

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MORALITAS ANAK
DI SDN 11 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
Dalam Ilmu Tarbiyah**



OLEH :

ELISA MAHARANI

NIM. 16591017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2020**

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada Yth,
Rektor IAIN Curup

Di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Elisa Maharani (16591017) mahasiswa IAIN Curup yang berjudul : Dampak *Game Online* Terhadap Moralitas Anak di SDN 11 Rejang Lebong sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan, terima kasih.

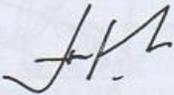
Wassalamu'alaikum Wr. Wb

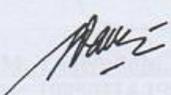
Curup, Agustus 2020

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Hendra Harmi, M. Pd
NIP. 197511082003121001


Wiwin Arbaini W., M.Pd
NIP. 197210042003122003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 95 /In.34/FT/PP.00.9/09/2020

Nama : **Elisa Maharani**
NIM : **16591017**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul : **Dampak Game Online Terhadap Moralitas Anak di SDN 11 Rejang Lebong**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

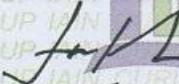
Hari/Tanggal : **Rabu, 19 Agustus 2020**
Pukul : **14.31 – 16.00 WIB**
Tempat : **Gedung Munaqosyah Fakultas Tarbiyah Ruang 04 IAIN Curup**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

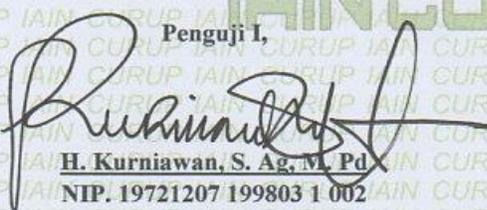
Sekretaris,

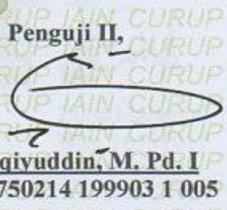

Dr. Hendra Harmi, M. Pd
NIP. 19751108 200312 1 001


Wihwin Arbaini W, M.Pd
NIP. 19721002 200312 2 003

Penguji I,

Penguji II,


H. Kurniawan, S. Ag, M. Pd
NIP. 19721207 199803 1 002


M. Taqiyuddin, M. Pd. I
NIP. 19750214 199903 1 005

Mengetahui,
Dekan


Dr. H. Ifnaldi, M.Pd.
NIP 196506272000031002



HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Elisa Maharani
NIM : 16591017
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah
Judul : Dampak *Game Online* terhadap Moralitas Anak di SDN 11
Rejang Lebong

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu untuk dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, Agustus 2020



Elisa Maharani
Nim.16591017

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum wr.wb

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kenikmatan serta kesempatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini. Shalawat beserta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya, berkat beliau pada saat ini kita dapat menikmati zaman yang penuh dengan rahmat dan ilmu pengetahuan.

Karya ilmiah dalam bentuk skripsi ini penulis susun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata-1 pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak, maka tidaklah mungkin penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Rektor IAIN Curup Bapak Dr. Rahmat Hidayat, M.Ag. M.Pd dan segenap Jajarannya.
2. Bapak Dr. H. Ifnaldi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah.
3. Bapak H. Kurniawan, M. Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
4. Bapak Dr. Hendra Harmi, M. Pd selaku Pembimbing I.
5. Ibu Wiwin Arbaini W., M.Pd selaku Pembimbing II.
6. Ibu Ummul Khair, M. Pd selaku Pembimbing Akademik.

7. Civitas IAIN Curup beserta Jajarannya yang telah memberi izin bagi penulis untuk melakukan penelitian dan menyelesaikan karya ilmiah ini.
8. Kepala Sekolah, Guru-guru dan Siswa/i SD Negeri 11 Rejang Lebong.

Akhir kata, semoga segala peran dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis dibalas oleh Allah SWT dengan pahala yang berlipat ganda. Besar harapan penulis, kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Aamiin Ya Rabbal Alamin

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb

Curup, Agustus 2020

Penulis

Elisa Maharani

NIM. 16591017

MOTO

Waktu adalah pedang. Jika kamu tidak memanfaatkannya dengan baik, maka ia akan memanfaatkanmu.

(HR. Muslim)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah,

Dengan menyebut nama Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan anugerah-Nya kepada seluruh umat manusia di alam semesta. Sehingga saya sempat merasakan pahit manisnya menuntut ilmu. Sejatinya ilmu, semacam benda berharga yang tidak dapat diperoleh dengan mudah. Sebab, ilmu harus diusahakan, dipikirkan, dipelajari dan memerlukan pengorbanan serta wajib diiringi dengan doa. Oleh karena itu, skripsi ini saya persembahkan pada orang-orang saya sayangi dan cintai:

1. Teristimewa untuk ayahanda Heri Susanto dan Ibunda Eli Padepi, yang telah merawat saya dengan penuh cinta dan kasih, yang selalu bekerja keras, dan yang senantiasa selalu berdoa demi kesuksesan anakmu ini. Terima kasih Ayah. Terima kasih Ibu.
2. Untuk adinda Roni Pranata, semoga apa yang kamu cita-citakan dapat terwujud.
3. Untuk para penyemangat, A. Rahmad, Sarifatim, Niapus, Evi Yuls, Aff, Desti, Mursyid, Mahotra dan teman-teman MPI 2016 yang telah mengorbankan banyak waktu, tenaga, dan pikirannya.
4. Untuk keluarga angkatku di Desa Barumanis.
5. Untuk teman-teman seperjuangan PGMI A angkatan 2016.
6. Untuk teman-teman PPL di SDN 11 Rejang Lebong.
7. Untuk Agama, Bangsa dan Almamater IAIN Curup.

ABSTRAK

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MORALITAS ANAK DI SDN 11 REJANG LEBONG

Oleh :

Elisa Maharani (16591017)

Game online merupakan hiburan yang sangat diminati oleh generasi *millennial* pada saat ini, baik dari kalangan anak-anak, remaja maupun orang dewasa. *Game online* hanya bisa dimainkan apabila kita menghubungkan komputer atau *handphone* dengan jaringan internet. Pemain *game online* memiliki emosi yang labil, mereka cepat mengalami perubahan tingkah laku dan perubahan *mood* secara drastis seperti mudah marah, berkata kasar atau kotor dan lebih agresif. Adapun masalah yang akan diteliti dalam skripsi ini yaitu: Bagaimana dampak *game online* terhadap moralitas anak di SDN 11 Rejang Lebong? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *game online* terhadap moralitas anak di SDN 11 Rejang Lebong.

Pada penelitian ini menggunakan metode etnografi, etnografi memfokuskan diri pada budaya dari sekelompok orang. Peneliti etnografi dituntut untuk memperoleh *perspektif emic* tentang budaya yang sedang ditelitinya dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara serta dokumentasi. Metode ini dipilih agar data mengenai dampak *game online* terhadap moralitas anak di SDN 11 Rejang Lebong bisa diperoleh secara mendalam dan keseluruhan (maksimal).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Faktor anak bermain *game* yaitu melihat internet, melihat teman yang bermain, rasa ingin tahu yang tinggi, rasa bosan, kurang perhatian dari orang tua dan adanya fasilitas yang memadai untuk anak bermain *game*. 2) Jenis *game* yang dimainkan *game* peperang dan *game* strategi. 3) Lama waktu bermain anak paling sedikit 1-2 jam sehari, maksimal 12-24 jam. 4) Besar biaya yang dikeluarkan anak untuk bermain *game* di warnet Rp 3.000,00 - Rp 15.000,00. Biaya membeli kuota internet Rp 10.000,00 – Rp 22.000,00. Biaya untuk membeli *item game* Rp 3.000,00 - Rp 70.000,00. 5) Dampak *game online* terhadap moralitas anak di SDN 11 Rejang Lebong yaitu, dampak positif, menumbuhkan dan melatih jiwa kerjasama pada anak serta meningkatkan nilai-nilai sosial anak seperti kontrol diri, menghargai dan menghormati orang lain. Dampak negatif, anak tidak berani jujur, mengurangi tingkat disiplin anak, tingkah laku anak menjadi kurang sopan, anak sering berbohong, anak melakukan tindak kriminal.

Kata Kunci : Dampak, *Game Online*, Moralitas Anak

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
KATA PENGANTAR	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Pertanyaan Penelitian.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian.....	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	8
1. Pengertian Moralitas/Moral.....	8
2. Perkembangan Moral	10
3. Pengertian Anak	16
4. Pembagian Moral	17
5. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Moral Anak	20
6. Permainan	26
7. Pengertian <i>Game Online</i>	27
8. Jenis <i>Game Online</i>	29
9. Dampak <i>Game Online</i>	30
B. Penelitian Relevan.....	32

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Subjek Penelitian.....	37

D. Sumber Data	38
E. Teknik Pengambilan Sampel.....	39
F. Metode Pengumpulan Data	40
G. Keabsahan Data	43
H. Teknik Analisis Data	45

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Wilayah (Setting Penelitian).....	49
B. Temuan-temuan Penelitian	56
C. Pembahasan Penelitian.....	84

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	92

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pergantian Kepala Sekolah SDN 11 Rejang Lebong	50
Tabel 4.2 Struktur Organisasi SDN 11 Rejang Lebong	52
Tabel 4.3 Guru/Karyawan SDN 11 Rejang Lebong	53
Tabel 4.4 Siswa Kelas I	53
Tabel 4.5 Siswa Kelas II	54
Tabel 4.6 Siswa Kelas III	54
Tabel 4.7 Siswa Kelas IV	55
Tabel 4.8 Siswa Kelas V	55
Tabel 4.9 Siswa Kelas VI	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keterangan Pembimbing	99
Lampiran 2 : Surat Keterangan Perubahan Judul Penelitian	100
Lampiran 3 : Surat Keterangan Penelitian	101
Lampiran 4 : Kartu Konsultasi Pembimbing Skripsi	102
Lampiran 5 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	103
Lampiran 6 : Dokumentasi Penelitian.....	104
Lampiran 7 : Analisis Data Penelitian	108
Lampiran 8 : Pedoman Observasi dan Wawancara	117

ABSTRAK

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MORALITAS ANAK DI SDN 11 REJANG LEBONG

Oleh :

Elisa Maharani (16591017)

Game online merupakan hiburan yang sangat diminati oleh generasi *millennial* pada saat ini, baik dari kalangan anak-anak, remaja maupun orang dewasa. *Game online* hanya bisa dimainkan apabila kita menghubungkan komputer atau *handphone* dengan jaringan internet. Pemain *game online* memiliki emosi yang labil, mereka cepat mengalami perubahan tingkah laku dan perubahan *mood* secara drastis seperti mudah marah, berkata kasar atau kotor dan lebih agresif. Adapun masalah yang akan diteliti dalam skripsi ini yaitu: Bagaimana dampak *game online* terhadap moralitas anak di SDN 11 Rejang Lebong? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *game online* terhadap moralitas anak di SDN 11 Rejang Lebong.

Pada penelitian ini menggunakan metode etnografi, etnografi memfokuskan diri pada budaya dari sekelompok orang. Peneliti etnografi dituntut untuk memperoleh *perspektif emic* tentang budaya yang sedang ditelitinya dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara serta dokumentasi. Metode ini dipilih agar data mengenai dampak *game online* terhadap moralitas anak di SDN 11 Rejang Lebong bisa diperoleh secara mendalam dan keseluruhan (maksimal).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Faktor anak bermain *game* yaitu melihat internet, melihat teman yang bermain, rasa ingin tahu yang tinggi, rasa bosan, kurang perhatian dari orang tua dan adanya fasilitas yang memadai untuk anak bermain *game*. 2) Jenis *game* yang dimainkan *game* peperang dan *game* strategi. 3) Lama waktu bermain anak paling sedikit 1-2 jam sehari, maksimal 12-24 jam. 4) Besar biaya yang dikeluarkan anak untuk bermain *game* di warnet Rp 3.000,00 - Rp 15.000,00. Biaya membeli kuota internet Rp 10.000,00 – Rp 22.000,00. Biaya untuk membeli *item game* Rp 3.000,00 - Rp 70.000,00. 5) Dampak *game online* terhadap moralitas anak di SDN 11 Rejang Lebong yaitu, dampak positif, menumbuhkan dan melatih jiwa kerjasama pada anak serta meningkatkan nilai-nilai sosial anak seperti kontrol diri, menghargai dan menghormati orang lain. Dampak negatif, anak tidak berani jujur, mengurangi tingkat disiplin anak, tingkah laku anak menjadi kurang sopan, anak sering berbohong, anak melakukan tindak kriminal.

