waktu ke sekolah		
12	Saya cepat marah jika di ganggu oleh teman		



Siswa Yang Berkepribadian *Extrovet*

IDENTITAS RESPONDEN

NAMA : *Setia Susanti*
 KELAS : *Empat*
 JENIS KELAMIN : *Laki-Laki*

DAFTAR KUENSIIONER

Mohon untuk memberikan tanda (V) pada setiap pertanyaan yang anda pilih.

Keterangan :

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.

A. Kuesioner Tipe Kepribadian (*Extrovert dan Introvert*)

1. *Ekstrovert*

NO	PERNYATAAN	YA	TIDAK
1	Saya menyukai banyak kegiatan	✓	
2	Saya suka bercanda dengan teman saat proses belajar	✓	
3	Saya memberikan ide-ide baru saat bermain game dengan teman		✓
4	Saya selalu berusaha tepat waktu masuk ke kelas	✓	
5	Saya pernah mengganggu teman ketika proses belajar mengajar berlangsung	✓	
6	Selama saya aktif bermain game saya suka tertawa lebih keras saat ada yang lucu didalam kelas	✓	
7	Saya tidak bisa menjaga rahasia teman	✓	
8	Saya herterus terang jika ada suatu hal yang saya tidak sukai	✓	
9	Saya mudah mengekspresikan rasa tidak suka kepada teman		✓
10	Saya berani membuat keputusan baru walaupun mengandung resiko.		✓
11	Didalam kelas saya tertarik melakukan aktivitas dalam waktu bersamaan	✓	
12	Saya mudah bergaul dengan teman di sekolah	✓	

2. *Introvert*

NO	PERYATAAN	YA	TIDAK
1	Saya memerlukan waktu yang lama untuk berpikirsaat proses pembelajaran di kelas	✓	
2	Saya senang mengerjakan tugas sekolah sendiri tanpa bantuan orang lain.		✓
3	Saya suka menyendiri saat proses belajar mengajar di kelas		✓
4	Saya sulit mengambil keputusan	✓	
5	Saya merasa malu jika guru meminta saya mengerjakan tugas di depan kelas	✓	
6	Jika saya menghadapi masalah, saya tidak ingin orang lain tahu masalah saya	✓	
7	Saya malu bergabung dengan kelompok teman-teman lain		✓
8	Saya tidak suka diganggu orang lain		✓
9	saya mudah emosi jika teman bercanda dengan saya		✓
10	Saya tidak suka kegiatan yang penuh tantangan		✓
11	Saya datang tepat waktu ke sekolah	✓	
12	Saya cepat marah jika di ganggu oleh teman		✓

Siswa Yang Berkepribadian Introvet

IDENTITAS RESPONDEN

NAMA : ACPHAN FERDIANSYA
 KELAS : 5
 JENIS KELAMIN : Laki - Laki

DAFTAR KUENSIONER

Mohon untuk memberikan tanda (V) pada setiap pertanyaan yang anda pilih.

Keterangan :

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.

A. Kuesioner Tipe Kepribadian (*Ektrovert dan Introvert*)

1. Ekstrovert

NO	PERNYATAAN	YA	TIDAK
1	Saya menyukai banyak kegiatan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Saya suka bercanda dengan teman saat proses belajar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Saya memberikan ide-ide baru saat bermain game dengan teman	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4	Saya selalu berusaha tepat waktu masuk ke kelas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Saya pernah mengganggu teman ketika proses belajar mengajar berlangsung	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6	Selama saya aktif bermain game saya suka tertawa lebih keras saat ada yang lucu didalam kelas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Saya tidak bisa menjaga rahasia teman	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Saya berterus terang jika ada suatu hal yang saya tidak sukai	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9	Saya mudah mengekspresikan rasa tidak suka kepada teman	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10	Saya berani membuat keputusan baru walaupun mengandung resiko.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	Didalam kelas saya tertarik melakukan aktivitas dalam waktu bersamaan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Saya mudah bergaul dengan teman di sekolah	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

2. Introvert

NO	PERYATAAN	YA	TIDAK
1	Saya memerlukan waktu yang lama untuk berpikirsaat proses pembelajaran di kelas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Saya senang mengerjakan tugas sekolah sendiri tanpa bantuan orang lain.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Saya suka menyendiri saat proses belajar mengajar di kelas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Saya sulit mengambil keputusan	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5	Saya merasa malu jika guru meminta saya mengerjakan tugas di depan kelas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Jika saya menghadapi masalah, saya tidak ingin orang lain tahu masalah saya	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7	Saya malu bergabung dengan kelompok teman-teman lain	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Saya tidak suka diganggu orang lain	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	saya mudah emosi jika teman bercanda dengan saya	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Saya tidak suka kegiatan yang penuh tantangan	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
11	Saya datang tepat waktu ke sekolah	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Saya cepat marah jika di ganggu oleh teman	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

FOTO DOKUMENTASI







**PEMERINTAH KABUPATEN LOMBOK BARAT
UPT DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIT PELAYANAN TEHNIS SATUAN PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 SELAT**

Jalan Suranadi II Desa Selat, Kec. Narmada, Kab. Lombok Barat, NTB, Kode Pos 83371.

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/20/SDN 1 Slu/VII/2021

Berdasarkan surat permohonan izin penelitian fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram, Nomor:115/11.3AU/FKIP-UMMat/F/VII/2021, Tanggal 12 juli 2021 di SDN 1 Selat Kecamatan Narmada Kabupaten Lombok Barat mencrangkan bahwa:

Nama :Anyorman Hasan
Nim :117180080
Jurusan/prodi :Pendidikan/PGSD

Telah melaksanakan penelitian untuk memperoleh data dengan judul **“Dampak Permainan Game Melalui Gawai Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sekolah Dasar (SD) di SDN 1 Selat”**
Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Selat, 12 Juli 2021

Kepala Sekolah



HJ. ST. SUHARTI, S.Pd
NIP.196310241983032009