Kata Kunci : Dampak, *Game Online*, Moralitas Anak

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pesat pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 ini telah memberikan manfaat dan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat di seluruh belahan dunia. Bukan hanya manfaat ilmu pengetahuan dan pendidikan tetapi juga hiburan. *Game online* merupakan hiburan yang sangat diminati oleh generasi *millennial* pada saat ini. *Game online* hanya bisa dimainkan apabila kita menghubungkan komputer atau *handphone* ke jaringan internet. Pemain dalam *game* bisa saling berinteraksi karena berada pada satu jaringan tertentu secara bersamaan.

Game online hadir untuk yang pertama kali pada tahun 1960 adalah *game* simulasi perang. Di Indonesia, *game online* masuk pada tahun 2001 yang bernama *Nexia Online*. Setelah itu *game-game* yang lain muncul dan berkembang, seperti *Console Games*, *PC Games*, *Handheld Games* dan *Mobile Games*.¹ Dewasa ini, *game online* semakin dipermudah dengan hadirnya *game-game* yang tidak membutuhkan spesifikasi komputer dan *handphone* yang canggih. Sehingga semua orang dapat mengaksesnya dengan leluasa, kapanpun dan dimanapun termasuk anak-anak.

¹ Ayu Miranti, “*Jangan Main Doang, Kenali Juga Sejarah Perkembangan Game Online*”, <https://m.kapanlagi.com/plus/jangan-main-doang-kenali-juga-sejarah-perkembangan-game-online> diakses pada 24 Mei 2019 Pukul 15.30

Menurut pakar pendidikan lulusan Universitas Harvard, Marc Prensky dan Yale dari Amerika, “anak-anak yang berusia 14 tahun ke bawah merupakan “*digital natives*” yaitu seseorang yang lahir, penduduk asli atau yang dibesarkan pada zaman teknologi digital”.² Oleh karena itu, komputer, *handphone* dan *game* adalah sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak-anak masa kini. Dan telah menjadi kegiatan rutin yang mereka lakukan setiap hari.

Para penggemar *game* bisa menghabiskan waktu selama berjam-jam di depan layar monitor atau *handphone* ketika bermain. Mereka bisa menemukan teman baru untuk bermain, berdiskusi, mengatur strategi bahkan bertempur. Pada dasarnya *game online* hanya sebagai sarana hiburan untuk mengisi waktu luang. Tetapi ada pula yang menggunakannya secara berlebihan sehingga memberikan efek negatif pada pemainnya.

Menurut data hasil survei yang dilakukan oleh Cigna, 42 persen orang di Indonesia lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* daripada mengerjakan hobi dan bersosialisasi bersama teman-teman. Termasuk pada anak-anak. Tanda-tanda anak yang telah mulai kecanduan bermain *game* adalah sebagai berikut:

1. Perasaan menjadi gelisah dan cepat marah jika tidak diizinkan bermain.

² Anonim, “*Anak-anak Sering Bermain Game Hati-hati 7 Dampak ini*”, <https://www.halodoc.com/anak-anak-sering-main-game-hati-hati-7-dampak-ini> diakses pada 28 Mei 2019 pukul 07.25

2. Selalu memikirkan permainan atau *game online* tersebut, sehingga ketika seseorang atau ibu mengajaknya mengobrol, topik yang dibicarakan juga tentang permainan tersebut.
3. Senantiasa ingin bermain *game* secara terus menerus hingga sulit ketika disuruh berhenti.
4. Tidak mengindahkan atau memperhatikan orang-orang di sekitar, bahkan tidak mau bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya.
5. Mengalami gangguan kesehatan jika terlalu lama memandang layar *handphone* dan komputer, seperti sakit kepala dan mata lelah.³

Penggemar *game* menganggap bermain *game online* itu sesuatu yang keren. Mereka rela menghabiskan uang untuk membeli *voucher item* dan *char* yang digunakan dalam suatu permainan. Anak penggemar *game online* terkadang lebih memilih untuk bermain *game* daripada terlibat keramaian sehingga membuatnya menjadi kurang peduli dengan lingkungan. Pemain *game online* juga memiliki emosi yang labil, mereka cepat mengalami perubahan *mood* secara drastis seperti gampang marah, berkata kasar atau kotor dan lebih agresif.

Adapun penelitian yang berkaitan mengenai masalah ini adalah penelitian dari Humairoh Ilmi Ulfa tahun 2019 dengan judul “Dampak *Game Online Smartphone* (Ponsel Pintar) Terhadap Perkembangan Anak Usia Sekolah di SDN Jember Lor 01 Kabupaten Jember”. Dilaksanakannya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana dampak *game online smartphone* (ponsel pintar) terhadap

³ *Ibid*, Anonim, “*Anak-anak Sering Bermain Game Hati-hati 7 Dampak ini*”

perkembangan intelektual, sosial, moral, emosi dan perasaan anak usia sekolah dasar.

Berdasarkan survei pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara kepada Ibu Yeti, selaku wali kelas IV di SDN 11 Rejang Lebong, diketahui sekitar 50% anak laki-laki di SDN 11 Rejang Lebong bermain *game online* di warnet ataupun di *handphone*. Tak jarang ada beberapa siswa yang tidak masuk sekolah karena bermain *game online* di warnet. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara kepada Aldo, salah satu siswa kelas IV di SDN 11 Rejang Lebong, diketahui bahwasannya ada banyak anak di SDN 11 Rejang Lebong yang bermain *game online*. Ketika bermain *game online* para pemain bisa mengalami perubahan emosi secara tiba-tiba seperti senang, marah, kesal, berkata kotor dan sebagainya. Aldo juga pernah berbohong kepada orang tuanya supaya dapat bermain *game online* di warnet.

Dengan demikian, *game online* merupakan sarana hiburan yang tidak asing lagi dalam kehidupan anak-anak pada zaman sekarang. Oleh karena itu, secara tidak langsung *game online* akan memberi pengaruh terhadap tingkah laku, tindakan bahkan kehidupan bagi para pemainnya. Terutama bagi anak-anak tingkat sekolah dasar yang sedang mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Dampak Game Online Terhadap Moralitas Anak di SDN 11 Rejang Lebong”**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh oleh penulis maka batasan dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada dampak *game online* terhadap moralitas anak kelas IV, V dan VI di SDN 11 Rejang Lebong, Kecamatan Curup Selatan, Kabupaten Rejang Lebong.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang ada, pertanyaan dalam penelitian ini meliputi :

1. Apa faktor penyebab anak di SDN 11 Rejang Lebong bermain *game online*?
2. Apa saja jenis *game online* yang dimainkan anak di SDN 11 Rejang Lebong?
3. Berapa lama waktu yang dibutuhkan anak di SDN 11 Rejang Lebong untuk bermain *game online*?
4. Berapa besar biaya yang dikeluarkan anak di SDN 11 Rejang Lebong untuk bermain *game online*?
5. Bagaimana dampak *game online* terhadap moralitas anak di SDN 11 Rejang Lebong?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni :

1. Untuk mengetahui faktor anak di SDN 11 Rejang Lebong, Kecamatan Curup Selatan, Kabupaten Rejang Lebong bermain *game online*.

2. Untuk mengetahui jenis *game online* yang dimainkan oleh anak di SDN 11 Rejang Lebong, Kecamatan Curup Selatan, Kabupaten Rejang Lebong.
3. Untuk mengetahui lama waktu (durasi) anak di SDN 11 Rejang Lebong, Kecamatan Curup Selatan, Kabupaten Rejang Lebong dalam bermain *game online*.
4. Untuk mengetahui besar biaya yang dikeluarkan oleh anak di SDN 11 Rejang Lebong, Kecamatan Curup Selatan, Kabupaten Rejang Lebong dalam bermain *game online*.
5. Untuk mengetahui bagaimana dampak baik dan buruk *game online* terhadap moralitas anak di SDN 11 Rejang Lebong, Kecamatan Curup Selatan, Kabupaten Rejang Lebong.

E. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritik
 - a. Sebagai sarana menambah sumber acuan terhadap kajian moral terkait dengan dampak *game online*.
 - b. Sebagai bahan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat untuk penulis menambah pemahaman mengenai hal-hal yang berhubungan dengan dampak *game online* dan moral anak.
- b. Manfaat untuk orang tua dan guru yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman mengenai pengetahuan moral anak dan perkembangan teknologi.
- c. Manfaat untuk anak-anak di SDN 11 Rejang Lebong yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman akan dampak *game online* terhadap moral.
- d. Manfaat untuk Institut Agama Islam Negeri Curup (IAIN Curup) yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang nyata atau dapat diaplikasikan dalam dunia pendidikan di IAIN Curup.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Moralitas/Moral

Moral berasal dari bahasa Latin *Mores*. *Mores* berasal dari kata *mos* yang berarti *kesusilaan, tabiat* atau *kelakuan*. Dengan demikian moral dapat diartikan ajaran kesusilaan. Moralitas berarti hal mengenai kesusilaan.⁴ Berdasarkan *Kamus Umum Bahasa Indonesia* dari W.J.S. Poerwadarminto terdapat keterangan bahwa moral adalah ajaran tentang baik-buruk perbuatan dan kelakuan.⁵

Moral berkaitan dengan prinsip baik dan buruk yang diwujudkan dalam perilaku sebagai gambaran dari keadaan jiwa, tabiat seseorang; dan komponen-komponen moral setidaknya terdiri atas pertimbangan moral (keadaan batini) dan perilaku moral (keadaan lahir).⁶

Berdasarkan penjelasan tersebut moral mempunyai pengertian yang sama dengan kesusilaan, memuat kaidah-kaidah norma dan pranata yang mengatur tentang baik buruknya perbuatan atau perilaku individu dalam hubungannya dengan kelompok sosial dan masyarakat. Moral merupakan ba-

⁴ Drs. H. Burhanuddin Salam, M.M. *Etika Individual(Pola Dasar Filsafat Moral)*. Jakarta : PT Rineka Cipta, 2000. hlm.2

⁵ *Ibid.*, hlm.2

⁶ Suparno, “*Problematika Pendidikan di Sekolah dan Upaya Pemecahannya*”, *Jurnal Fikroh*, Vol. 2 No. 1 : 2019, hlm. 98

gian dari kehidupan manusia. Perilaku moral diperlukan demi terwujudnya kehidupan yang damai penuh keteraturan, ketertiban, dan keharmonisan.

Dalam terminologi Islam, pengertian moral dapat disamakan dengan pengertian “*akhlak*”, dan dalam bahasa Indonesia, moral dan akhlak maksudnya sama dengan budi pekerti atau kesusilaan.⁷ Akhlak berasal dari bahasa Arab jama’ dari bentuk mufradatnya “*khuluqun*” yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku dan tabi’at.

Kata “*khuluq*” tercantum dalam surat al-Qalam ayat 4:

وَ إِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

Artinya :

“Dan Sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang agung.” (Q.S al-Qalam ayat:4).⁸

Abdullah bin ‘Amr bin ‘Ashz meriwayatkan bahwa Rasulullah saw pernah bersabda:

إِنَّ مِنْ أٰخِرِكُمْ أَحْسَنَكُمْ خُلُقًا

Artinya :

“Sesungguhnya yang terbaik di antara kalian adalah yang paling baik akhlaknya.” (HR. al-Bukhari, 10/378 dan Muslim no. 2321)⁹

Akhlak memiliki kedudukan yang sangat penting dalam ajaran islam. Karena akhlak dapat berupa cerminan dan tingkah laku seseorang di dalam

⁷ Singgih Gunarsa, “*Psikologi Perkembangan*”, PT : BPK Gunung Mulia, Jakarta, 1999, Cet. Ke-12, hlm. 38

⁸ Departemen Agama, hlm. 565

⁹ Habibah, Syarifah, “*Akhlak dan Etika dalam Islam*”, Jurnal Pesona Dasar, Vol.1, No.4: 2015, hlm.73

kehidupannya. Oleh karena itu, Ibn Miskawaih mengatakan akhlak adalah sifat yang dapat menimbulkan berbagai macam perbuatan secara gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran atau pertimbangan dan sifat ini sudah terpatrit di dalam jiwa seseorang.¹⁰

Sejalan dengan beberapa pendapat diatas, moral dan akhlak merupakan sinonim. Sementara yang membedakannya adalah sumber, moral bersumber dari pikiran manusia sedangkan akhlak bersumber dari Al-Qur'an dan Hadist. Moral merupakan suatu aturan yang mengatur tingkah laku manusia yang dinilai benar atau salah, baik atau buruk.

Moralitas adalah keinginan dalam menerima, mengerjakan serta menaati aturan nilai-nilai moral yang ada. Seseorang dikatakan bermoral jika tingkah laku dan tindakannya sepadan dengan nilai-nilai moral yang berlaku. Bagi yang tidak menerima dan tidak mengikuti peraturan atau nilai-nilai moral yang ada disebut dengan immoral.

2. Perkembangan Moral

Kata “perkembangan” (*development*) menurut psikologi merupakan suatu konsep yang cukup kompleks dan mengandung banyak dimensi. Ada beberapa konsep lain yang terkandung didalamnya, yaitu: pertumbuhan, kematangan, dan perubahan.¹¹

¹⁰ Nurhayati, "Akhlak dan Hubungannya dengan Akidah Islam", Jurnal Muddarisuna , Vol. 4, No. 2, Juli-Desember : 2014, hlm. 291-292

¹¹ Desmita, "Psikologi Perkembangan", Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012, hlm. 3

Perkembangan merupakan suatu proses yang dialami oleh setiap individu untuk mencapai bentuk yang lebih sempurna. Dalam proses perkembangan terjadi perubahan pada individu yang dapat dinilai baik secara fisik, psikis, sosial dan sebagainya. Perkembangan tidak terbatas, perkembangan terjadi terus-menerus sampai akhir hayat dan bersifat tetap.

Santrock mengatakan perkembangan moral adalah :

Perkembangan yang bersangkutan dengan aturan dan konvensi mengenai apa yang seharusnya dilakukan oleh manusia dalam interaksinya dengan orang lain. Perubahan-perubahan perilaku yang terjadi dalam kehidupan anak berkenaan dengan tatacara, kebiasaan, adat, atau standar nilai yang berlaku dalam kelompok sosial itulah yang disebut perkembangan moral. Santrock juga menjelaskan bahwa perkembangan moral seseorang menyangkut perkembangan proses dalam berfikir, merasa, serta berperilaku yang sesuai dengan peraturan.¹²

Perkembangan merupakan perubahan-perubahan yang mengarah pada kemajuan (progresif) dalam organisasi pada suatu organisme atau individu. Dan individu ini dilihat sebagai sistem fungsional dan adaptif sepanjang hidupnya. Adapun dua faktor yang mencakup dalam perubahan progresif ini adalah kematangan dan pengalaman.¹³

Lawrence E. Kohlberg merupakan salah satu tokoh yang terkenal dalam pengkajian perkembangan moral. Melalui karya ilmiahnya yang berjudul *The Development of Modes of Moral Thinking and Choice in the Years 10 to 16*

¹² Nida, Fatma Laili Khoirun, "Intervensi Teori Perkembangan Moral Lawrence Kohlberg Dalam Dinamika Pendidikan Karakter", Jurnal Edukasia : Penelitian dan Pendidikan Islam, Vol. 8, No. 2, : 2013, hlm.280

¹³ Soetjningsih, Christiana Hari, "Perkembangan Anak", Jakarta : Prenadamedia Group, 2012, hlm. 3

(Pengembangan Modus Moral Berpikir dan Pilihan pada Usia 10 sampai 16) pada tahun 1958 di University of Chicago. Menurut Kohlberg, sebagaimana juga pandangan Jean Piaget bahwa berdasarkan penelitiannya, tampak bahwa anak-anak dan remaja menafsirkan segala tindakan dan perilakunya sesuai dengan struktur mental mereka sendiri dan menilai hubungan sosial dan perbuatan tertentu baik atau buruk seiring dengan tingkat perkembangan atau struktur moral masing-masing dari mereka.¹⁴

Tingkat (*level*) perkembangan moral menurut Kohlberg, sebagai berikut:¹⁵

- a. Pra-Konvensional, pada tahap ini anak sudah mengenal tentang baik dan buruk, benar atau salah suatu perbuatan, dari sudut konsekuensi (dampak/akibat) menyenangkan (ganjaran) atau menyakiti (hukuman) secara fisik, atau enak tidaknya akibat perbuatan yang diterima.
- b. Konvensional, anak memandang suatu perbuatan itu baik/benar, atau berharga bagi dirinya apabila dapat memenuhi harapan/persetujuan keluarga, kelompok, atau bangsa. Pada tingkatan ini berkembangnya kesesuaian sikap, kepatuhan, atau penyesuaian diri terhadap keinginan kelompok, atau aturan sosial masyarakat.
- c. Pasca-Konvensional, pada level ini ada usaha dari individu dalam mengartikan nilai-nilai ataupun prinsip-prinsip moral yang dapat diterapkan

¹⁴ Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori, "*Psikologi Remaja*"; Perkembangan Peserta Didik, 2012. PT Bumi Aksara: Jakarta, hlm. 136

¹⁵ LN, Yusuf Samsyu, "*Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*", Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012, hlm. 134-135

tidak berdasarkan dari otoritas kelompok, pendukung, dan orang yang memegang prinsip-prinsip moral tersebut. Dalam artian, tindakan moral sudah dilaksanakan didasari oleh prinsip pribadi.

Sementara itu, tahap (*stages*) perkembangan moral menurut Kohlberg, antara lain:¹⁶

a. Orientasi hukuman dan kepatuhan

Orientasi hukuman dan kepatuhan ini terjadi pada tingkat pertama. Anak menilai baik-buruk, atau benar-salah dari sudut hukuman atau ganjaran yang diterimanya dari yang membuat aturan (otoritas), baik orang tua atau orang dewasa lainnya. Pada tahap ini anak mematuhi aturan orang tua agar terhindar dari hukuman.

b. Orientasi relativis-instrumental

Orientasi relativis-instrumental juga terjadi pada tingkat pertama. Baik benarnya suatu tindakan berfungsi menjadi alat untuk memenuhi kebutuhan atau kepuasan diri. Sehingga hubungan dengan orang lain dilihat seperti hubungan orang di pasar (hubungan jual beli). Dalam melakukan atau memberikan sesuatu kepada orang lain, bukan karena rasa terima kasih atau sebagai curahan kasih sayang, tetapi bersifat pamrih (keinginan untuk mendapatkan balasan): “jika kau memberiku, maka aku akan memberimu”.

c. Orientasi anak yang baik “anak manis” (*God Boy/Girl*)

¹⁶ *Ibid.*, hlm.134-135

Tahap ini terjadi pada tingkat kedua atau konvensional. Suatu perbuatan akan dipandang baik atau berharga oleh anak apabila perbuatan tersebut dapat menyenangkan, membantu, atau disetujui serta diterima oleh orang lain.

d. Orientasi hukum dan ketertiban

Perilaku yang baik adalah melaksanakan atau menunaikan tugas/kewajiban sendiri, menghormati otoritas, dan memelihara ketertiban sosial. Tahap ini terjadi pada tingkat konvensional.

e. Orientasi kontrol sosial-legalistik

Perbuatan atau tindakan yang baik cenderung dirumuskan dalam kerangka hak-hak individual yang umum, dan dari segi aturan atau patokan yang telah diuji secara kritis, serta disepakati oleh seluruh masyarakat. Dengan demikian, perbuatan yang baik itu adalah yang sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku. Tahap ini terjadi pada tingkat pasca-konvensional.

f. Orientasi prinsip etika universal

Kebenaran ditentukan oleh keputusan kata hati, sesuai dengan prinsip-prinsip etika yang logis, universalitas, dan konsistensi. Prinsip-prinsip etika universalitas ini bersifat abstrak, seperti keadilan, kesamaan hak asasi manusia, dan penghormatan kepada martabat manusia. Tahap ini juga terjadi pada tingkat pasca-konvensional.

Kohlberg mengemukakan bahwa seseorang individu itu menilai yang mana benar atau salah dengan menafsirkan situasi dan menggabungkan keadaan psikologi serta moral kepadanya sebelum membuat pertimbangan moral. Teori tentang perkembangan moral Kohlberg tersebut mendapat pengaruh dari Jean Piaget tentang model perkembangan kognitif.¹⁷

Piaget mendefinisikan tahap perkembangan moral sebagai berikut: Pertama, *pre-moral* yaitu anak tidak merasa wajib untuk menaati peraturan. Kedua, *heteronomi* yaitu anak merasa bahwa yang benar adalah patuh pada peraturan yang harus menaati kekuasaan. Ketiga, *autonomi* yaitu anak telah mempertimbangkan tujuan dan konsekuensi ketaatannya kepada peraturan.¹⁸

Proses perkembangan moral pada anak dapat berlangsung melalui beberapa cara, sebagai berikut :

¹⁷ Safrihsyah ; Zailani bin Mohd. Yusoff, Mohd; Khairi bin Othman, Muhammad, “*Moral dan Akhlaq dalam Psikologi Moral Islami*”, Psikoislamedia Jurnal Psikologi, Vol.2, No.2: 2017, hlm. 157

¹⁸ Yuningsih, “*Menguatkan Kembali Pendidikan Keagamaan dan Moral Anak Didik*”, Jurnal Edisi Agustus, Vol.8, No.2 : 2014, hlm. 207

- a. Pendidikan langsung, adalah dengan cara menanamkan pengertian mengenai tingkah laku yang benar dan salah, atau baik dan buruk oleh orang tua, guru atau orang dewasa lainnya. Dalam pendidikan moral, yang teramat penting yaitu hal yang dapat dijadikan contoh atau ditiru (keteladan) dari orang di lingkungan keluarga (orang tua), orang di lingkungan sekolah (guru) atau orang dewasa lainnya (masyarakat) dalam melakukan nilai-nilai moral.
- b. Identifikasi, dilakukan anak dengan cara mengidentifikasi atau meniru penampilan atau tingkah laku moral seseorang yang menjadi idolanya (seperti orang tua, guru, kiai, atau orang dewasa lainnya).
- c. Proses coba-coba (*trial and error*), yaitu dengan cara mengembangkan tingkah laku moral secara coba-coba. Tingkah laku yang mendatangkan pujian atau penghargaan akan terus dikembangkan, sementara tingkah laku yang mendatangkan hukuman atau celaan akan dihentikannya.¹⁹

3. Pengertian Anak

Merujuk dari Kamus Umum bahasa Indonesia mengenai pengertian anak secara etimologis diartikan dengan manusia yang masih kecil ataupun manusia yang belum dewasa.²⁰

¹⁹ Jahja, Yudrik, "*Psikologi Perkembangan*", Jakarta : PRENADAMEDIA GROUP, 2011, hlm.

²⁰ W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka : Amirko, 1984 hlm.

Di Indonesia sendiri terdapat beberapa pengertian tentang anak menurut peraturan perundang-undangan, begitu juga menurut para pakar ahli. Pengertian anak menurut peraturan perundang-undangan dapat dilihat sebagai berikut :

a. Anak Menurut UU No. 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak

Pengertian anak berdasarkan Pasal 1 ayat (1) UU No 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.²¹

b. Anak menurut Kitab Undang –Undang Hukum Perdata

Di jelaskan dalam Pasal 330 Kitab Undang-undang Hukum Perdata, mengatakan orang belum dewasa adalah mereka yang belum mencapai umur 21 tahun dan tidak lebih dahulu telah kawin. Jadi anak adalah setiap orang yang belum berusia 21 tahun dan belum menikah. Seandainya seorang anak telah menikah sebelum umur 21 tahun kemudian bercerai atau ditinggal mati oleh suaminya sebelum genap umur 21 tahun, maka ia tetap dianggap sebagai orang yang telah dewasa bukan anak-anak.²²

Anak adalah penerus bangsa, yang memiliki peran strategis dan mempunyai ciri serta sifat khusus masing-masing. Oleh karena itu, setiap anak harus diberikaan kesempatan tumbuh dan berkembang secara optimal, baik fisik, mental, sosial, serta memiliki akhlak mulia, sehingga perlu dilakukan upaya perlindungan untuk mewujudkan kesejahteraan anak tanpa diskriminasi.

²¹ Undang-undang No 23 tahun 2002 *Tentang Perlindungan Anak*, Visimedia, Jakarta, 2007, hlm. 4

²² Subekti dan Tjitrosudibio, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, PT. Pradnya Paramita, Jakarta, 2002, hlm. 90

4. Pembagian Moral

Pada pelaksanaannya, moral merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan. Adapun pembagian moral adalah sebagai berikut :²³

a. Nilai-nilai Individual

Merupakan nilai yang terdapat dalam diri individu. Termasuk di dalamnya kejujuran, disiplin, dan hati nurani.

1) Kejujuran

Menurut Yunahar Ilyas kejujuran dibagi dalam empat bentuk, yaitu :

- (1) jujur dalam perkataan, murid atau siswa harus berkata yang benar saat menyampaikan informasi atau ketika menjawab pertanyaan.
- (2) jujur dalam pergaulan, bersikap jujur kepada orang lain dalam bergaul di masyarakat akan menjadikan kita sebagai seseorang yang dapat dipercaya.
- (3) jujur dalam kemauan, adalah melakukan sesuatu yang benar dan bermanfaat tanpa ragu-ragu.
- (4) jujur dalam berjanji, seseorang yang membuat janji maka dia harus menepatinya.²⁴

2) Disiplin

Perilaku disiplin siswa di sekolah dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu : (1) disiplin siswa dalam mengerjakan tugas, mengerjakan tugas merupakan salah satu kegiatan belajar di sekolah. Tugas tersebut seperti mengerjakan PR, mengisi soal latihan, mengisi soal dalam buku

²³ Ipung, Dian, "Mengembangkan Nilai Moral pada Anak", Jakarta : Gramedia, 2009. hlm.64

²⁴ Fatchurahman, "Penanaman Karakter Jujur pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Senden Mungkid Magelang", hlm. 7-8

pegangan, mengerjakan ulangan harian, mengerjakan ulangan umum, melaksanakan ujian dan lain-lain. (2) disiplin siswa dalam mengikuti pelajaran di sekolah, siswa dituntut aktif, teratur, tekun dan tertib dalam mengikuti setiap pelajaran. (3) disiplin siswa dalam menaati peraturan atau tata tertib di sekolah, merupakan kesesuaian tindakan yang dilakukan siswa dengan peraturan yang berlaku di sekolah.²⁵

3) Hati Nurani

Hati nurani memiliki dua sisi, yaitu sisi kognitif dan sisi emosional. Sisi kognitif mengarahkan seseorang untuk memutuskan hal-hal yang benar, sementara sisi emosional membuat seseorang menjadi merasa berkewajiban untuk melakukan hal yang benar. Kebanyakan orang yang telah mengetahui hal yang benar tetapi merasa tidak memiliki keharusan atau kewajiban untuk berbuat sesuai dengan pengetahuannya tersebut.²⁶

b. Nilai-nilai Sosial

Merupakan nilai yang berkaitan dengan kebersamaan individu dalam masyarakat. Dalam moral sosial ada empati, menghargai, meng-hormati orang lain, kontrol diri dan keadilan. Menurut Carkhuff, empati adalah bentuk kemampuan anak mengenal, mengartikan dan merasakan perasaan orang lain

²⁵ Euis Arissah, "Peran Budaya Sekolah dalam Membentuk Karakter Sikap Disiplin Anak Sekolah Dasar di Era Digital", Jurnal Pendidikan, hlm. 5-6

²⁶ Kartika Rinakit Adhe, "Guru Pembentuk Anak Berkualitas", Jurnal CARE Edisi Khusus Temu Ilmiah, No. 3, Vol. 03, 2016, hlm. 46

dengan ungkapan verbal, nonverbal dan mampu mengkomunikasikannya kepada orang lain.²⁷

Seorang anak dikatakan memiliki empati yang baik jika sudah memenuhi indikator berikut :

- 1) Menunjukkan kepekaan sosial atau memahami perasaan orang lain.
- 2) Menunjukkan kepekaan terhadap kebutuhan dan perasaan orang lain.
- 3) Memahami orang lain secara tepat dari sikap tubuh, bahasa tubuh, ekspresi wajah dan nada suara.
- 4) Memahami ekspresi yang ditunjukkan orang lain dan memberi reaksi yang tepat.
- 5) Memahami kesedihan orang lain dan memberi respon yang tepat.
- 6) Menunjukkan bahwa ia mengerti perasaan orang lain.
- 7) Meneteskan air mata atau ikut bersedih ketika orang lain sedang bersusah hati.
- 8) Menunjukkan kepedulian ketika orang lain diperlakukan tidak baik dan tidak adil.
- 9) Menunjukkan keinginan untuk memahami sudut pandang orang lain.
- 10) Mengungkapkan secara lisan pemahaman terhadap perasaan orang lain.²⁸

²⁷ Awwaludin, Ruslan, Jasimah, “*Usaha Guru dalam Menanamkan Empathy pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Unggul Simpang Tiga Aceh Besar*”, Jurnal Seminar Nasional II USM 2017, Vol. 1 Okt 2017, hlm. 291

²⁸ *Ibid.*, hlm. 291

5. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Moral Anak

Nilai moral adalah aspek-aspek yang berkembang pada diri individu melalui interaksi antara aktivitas internal dan pengaruh stimulus eksternal.²⁹ Berdasarkan penjelasan tersebut, perkembangan moral dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor pembawaan di dalam diri individu sedangkan faktor eksternal merupakan pengaruh dari luar seperti lingkungan.

John Locke dan J.B Watson, mengatakan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan moral manusia meliputi :

- a. Pengalaman, sebagai proses belajar.
- b. Keluarga, termasuk sikap atau keadaan sosial-ekonomi keluarga, posisi dalam keluarga dan sifat anggota keluarga lain.
- c. Kebudayaan, misalnya bila anak hidup di suasana yang memalukan, dia belajar untuk selalu merasa bersalah. Bila orang berada di lingkungan orang-orang yang kritis, dia akan memiliki argumen yang relevan saat bicara. Bila orang hidup dalam suasana kejujuran, maka ia akan memahami mengenai keadilan.³⁰

Faktor lingkungan yang berpengaruh terhadap perkembangan nilai moral dan sikap individu mencakup aspek psikologis, sosial, budaya. Baik yang terdapat dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Kondisi

²⁹ Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori, *Op. Cit.*, hlm. 146

³⁰ Jahja, Yudrik, *Op. Cit.*, hlm. 52

psikologis, pola interaksi, pola kehidupan beragama, berbagai sarana rekreasi yang tersedia dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat akan mempengaruhi perkembangan nilai moral dan sikap individu yang tumbuh dan berkembang di dalamnya.³¹

Selain itu, lingkungan ada juga yang bersifat abstrak antara lain: situasi ekonomi, sosial, politik, budaya, adat istiadat serta ideologi atau pandangan hidup. Bentuk-bentuk lingkungan tersebut dapat berdampak menguntungkan atau merugikan bagi proses perkembangan anak.³²

Menurut Gunarsa, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan moral ada 5 yaitu, lingkungan rumah, lingkungan sekolah, lingkungan teman sebaya, segi keagamaan, dan aktivitas-aktivitas rekreasi.³³

a. Lingkungan Rumah

Keluarga merupakan lingkungan pertama bagi anak oleh karena itu keluarga sangat berperan dalam perkembangan moral anak. Orang tua hendaknya memelihara hubungan yang harmonis antaranggota keluarga (ayah dengan ibu, orang tua dengan anak, anak dengan anak). Hubungan yang harmonis penuh pengertian dan kasih sayang akan membentuk perilaku anak yang baik.³⁴ Setiap harinya anggota keluarga harus menciptakan

³¹ *Ibid.*, hlm. 146

³² Ahmadi, Abu dan Munawar Sholeh, "*Psikologi Perkembangan*", Jakarta : PT Rineka Cipta, 2005, hlm. 67

³³ Makosta Fitri, "*Perkembangan Moral Individu yang Hidup di Lingkungan Lokalisasi*", Skripsi Jurusan Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, 2016, hlm. 15

³⁴ LN, Yusuf Samsyu, *Op. Cit*, hlm. 139

suasana yang ramah, jujur dan ikhlas. Jadi, setiap orang tua atau anggota keluarga harus menunjukkan suasana bekerjasama yang baik.

b. Lingkungan Sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang mempunyai program yang sistemik dalam melaksanakan bimbingan, pengajaran dan latihan kepada anak (siswa) agar mereka berkembang sesuai dengan potensinya.³⁵

Sekolah merupakan rumah kedua bagi seorang anak, pertumbuhan dan perkembangan moral akan lebih meluas ketika anak memasuki masa sekolah. Oleh karena itu, terciptanya hubungan yang baik antara sesama murid atau hubungan yang baik antara guru dan murid dapat memperkecil timbulnya perbuatan yang tidak sesuai dengan norma-norma moral.

c. Lingkungan Teman Sebaya

Anak akan memiliki atau membentuk suatu kelompok pertemanan, seiring dengan bertambahnya umur. Anak yang bertindak sebagai pemimpin secara langsung atau tidak langsung untuk menguasai anak-anak lain, akan berpengaruh besar pada pola-pola sikap dan pola-pola kepribadian. Jika norma-norma pribadi seorang anak sangat berlainan dengan yang ada di lingkungan teman-teman kemungkinan bisa terjadi konflik pada anak.

³⁵ *Ibid.*, hlm. 140

d. Segi Keagamaan

Ajaran-ajaran keagamaan yang telah diperoleh seorang anak akan menjadi petunjuk dan pedoman dalam bersikap serta bertindak. Walaupun pada awal kepatuhan karena rasa takut terhadap hukuman, lama-kelamaan akan dihayati didalam hidupnya.

e. Aktivitas-aktivitas Rekreasi

Rekreasi adalah salah satu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang ketika memiliki waktu luang untuk menyegarkan kembali pikiran dan badan, atau sebagai hiburan setelah menjalani berbagai rutinitas yang menjenuhkan.³⁶

Cara mengisi waktu luang berpengaruh besar terhadap konsep-konsep moralitas anak. Orang tua dan guru mengarahkan anak untuk menimbulkan keinginan dan kebiasaan baik seperti membaca buku yang isinya perihal kebaikan. Begitu pula dengan televisi, radio, film dan *game* banyak mempengaruhi moralitas anak.

Perkembangan moral seorang anak banyak dipengaruhi oleh warisan dari orang tuanya serta lingkungan ia berada (lingkungan tempat tinggal) atau (bergaul). Terlebih pada saat anak masih kecil, orang tua sangat berperan penting dalam mengembangkan nilai-nilai moral pada anak. Oleh karena itu, ada beberapa sikap yang harus diperhatikan para orang tua, diantaranya :

³⁶ Graha, Chairinniza, "Anak di Tangan Orang Tua", Gramedia: Jakarta, 2008, hlm. 84

a. Konsisten dalam mendidik anak

Ayah dan ibu harus memiliki sikap dan perlakuan yang sama dalam melarang atau membolehkan tingkah laku tertentu kepada anak. Suatu tingkah laku anak yang dilarang oleh orang tua pada suatu waktu, harus juga dilarang apabila dilakukan kembali pada waktu lain.

b. Sikap orang tua dalam keluarga

Secara tidak langsung, sikap orang tua terhadap anak, sikap ayah dan ibu, atau sebaliknya dapat mempengaruhi perkembangan moral pada anak, yaitu melalui proses peniruan (imitasi). Sikap orang tua yang keras (otoriter) cenderung melahirkan sikap disiplin semu pada anak. Adapun sikap acuh tak acuh, atau sikap masa bodoh cenderung mengembangkan sikap kurang bertanggung jawab dan kurang memedulikan norma pada diri anak. Sikap yang sebaiknya dimiliki oleh orang tua yaitu sikap kasih kasih sayang, keterbukaan, musyawarah (dialogis), dan konsisten.

c. Penghayatan dan pengamalan agama yang dianut

Orang tua merupakan panut (teladan) bagi anak, termasuk panutan dalam mengamalkan ajaran agama. Orang tua yang menciptakan suasana yang religius dengan cara memberikan ajaran atau bimbingan tentang nilai-nilai agama kepada anak, maka anak akan mengalami perkembangan moral yang baik.

d. Sikap orang tua dalam menerapkan norma

Orang tua yang tidak menghendaki anaknya berbohong atau berlaku tidak jujur, maka mereka harus menjauhkan dirinya dari perilaku berbohong atau tidak jujur.³⁷

6. Permainan

Permainan penting bagi perkembangan jiwa anak. Permainan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan. Bermain sifatnya bebas tidak terikat dengan syarat, tidak berorientasi pada hasil tujuannya hanya kesenangan bermain, hasilnya (kesenangan) ada dalam kegiatan itu, dan hakikatnya untuk anak.³⁸

Menurut S. Freud dan Adler, permainan adalah dorongan kejiwaan sebagai ekspresi dari keinginannya untuk menang dan berkuasa. Sehingga permainan merupakan sarana untuk menyalurkan kompleks-kompleks terdesak yang ada pada bawah sadar dalam jiwa seseorang.³⁹

Adapun tingkatan permainan pada anak melalui tahapan sebagai berikut:⁴⁰

- a. Umur 0;0-1;0 = Anak bermain dengan diri sendiri digunakannya kaki, tangan suara, kemudian alat mainan.
- b. Umur 1;0-2;0 = Anak bermain dengan menirukan sesuatu.

³⁷ Jahja, Yudrik, *Op. Cit.*, hlm. 51

³⁸ Ahmadi, Abu dan Munawar Sholeh, "*Psikologi Perkembangan*", Jakarta : PT Rineka Cipta, 2005, hlm 106

³⁹ *Ibid.*, hlm. 108

⁴⁰ *Ibid.*, hlm. 108-109

- c. Umur 2;0-3;0 = Bermain sendiri tetapi ada dorongan untuk bersama orang lain.
- d. Umur 3;0-5;0 = Bermain bersama orang lain, dalam status yang sama.
- e. Umur 5;0-6;0 = Bermain bersama di bawah pimpinan seseorang di antara kawannya, meskipun sering terjadi perselisihan.
- f. Umur 6;0-8;0 = Anak dapat bersandiwara, dengan suatu cerita yang teratur, ia pun tunduk kepada pimpinannya.
- g. Umur 8;0-12;0 = Anak sudah suka bermain yang mengandung ketelitian serta perlu kecerdasan dan keterampilan.

7. Pengertian *Game online*

Perkembangan *game online* berkaitan erat dengan perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer. *Game online* berasal dari bahasa Inggris, *game* artinya “permainan” dan *online* artinya “daring atau dalam jaringan”. Jadi, makna dari kata *game online* adalah suatu permainan yang dilakukan secara daring dengan memanfaatkan jaringan komputer.

Jaringan komputer yang sering digunakan biasanya jaringan internet atau jaringan kabel NBA 2K14 atau LAN (*Local Area Network*). Para pemain bisa

saling berinteraksi dalam *game* karena berada pada satu jaringan tertentu secara bersamaan.⁴¹

Menurut Andrew Rolling dan Ernest Adams,

Game online lebih tepat jika disebut teknologi, dibandingkan dengan sebuah genre permainan. Selain itu, *game online* juga lebih kearah sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibanding dengan pola tertentu dalam sebuah permainan.⁴²

Game online menurut Kim, *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*.⁴³

Sedangkan menurut Burhan, *game online* merupakan *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu perangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi internet.⁴⁴

Game atau permainan merupakan aktivitas yang dilakukan pada waktu luang dengan tujuan untuk rekreasi atau bersenang-senang. Bermain *game* bisa dilakukan secara sendiri atau bersama-sama. Keberadaan *Game online* merupakan salah satu bentuk kemajuan pengetahuan dan teknologi pada masa

⁴¹ Bryan Abdullah Farras, “Masa Depan Para Gamers”, Surya University

⁴² *Ibid*, Bryan Abdullah

⁴³ Kustiawan, Andri Arif dan Andy Widhiya Bayu Utomo, “*Jangan Suka Game Online*” Jawa Timur: CV AE MEDIA GRAFIKA, 2018, hlm. 5

⁴⁴ *Ibid*, hlm. 6

sekarang yang sangat diminati oleh anak-anak. Berbeda dengan generasi terdahulu, permainan masih dilakukan secara berkelompok dan tradisional.

8. Jenis *Game online*

Ada beberapa pembagian untuk jenis-jenis *game online* seperti MMORPG (*massively Multiplayer online Role Playing Game*), MMORTS (*Massively Multiplayer online Real Time Strategy*), MMOFPS (*Massively Multiplayer online First Person Shooter*).⁴⁵

Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG). *Game* jenis ini, pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk membuat sebuah cerita bersama. MMORPG lebih menekankan untuk kolaborasi sosial daripada kompetisi. Contohnya permainan *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *DotA*.

Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy Games (MMORTS). Jenis permainan ini mengharuskan pemain mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).

Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games (MMOFPS). MMOFPS merupakan permainan yang membuat pemain seolah-olah berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan,

⁴⁵ Satria Sagara dan Achmad Mujab Masykur, “*Gambaran Online Gamer*”, *Jurnal Empati*, Vol. 7, No. 2, 2018., hlm. 419

setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleksi, dan lainnya. Contoh dari permainan jenis ini adalah *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*.

9. Dampak *Game online*

Game online memiliki dampak bagi para penggunanya, baik dampak positif maupun dampak negatif. Beberapa dampak positif dari *game online* antara lain :

- a. Meningkatkan kemampuan konsentrasi, karena setiap pemain harus menyelesaikan tugas dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit *game*, maka membutuhkan tingkat konsentrasi yang lebih tinggi.
- b. Meningkatkan kemampuan motorik, orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerjasama antara tangan dan mata.
- c. Meningkatkan kemampuan membaca.
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, *game online* kebanyakan menggunakan Bahasa Inggris dalam pengoperasiannya.
- e. Meningkatkan kemampuan tentang komputer, karena seorang pemain *game online* akan mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut.
- f. Mengembangkan imajinasi.⁴⁶

⁴⁶ Kustiawan, Andri Arif dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Op. Cit.*, hlm. 11-13

Game online membuat pemainnya memiliki kreativitas yang baik serta jalan pemikiran yang lebih tajam, meningkatkan kemampuan bahasa dan kemampuan komunikasi dengan pemain lainnya. Selain itu, *game online* dapat dijadikan mata pencaharian misalnya dengan cara menjual item-item yang ada di *game* tersebut. Sekarang bermain *game online* bukan sekedar untuk kesenangan tetapi juga bisa dijadikan sebagai profesi, karena *game online* telah banyak dipertandingkan di dunia sebagai salah satu cabang olahraga *e-Sports*.

Sedangkan dampak negatif dari *game online* terhadap penggunanya adalah menjadi malas, karena waktu luang mereka digunakan untuk bermain *game online*. Selalu mencuri waktu untuk bermain *game online*. Pola makan dan tidur terganggu. Adapun dampak negatif bagi seorang pelajar akan cenderung sering bolos sekolah dan menyelewengkan uang jajan untuk kebutuhan bermain *game online*. Bahkan *game online* dapat mengganggu emosional seseorang.⁴⁷

Adapun dampak negatif lainnya dari *game online* adalah sebagai berikut :⁴⁸

- a. Kehilangan waktu untuk bersosialisasi.
- b. Membuat seseorang kehilangan rasa empati yang diakibatkan *game* berunsur kekerasan.
- c. Mengganggu kesehatan seperti kesehatan mata, syaraf dan otak.
- d. Mengucapkan kata-kata kotor dan kasar dan menjadi kecanduan.

⁴⁷ Masya, Hardiyansyah dan Dian Adi Candra, “*Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*”, Jurnal KONSELI, Vol. 03, No. 2, 2016, hlm.105

⁴⁸ Setiawan, Heri Satria, “*Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktivitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta*”, Jurnal Faktor Exacta, Vol. 11, No. 2, 2018, hlm.148

B. Penelitian Relevan

Pada dasarnya penelitian relevan berfungsi sebagai perbandingan suatu penelitian dengan penelitian terdahulu agar terhindar dari *plagiatisme* atau mencontek hasil karya orang lain secara utuh. Penelitian relevan digunakan untuk menegaskan penelitian, posisi penelitian dan teori pendukung guna menyusun konsep berpikir dalam suatu penelitian.

Berdasarkan hasil eksplorasi peneliti terhadap penelitian-penelitian terdahulu, ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Adapun beberapa penelitian tersebut diantaranya adalah :

1. Penelitian dari Taufan Akbar Haqq pada tahun 2016 yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Agresivitas Remaja Awal di Warnet ‘A, B dan C’ Kecamatan Lowokwaru Kota Malang”. Dilaksanakannya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi intensitas remaja bermain *game online* terhadap agresivitasnya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi pula tingkat agresivitasnya.⁴⁹
2. Penelitian dari Fina Hilmuniati pada tahun 2011 yang berjudul “Dampak Bermain *Game online* dalam Pengamalan Ibadah Shalat pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”. Dilaksanakannya

⁴⁹ Taufan Akbar Haqq, “*Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal di Warnet ‘A, B, dan C’ Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*” Skripsi. Fak. Psikologi UIN Maulanan Malik Ibrahim, Malang, 2016

penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar dampak bermain *game online* terhadap ketepatan waktu pelaksanaan ibadah shalat dan konsentrasi (*khusyu'*) dalam mengamalkan shalat pada anak. Hasil dari penelitian ini yaitu, bahwa ada pengaruh bermain *game online* terhadap pengamalan ibadah shalat. Karena pemain *game online* menjadi malas untuk melaksanakan ibadah shalat bahkan mereka tidak jarang meninggalkannya.⁵⁰

3. Penelitian dari Eliana Pratiwi pada tahun 2017 dengan judul “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game online*”, dilaksanakannya penelitian ini untuk mengetahui bagaimana interaksi pecandu *game online* Dota 2 diluar virtual (*offline*) dan didalam virtual (*online*). Hasil dari penelitian ini, seluruh informan mengatakan seringkali istilah di dalam *game online* terbawa dan berpengaruh besar ketika berinteraksi diluar dunia virtual.⁵¹

⁵⁰ Fina Hilmuniati, “*Dampak Bermain Game online dalam Pengamalan Ibadah Shalat pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*”, Skripsi. Fak. Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2011

⁵¹ Eliana Pratiwi, “*Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game online*”, Skripsi. Fak. Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, 2017

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode etnografi. Etnografi digunakan untuk penelitian di banyak bidang seperti kedokteran, psikologi, sosiologi, sistem informasi, pendidikan dan lainnya, dan hal ini berfokus pada lingkungan sekitar sistem budaya seperti masyarakat, kelompok, sistem, organisasi dan sebagainya. Genre ini memungkinkan studi tentang perilaku, norma, kepercayaan, kebiasaan, nilai, pola manusia terapan dan fenomena manusia seperti yang diungkapkan dalam praktik.

Penelitian etnografi dalam bidang psikologi adalah penelitian yang bertujuan untuk menemukan dan mendeskripsikan secara komprehensif makna fenomena kejiwaan atau perilaku sebagai isu atau topik psikologi dalam sebuah kelompok budaya tertentu. Beberapa contoh penelitian etnografi dalam bidang psikologi adalah:⁵²

- a. Penelitian etnografi tentang perilaku prososial dalam kelompok etnik Jawa di Kota Yogyakarta.

⁵² Fattah, Hanurawan, “*Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu Psikologi*”, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016, hlm. 90

- b. Penelitian etnografi sikap petani Jawa di Daerah Pedesaan tentang globalisasi.

Etnografi memfokuskan diri pada budaya dari sekelompok orang. Peneliti etnografi dituntut untuk memperoleh *perspektif emic* tentang budaya yang sedang ditelitinya.⁵³ Adapun pengertian dari *perspektif emic* adalah data yang diperoleh harus “sebagaimana seharusnya”, sesuai dengan budaya yang ada dalam lingkungan tersebut, bukan berdasarkan opini peneliti, melainkan sebagaimana adanya yang terjadi di lapangan, yang dialami, yang dirasakan, dipikirkan oleh sumber data/partisipan.⁵⁴

Oleh karena itu, peneliti menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada, dalam penelitian kualitatif metode yang biasa dimanfaatkan adalah wawancara, observasi dan dokumen.⁵⁵ Data yang dihasilkan dari penelitian kualitatif merupakan data deskriptif dan tidak berupa angka-angka seperti halnya pada penelitian kuantitatif.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan deskriptif. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata deskriptif disama artikan dengan menggambarkan.⁵⁶ Pendekatan deskriptif ini digunakan karena dalam kegiatan penelitian ini akan

⁵³ Lexy, Meleong, *Metodelogi Penelitian*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006, hlm. 236

⁵⁴ Sugiyono, “Metode Penelitian Kombinasi”, Bandung : Alfa Beta, 2016, hlm. 296

⁵⁵ Lexy, Meleong, *Op.Cit.*, hlm. 6

⁵⁶ Depdikbud, “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*”, Jakarta : Balai Pustaka, 1994, hlm. 288

menghasilkan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Deskriptif merupakan penelitian yang situasi-situasi dan kejadian pada penelitian digambarkan secara terperinci serta apa adanya. Dalam artian pengumpulan data dasar secara deskriptif semata-mata tidak perlu mencari atau menerangkan saling hubungan, mentes hipotesis, membuat ramalan, walaupun penelitian yang bertujuan untuk menemukan hal-hal yang bertujuan untuk menemukan hal-hal tersebut dapat juga mencakup metode penelitian.⁵⁷

Pengumpulan data dalam pendekatan deskriptif berupa kata-kata, suatu gambar, hasil pengamatan, hasil wawancara, pemotretan, cuplikan tertulis dari dokumen, catatan lapangan, disusun di lokasi penelitian tidak dituangkan dalam bentuk bilangan statistik.⁵⁸ Penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai dampak *game online* terhadap moral anak secara mendalam dan komprehensif.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian tentang dampak *game online* terhadap moralitas anak ini di laksanakan di SDN 11 Rejang Lebong, Kecamatan Curup Selatan, Kabupaten Rejang Lebong. Lokasi ini dipilih karena di SDN 11 Rejang Lebong merupakan sekolah yang dekat dengan pusat kota. Anak-anak umumnya telah mengikuti

⁵⁷ Sumardi Subrata, “*Metodologi Penelitian*”, Jakarta: Raja Grafindo Persada, hlm. 18

⁵⁸ Nana Sudjana, “*Penelitian dan Penilaian Pendidikan*”, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004, hlm. 197

perkembangan zaman dan diberikan fasilitas seperti *gadget* dan *smartphone* oleh orangtua mereka. Adapun mereka yang tidak mempunyai *handphone* canggih bisa menyewa bilik warnet untuk bermain *game online*.

Sehingga, penting untuk mengetahui bagaimana bentuk dampak *game online* terhadap moralitas anak di SDN 11 Rejang Lebong. Kegiatan penelitian ini dimulai sejak disahkannya proposal penelitian serta surat ijin penelitian.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian atau responden adalah orang yang diminta untuk memberikan keterangan tentang suatu fakta atau pendapat. Sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti.⁵⁹ Dalam artian, subjek penelitian merupakan individu atau kelompok yang dijadikan sebagai sumber informasi untuk mengungkap fakta-fakta di lapangan. Lincoln dan Guba dalam Sugiyono mengemukakan bahwa:

Penentuan sampel dalam penelitian kualitatif (naturalistik) sangat berbeda dengan penentuan sampel dalam penelitian konvensional (kuantitatif). Penentuan sampel tidak didasarkan perhitungan statistik. Sampel yang dipilih berfungsi untuk mendapatkan informasi yang maksimum, bukan untuk digeneralisasikan.⁶⁰

Subjek penelitian merupakan sumber data yang dimintai informasinya sesuai dengan masalah penelitian. Pemilihan subjek penelitian atau responden berdasarkan orang yang dianggap paling tahu dan atas pertimbangan tertentu memiliki informasi

⁵⁹ Suharsini Arikunto, "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*", Jakarta: Rhineka Cipta, 2006, hlm. 145

⁶⁰ Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*", Bandung: ALFABETA CV, 2012, hlm. 301

yang dibutuhkan oleh peneliti. Peneliti menentukan subjek penelitian berdasarkan permasalahan yang akan diteliti tentang Dampak *Game Online* terhadap Moralitas Anak di SDN 11 Rejang Lebong. Maka, subjek penelitiannya yaitu Siswa dan Guru.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data diperoleh. Sumber data menjelaskan tentang dari mana diperolehnya data yang dikumpulkan serta orang-orang yang dimintai keterangan sehubungan dengan penelitian yang dilakukan.⁶¹ Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua bagian yaitu sumber data primer (utama) dan sumber data sekunder (pendukung), sebagaimana diuraikan berikut ini.

1. Data Primer

Sumber data primer adalah sumber yang langsung memberikan data kepada pengumpul data.⁶² Data primer diperoleh secara langsung dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan pihak yang terkait seperti Guru Kelas, dan juga Siswa. Data primer bersumber dari informan yang mengetahui secara rinci dan jelas mengenai persoalan yang akan diteliti. Data utamanya berupa ucapan atau kata-kata, lisan dan perilaku manusia.

⁶¹ Suharsimi Arikunto, *Op.Cit.*, hlm.117

⁶² Sugiyono, *Op. Cit*, hlm. 225

2. Data sekunder

Data sekunder merupakan data tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data data misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.⁶³ Data sekunder didapatkan dari buku-buku, dokumentasi dan sumber lainnya yang ada kaitannya dalam penelitian, sehingga penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

E. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling adalah teknik pengambilan data yang diambil secara kesatuan atau keseluruhan untuk mendapatkan gambaran mengenai hal tersebut. Peneliti bertanya kepada subjek penelitian mengenai calon subjek dan narasumber penelitian lain yang dianggap dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.

Penelitian tentang dampak *game online* terhadap moralitas anak di SDN 11 Rejang Lebong, Kecamatan Curup Selatan, Kabupaten Rejang Lebong menggunakan teknik *purposive sampling*, “*Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu”⁶⁴ dimana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian.

⁶³ *Ibid.*, hlm.225

⁶⁴ Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: Alfabeta*”, 2015, hlm. 12

F. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.⁶⁵

Metode pengumpulan data atau alat pengumpul data yang dapat digunakan dalam penelitian etnografi dalam bidang psikologi adalah sebagai berikut:⁶⁶

- a. Observasi non partisipasi. Peneliti atau observer melakukan pengamatan tanpa melakukan partisipasi terhadap aktivitas-aktivitas sosial budaya dalam kelompok etnis yang diteliti;
- b. Observasi partisipasi. Peneliti atau observer melakukan pengamatan dengan melakukan partisipasi terhadap aktivitas-aktivitas sosial budaya dalam kelompok etnis yang diteliti.
- c. Wawancara mendalam. Wawancara mendalam umumnya disesuaikan dengan tujuan-tujuan atau pertanyaan-pertanyaan penelitian. Apabila memungkinkan selama proses wawancara mendalam dalam penelitian etnografi dilakukan perekaman secara audio dan segera setelah itu ditranskripsi untuk kemudahan proses analisis.
- d. Dokumen yang ada dalam sebuah kelompok etnik dalam konteks yang bersifat alamiah (terjadi dalam kehidupan sehari-hari). Dokumen tentang komunitas,

⁶⁵ *Ibid*, hlm. 308

⁶⁶ Fattah, Hanurawan, *Op. Cit.*, hlm.90

partisipan, institusi, dan praktik kebudayaan sangat penting bagi ketercapaian tujuan penelitian etnografi dalam bidang psikologi.

- e. Rekaman audio dan video. Alat pengumpul data ini sangat berguna dalam proses pengumpulan data dan analisis data karena memberikan jaminan keakuratan data dan memungkinkan untuk diulang-ulang pada kesempatan lain apabila diperlukan.

Teknik pengumpulan data adalah untuk memastikan data tersebut akurat dan jelas dengan cara siapa narasumber, bagaimana cara pengumpulan data, alat yang digunakan. Berdasarkan sumber pengambilan data, dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengumpulan data berupa :

1. Metode Observasi

Metode observasi berarti pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena yang diselidiki.⁶⁷ Dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipan karena peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.⁶⁸

Pada penelitian ini, penulis melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data dan sebagai pengamat terhadap suatu proses atau objek yang diteliti untuk mendapatkan informasi-informasi yang diperlukan dalam penelitian. Adapun yang peneliti amati yaitu; lokasi atau tempat, waktu anak bermain *game online*,

⁶⁷ Sutrisno Hadi, "*Metodelogi Research, jilid II*", Yogyakarta, Andi Offset 1998, hlm. 136

⁶⁸ Sugiyono, *Op. Cit*, hlm. 227

jenis *game online* yang dimainkan, dampak *game online* terhadap tingkah laku atau moralitas dalam hal disiplin, kejujuran dan hati nurani anak.

Agar diperoleh hasil observasi yang baik, seorang peneliti harus cermat, jujur, fokus terhadap objek penelitian, dan bertanggung jawab terhadap permasalahan. Peneliti juga harus memperhatikan beberapa langkah-langkah yaitu; menentukan tujuan dan fungsi dari kegiatan observasi, mencatat data yang diperlukan dan menyesuaikannya dengan tujuan dan fungsi observasi, melakukan survei tempat dan melanjutkan observasi, menemui narasumber untuk melakukan wawancara sebagai bukti penguat dan sumber acuan (referensi), mencatat hasil observasi.

2. Metode Wawancara

Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden. Caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka.⁶⁹

Wawancara dilakukan secara mendalam dan tidak terstruktur kepada subjek penelitian dengan pedoman yang telah dibuat. Teknik wawancara digunakan untuk mengungkapkan data tentang faktor anak bermain *game online*, jenis *game* yang dimainkan, waktu anak bermain *game*, besar biaya anak bermain *game*, bentuk dampak *game online* terhadap moralitas anak.

3. Metode Dokumentasi

⁶⁹ Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani, “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”, Bandung: Pustaka Setia, 2009, hlm. 131

Menurut Williams yang dikutip oleh Saipul Annur menjelaskan, bahwa dokumen merupakan sumber lapangan yang telah tersedia dan berguna untuk memberikan gambaran mengenai subjek penelitian.⁷⁰

Dokumentasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu :

- a. Dokumen resmi, surat keputusan, surat intruksi, dan surat bukti kegiatan yang dikeluarkan dari kantor dan organisasi yang bersangkutan.
- b. Sumber dokumen tidak resmi, berupa surat nota, surat pribadi yang memberi informasi kuat terhadap suatu kejadian.⁷¹

Dokumentasi merupakan cara untuk memperoleh informasi yang akurat dari sumber informasi yang tercatat seperti surat, buku, nota dan sebagainya. Sehingga, dokumentasi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini berupa dokumentasi yang berkaitan dengan (1) Data tentang SDN 11 Rejang Lebong (2) Pedoman Wawancara (3) Foto kegiatan penelitian, dan lain-lain.

G. Keabsahan Data

Setelah keseluruhan data dianalisis, langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah menguji keabsahan data tersebut. Dalam hal ini peneliti melakukan uji keabsahan data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian dengan menggunakan peningkatan kekuatan dalam penelitian triangulasi berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi.

⁷⁰ Saipul Annur, “*Metodologi Penelitian Pendidikan*”, Palembang: IAIN Raden Fatah Press, 2005, hlm. 92

⁷¹ *Ibid*, hlm. 188

Supaya dapat dipertanggung jawabkan uji kredibilitas data digunakan pemeriksaan data melalui :⁷²

1. Perpanjang Pengamatan

Perpanjang pengamatan berarti peneliti kembali kelapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru. Dalam perpanjangan pengamatan untuk menguji kredibilitas data penelitian ini, sebaiknya difokuskan pada pengujian terhadap data yang telah diperoleh, apakah data yang diperoleh itu setelah dicek kembali kelapangan benar atau tidak, berubah atau tidak. Bila setelah dicek kembali kelapangan data sudah benar berarti kredibel, maka waktu perpanjangan pengamatan dapat diakhiri.

2. Meningkatkan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat dipahami secara pasti dan sistematis. Ketekunan pengamatan adalah mencari kedalaman. Untuk itu diadakan pengamatan yang teliti secara berkesinambungan sampai muncul perilaku yang diharapkan.

3. Triangulasi

Triangulasi merupakan teknik pengukuran keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk kepastian pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Mengecek kebenaran data tertentu dengan

⁷² Nusa Putra, "Research & Development Penelitian dan Pengembangan", Jakarta: Rajawal Pers, 2011, hal. 191-192

membandingkan data yang diperoleh dari sumber lain.⁷³ Pemeriksaan keabsahan data merupakan sebagian unsur yang tidak terpisahkan dari penelitian kualitatif. Maka dari itu peneliti menggunakan teknik triangulasi untuk memeriksa keabsahan data.

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan data dengan cara mengumpulkan data yang bersifat menggabungkan. Dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.⁷⁴ Triangulasi dalam pengujian kreadibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.⁷⁵

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian etnografi adalah teknik analisis tematik etnografi dalam upaya mendeskripsikan secara menyeluruh karakteristik kultural yang memengaruhi perilaku sosial individu. Fokus utama laporan penelitian adalah narasi deskriptif tentang konteks dan tema-tema kultural

⁷³ Lexy, Maleong, *Op. Cit.*, hlm. 330

⁷⁴ Sugiyono, *Op. Cit.*, hlm. 330

⁷⁵ *Ibid.*, hlm. 335

yang memengaruhi perilaku sosial individu. Fokus ini sesuai dengan pengertian etnografi yang berarti penelitian untuk menemukan dan mendeskripsikan.⁷⁶

Analisis data menurut model Spradley tidak terlepas dari keseluruhan proses penelitian. Menurut Spardley, analisis data itu menyatakan dengan teknik pengumpulan data. Adapun keseluruhan proses penelitian terdiri atas: (1) pengamatan deskriptif, (2) analisis domein, (3) pengamatan terfokus, (4) analisis taksonomi, (5) pengamatan terpilih, (6) analisis komponensial, dan diakhiri dengan (7) analisis tema.

Analisis data menurut model ini memanfaatkan adanya apa yang dinamakan Hubungan Semantik. Maksud dari hubungan semantik yaitu sewaktu mengadakan analisa data, analisis perlu menggunakan acuan hubungan semantik. Hubungan semantik ini dikaitkan dengan masalah penelitian. Sewaktu menyelenggarakan 'pengamatan deskriptif' seluruh hubungan biasanya teridentifikasi. Untuk seterusnya analisis hendaknya memperhatikan hubungan semantik yang relevan.

a. Analisis Domein

Analisis domein dilakukan terhadap data yang diperoleh dari pengamatan berperanserta/wawancara atau pengamatan deskriptif yang terdapat dalam catatan lapangan.

Ada enam tahap yang dilakukan dalam analisis domein yaitu: (1) memilih salah satu hubungan semantik untuk memulai dari sembilan hubungan semantic yang tersedia: hubungan termasuk, special, sebab-akibat, rasional, lokasi tempat

⁷⁶ Fattah, Hanurawan, *Op. Cit.*, hlm. 90

bertindak, fungsi, alat-tujuan, urutan, dan memberi atribut atau memberi nama. (2) menyiapkan lembar analisis domain, (3) memilih salah satu sampel catatan lapangan yang dibuat terakhir; untuk memulainya, (4) mencari istilah acuan dan istilah bagian yang cocok dengan hubungan semantik dari catatan lapangan, (5) mengulangi usaha pencarian domain sampai semua hubungan semantik habis dan (6) membuat daftar domain yang ditemukan (teridentifikasi).

b. Analisis Taksonomi

Setelah selesai analisis domain, dilakukan pengamatan dan wawancara terfokus berdasarkan *focus* yang sebelumnya telah dipilih oleh peneliti. Hasil terpilih untuk memperdalam data telah ditemukan melalui pengajuan sejumlah pertanyaan kontras. Data hasil wawancara terpilih dimuat dalam catatan lapangan.

Tujuan langkah yang dilakukan dalam analisis taksonomi yaitu; (1) memilih satu domain untuk dianalisis, (2) mencari kesamaan atas dasar hubungan semantik yang sama yang digunakan untuk domain itu, (3) mencari tambahan istilah bagian, (4) mencari domain yang lebih besar dan lebih inklusif yang dapat dimasukkan sebagai sub bagian dari domain yang sedang dianalisis, (5) membentuk taksonomi sementara, (6) mengadakan wawancara terfokus untuk mengecek analisis yang telah dilakukan, dan (7) membangun taksonomi secara lengkap.

c. Analisis Tema

Analisis tema merupakan seperangkat prosedur untuk memahami secara holistik pemandangan yang sedang diteliti. Tujuan untuk menemukan tema yaitu: (1) melebur diri, (2) melakukan analisis komponen terhadap istilah acuan, (3) perspektif yang lebih luas melalui pencarian domein dalam pemandangan budaya, (4) menguji dimensi kontras seluruh domein yang telah dianalisis, (5) mengidentifikasi domein terorganisir, (6) membuat gambar untuk memvisualisasikan hubungan antara domein, (7) mencari tema universal, sesuai dengan topik penelitian maka yang dipilih adalah memecahkan masalah.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Wilayah (Setting Penelitian)

1. Sejarah Berdirinya Sekolah

Sekolah Dasar Negeri 11 Rejang Lebong secara administrasi terletak di Jl. Jend. Sudirman Kelurahan Air Putih Baru, Kecamatan Curup Selatan, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Sebelum adanya beberapa kali pergantian nama dulunya sekolah ini bernama Sekolah Dasar Negeri 7 Air Putih Baru, dan berdasarkan penjelasan dari para guru-guru senior sekolah ini berdiri pada tahun 1956, berhubung pada zaman itu belum tertibnya administrasi maka tidak ada bukti otentik tahun berapa sekolah ini berdiri, sekolah ini juga termasuk sekolah yang paling lama yang ada di kelurahan Air Putih Baru.

Pada tahun 2009 bertepatan dengan pemekaran wilayah kecamatan di Rejang Lebong, maka sekolah inipun berganti nama menjadi SD Negeri 1 Curup Selatan, yang berlangsung selama lebih kurang 6 tahun, karena pada tahun 2016 nomenklatur sekolah kembali di rubah oleh Pemerintah Daerah Kabupaten Rejang Lebong, sehingga sekolah ini menjadi SD Negeri 11 Rejang Lebong yang berlangsung hingga sekarang.

Selama berdiri SD Negeri 11 Rejang Lebong telah mengalami beberapa kali pergantian kepemimpinan/Kepala Sekolah diantaranya :

Tabel 4.1

Pergantian Kepala Sekolah SDN 11 Rejang Lebong

NO	NAMA
1	Saugani Sro, S.Pd
2	Sulaiman Daud, S.Pd
3	Hj. Elly Susilawati, A.Ma
4	Haryeti, S.Pd
5	Darno, S.Pd

(Sumber : Dokumentasi SDN 11 Rejang Lebong)

2. Letak Geografis

SDNegeri 11 Rejang Lebong di Jl. SDN 1 Curup Selatan. Lebih tepatnya lokasi ini berada di RT 09 RW 03 Kel. Air Putih Baru Kec. Curup Selatan Kab. Rejang Lebong Provinsi Bengkulu. Termasuk lokasi yang sangat strategis dan mudah dijangkau karena terletak tengah kota. Letak geogarfis SD Negeri 11 Rejang Lebong berada di garis lintang/bujur -3.481574,102.522967 dengan batas-batas sebagai berikut:

- a. Sebelah Barat : Rumah Penduduk
- b. Sebelah Timur : Jalan Raya
- c. Sebelah Selatan : Perumahan Penduduk
- d. Sebelah Utara : Rumah Penduduk

3. Profil Sekolah

- a. Nama Sekolah : SDNegeri 11 Rejang Lebong

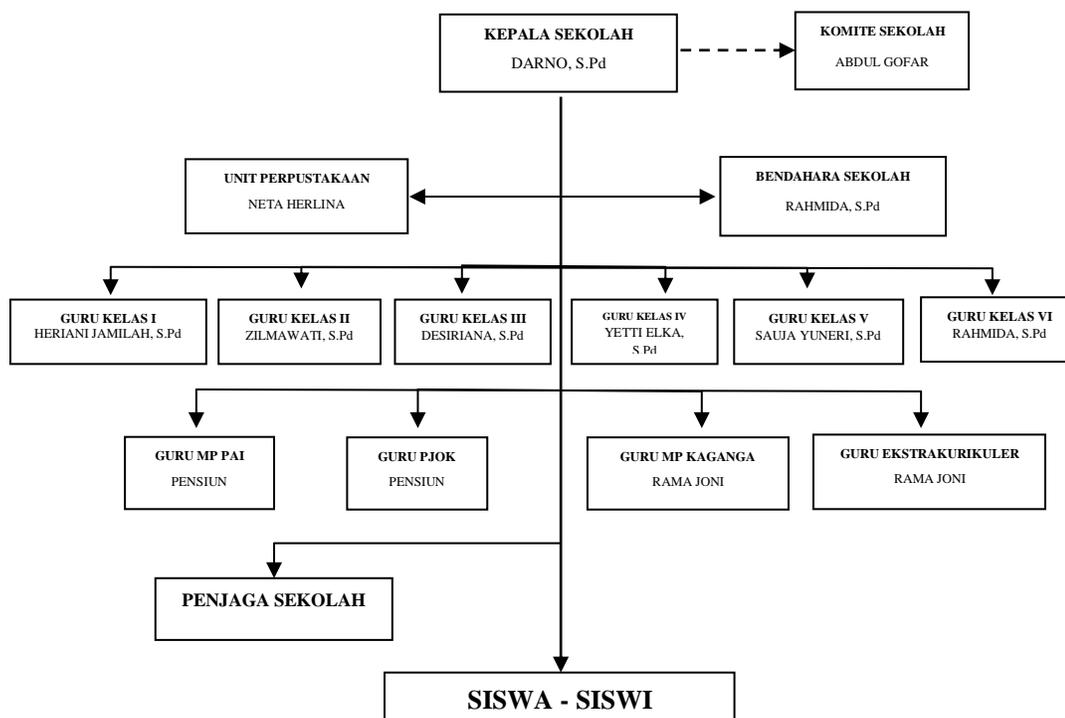
- b. NPSN / NSS : 10700577 / 101260204001
 - c. Alamat :
 - Jalan : Jl. SDN 1 Curup Selatan
 - Kelurahan : Air Putih Baru
 - Kecamatan : Curup Selatan
 - Kabupaten : Rejang Lebong
 - Provinsi : Bengkulu
 - d. Kode Pos : 39112
 - e. Email : sdn01cursel@gmail.com
 - f. Status Sekolah : Negeri
 - g. Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah
 - h. Akreditasi : B
 - i. Tahun Berdiri : 1956
 - j. Tahun Perubahan : 2009 dan 2016
 - k. Kegiatan Belajar Mengajar : Pagi
 - l. Jumlah Rombel : 6 Rombel
 - m. Bangunan Sekolah : Permanen
 - n. Luas Tanah Milik : 2907 M²
4. Visi dan Misi Sekolah
- a. Visi
 - Menjawab Tantangan Di Era Globalisasi Dengan Menciptakan Siswa/i SDNegeri 11 Rejang Lebong Yang Berkarakter dan Bermutu Tinggi.

b. Misi

- a. Menjadikan tamatan SDN 11 Rejang Lebong yang mampu mandiri, tangguh, berdedikasi, Jujur dan Bertanggungjawab.
- b. Menciptakan suasana sekolah yang kondusif agar warga sekolah memiliki etos kerja yang tinggi.
- c. Menjadikan budaya kerja yang berorientasi pada mutu dan kemandirian.
- d. Menumbuh kembangkan semangat berprestasi dan mewujudkan budaya kompetitif yang jujur, sportif bagi seluruh warga sekolah dalam berlomba meraih prestasi.
- e. Menumbuhkembangkan penghayatan dan pengalaman ajaran agama yang dianut sehingga terbangun insan yang beriman, bertaqwa serta berakhlak mulia.

5. Struktur Organisasi

Tabel 4.2
Struktur Organisasi SDN 11 Rejang Lebong



6. Keadaan Tenaga Pengajar dan Siswa

Sekolah Dasar Negeri 11 Rejang Lebong yang terletak di Kel. Air Putih, Kec. Curup Selatan, Kab. Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu ini memiliki jumlah tenaga (guru dan karyawan) sebagai berikut:

Tabel 4.3
Guru/Karyawan SDN 11 Rejang Lebong Tahun Pelajaran 2019/2020

No	Nama Rombel	Tingkat Kelas	Jumlah Siswa			Wali Kelas	Kurikulum	Ruangan
			L	P	Total			
1	Kelas 1	1	3	2	5	Desiriana Kurniawati	Kurikulum SD 2013	Ruang Kelas 1
2	Kelas 2	2	4	7	11	Zilmawati	Kurikulum SD 2013	Ruang Kelas 2
3	Kelas 3	3	7	4	11	Heriani Jamilah	Kurikulum SD KTSP	Ruang Kelas 3
4	Kelas 4	4	8	7	15	Yetti Elka	Kurikulum SD 2013	Ruang Kelas 4
5	Kelas 5	5	10	6	16	Sauja Yuneri. A	Kurikulum SD 2013	Ruang Kelas 5
6	Kelas 6	6	7	7	14	Rahmida	Kurikulum SD KTSP	Ruang Kelas 6

(Sumber : Dokumentasi SDN 11 Rejang Lebong)

Adapun siswa/i berjumlah 70 dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 4.4
Siswa Kelas I

NOMOR		NAMA SISWA	L/P
URUT	NISN / NIS		
1	3138747132 /	Algenzio Geral Zevander	L
2	3133882220 /	Alzidan Rasya Alvino	L
3	3125335851 /	M. Ibam Al Hafis	L
4	3137739347 /	Nabillah Saputri	P
5	3127004852 /	Niken Cantika	P

(Sumber : Dokumentasi SDN 11 Rejang Lebong)

Tabel 4.5
Siswa Kelas II

NOMOR		NAMA SISWA	L/P
URUT	NISN / NIS		
1	0129875800 /	Biona Febriani	P
2	0126327665 /	Cindy Try Melinda	P
3	0117011547 /	Febri Yansyah	L
4	0122049743 /	Gilang Putra Priansyah	L
5	0117774566 /	Hilya Saputri	P
6	0129049200 /	Jessica Ammidtri	P
7	0122695577 /	Mesty Pricilia	P
8	0123282895 /	Muhammad Syani Rafif	L
9	0113791843 /	Nizam Amrillah	L

(Sumber : Dokumentasi SDN 11 Rejang Lebong)

Tabel 4.6
Siswa Kelas III

NOMOR		NAMA SISWA	L/P
URUT	NISN / NIS		
1	0128506886 /	Ahmad Arka	L
2	0104416151 /	Ahmad Timin Jaya	L
3	0113016100 /	Armada Dewa Saputra	L
4	0113503234 /	Ayu Azhari	P
5	0124492244 /	Azra Nabila	P
6	0112873259 /	Erix Putrado	L
7	0125153706 /	Frisca Feby Zaliani	P
8	0104227963 /	M. Timan Jaya	L
9	0119343013 /	Muhamad Axsal Irzha Alvaro	L
10	0129778710 /	Muhammad Rafa Anugrah	L
11	0105552809 /	Rifka Hanan Al Zahra	P

(Sumber : Dokumentasi SDN 11 Rejang Lebong)

Tabel 4.7
Siswa Kelas IV

NOMOR		NAMA SISWA	L/P
URUT	NISN / NIS		
1	0106026698 /	Ahmad Michael Saputra	L
2	0079855675 /	Aldo Septanaka	L
3	0099283834 /	Humaerah	P
4	0102734200 /	Karina Salsabila	P
5	0106434908 /	M. Fakhri Az Zikri	L
6	0118196610 /	M. Gilbran Juliardi	L
7	0102442759 /	Mario Rizky Pratama	L
8	0091573428 /	Maura Abelia	P
9	0095770759 /	Muhammad Reza	L
10	0092446359 /	Putri Jiran	P
11	0116742206 /	Rifky Fernando	L
12	0105841388 /	Suci Ayu Wulandari	P

(Sumber : Dokumentasi SDN 11 Rejang Lebong)

Tabel 4.8
Siswa Kelas V

NOMOR		NAMA SISWA	L/P
URUT	NISN / NIS		
1	0094813121 /	Alfhat Giovani	L
2	0095670427 /	Fitra Riski Pratama	L
3	0089488415 /	M . Hazi Adha	L
4	0095424587 /	M. Ade Syaputra	L
5	0095875048 /	M. Alfath	L
6	0083725048 /	M. Novrian	L
7	0091617575 /	M. Yusuf. H	L
8	0097631616 /	Meti Azara	P
9	0096448002 /	Michel Aqira Firli	P
10	0098663893 /	Mico Aldiansyah	L

11	0082366252 /	Muhammad Arinal Haq	L
12	0092458198 /	Pirmansyah	L
13	0099086556 /	Putri Balqis	P
14	0094481186 /	Ririn Amalia	P
15	0091914456 /	Ririn Oktarina	P
16	0084031354 /	Yolanda Putri.F	P

(Sumber : Dokumentasi SDN 11 Rejang Lebong)

Tabel 4.9
Siswa Kelas VI

NOMOR		NAMA SISWA	L/P
URUT	NISN / NIS		
1	0052553148 / 6272	Adi Apiko Padori	L
2	0084662774 / 6273	Afdan Roderyx	L
3	0081410434 / 6282	Bunga Permata Sari	P
4	0089262420 / 6276	Cinta Nadia	P
5	0083416434 / 6277	Geosepta Taradiva.S	L
6	0087426323 / 6315	Keyla Wahyuni	P
7	0087975066 / 6280	M.Alpian	L
8	0087601670 / 6279	Mahfira Salsabila	P
9	0074267692 / 6289	Nabil Alfarezi	L
10	0087132482 / 6287	Putra Tangsa Dewa	L
11	0079138401 / 6283	Putri Ayu Wulandari	P
12	0082115679 / 6284	Sella Nadia	P
13	0083020467 / 6285	Tria Octa Manohara	P
14	0083663026 / 6281	Verdi Saputra	L

(Sumber : Dokumentasi SDN 11 Rejang Lebong)

B. Temuan-temuan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan untuk mendapatkan data yang diinginkan, maka peneliti akan menganalisa temuan yang ada serta menjelaskan sebab akibat dari hasil penelitian tentang dampak *game online* terhadap moralitas

anak di SDN 11 Rejang Lebong. Berikut merupakan uraian deskripsi dari kegiatan penelitian :

1. Hasil data observasi

a. Siswa kelas IV di SDN 11 Rejang Lebong

Siswa kelas IV di SDN 11 Rejang Lebong yang bermain *game online* berjumlah 4 orang dari 14 orang siswa. Dan keempat orang pengguna *game online* ini merupakan siswa laki-laki. Diketahui, tiga orang siswa tidak memiliki *handphone* sehingga harus bermain *game* di warnet dan satu orang lainnya memiliki *handphone* sehingga bisa bermain *game* di rumah.

Sementara itu, waktu siswa bermain *game* biasanya setelah pulang sekolah. Siswa kelas IV di SDN 11 Rejang Lebong bermain *game online* seperti *Free Fire*, *Mobile Legends* dan *Point Blank*. Ketika anak bermain *game*, anak merasa biasa saja, gembira ataupun senang terkadang merasa kesal apabila mengalami kekalahan terus-menerus.

b. Siswa kelas V di SDN 11 Rejang Lebong

Siswa kelas V di SDN 11 Rejang Lebong yang bermain *game online* berjumlah 4 orang dari 16 orang siswa. Dan keempat orang siswa yang bermain *game online* ini merupakan siswa laki-laki. Diketahui, satu orang siswa tidak memiliki *handphone* sehingga harus bermain *game* di warnet dan tiga orang lainnya memiliki *handphone* sehingga bisa bermain *game* di rumah atau tempat lainnya.

Sementara itu, waktu siswa bermain *game* biasanya setelah pulang sekolah. Siswa kelas V di SDN 11 Rejang Lebong bermain *game online* seperti *Free Fire*, *Mobile Legends* dan PUBG. Ketika anak bermain *game* anak akan merasa senang. Selain itu, anak juga akan merasa kesal apabila mengalami kekalahan terus-menerus dan apabila terjadi *lag* pada jaringan.

c. Siswa kelas VI di SDN 11 Rejang Lebong

Siswa kelas VI di SDN 11 Rejang Lebong yang bermain *game online* berjumlah 5 orang dari 14 orang siswa. Kelima orang siswa yang bermain *game online* ini juga merupakan siswa laki-laki. Di kelas VI semua siswa yang bermain *game online* sudah memiliki *handphone* sendiri. Akan tetapi mereka juga sering bermain *game* di warnet bersama teman-teman yang lainnya dikarenakan tidak boleh membawa *handphone* ketika bermain jauh dari rumah.

Sedangkan waktu yang dimanfaatkan siswa kelas VI untuk bermain *game* adalah setelah pulang sekolah dan pada hari libur. Siswa kelas VI di SDN 11 Rejang Lebong bermain *game online* seperti *Free Fire*, *Mobile Legends*, COD dan PUBG. Ketika bermain *game* anak akan merasa senang. Selain itu, anak juga bisa merasa kesal dan marah apabila terjadi *lag* pada jaringan. Peneliti juga melihat seorang anak yang berkomunikasi dengan teman *online*-nya, anak tersebut berkata “ready, bacot! Anjing!” dengan nada membentak.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa di SDN 11 Rejang Lebong kelas IV, V dan VI yang bermain *game online*

berjumlah 13 orang anak. Para pemain didominasi oleh siswa laki-laki. Beberapa siswa bermain *game online* di warnet dan ada juga yang bermain melalui *handphone*. Kegiatan bermain *game* dilakukan setelah pulang dari sekolah dan pada hari libur sekolah. Sementara itu, jenis *game* yang dimainkan anak-anak di SDN 11 Rejang Lebong merupakan jenis *game* yang bernuansa peperangan dengan jumlah pemain 1-4 orang dalam satu tim. *Game online* tersebut di antaranya *Mobile Legends*, *PUBG*, *Free Fire*, *COD*, dan *Point Blank*. Dampak *game online* yang terhadap anak di SDN 11 Rejang Lebong dalam segi positif anak mendapatkan teman baru, menumuhkan jiwa kerjasama pada anak dan untuk segi negatifnya anak memiliki emosi yang labil serta berkata kasar.

2. Hasil wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada anak kelas IV, V dan VI di SDN 11 Rejang Lebong yang bermain *game online* guna memperoleh informasi lebih lanjut. Terdapat 13 orang anak yang gemar bermain *game online*. Dengan rincian, 5 orang anak kelas VI, 4 orang anak kelas V, dan 4 orang anak kelas IV.

a. Gambaran *game online* yang dimainkan oleh anak-anak di SDN 11 Rejang Lebong

1) Faktor anak-anak di SDN 11 Rejang Lebong bermain *game online*

Pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan menyangkut tentang penyebab anak bermain *game online*, yang peneliti temukan yaitu :

a) Siswa kelas IV di SDN 11 Rejang Lebong

Peneliti melakukan wawancara kepada anak-anak kelas IV yang bermain *game online*. Fahri, sebagai partisipan pertama mengatakan bahwa, “merasa senang ketika bermain *game* di rumah, selain itu bermain *game online* karena permainannya seru”.⁷⁷ Fahri juga mengatakan bahwa dahulu memang tidak bermain *game online* tetapi ketika ada teman yang bermain ia mulai tertarik dan mencoba untuk bermain. Menurut Fahri bermain *game online* di rumah merupakan hiburan yang menyenangkan ketika tidak diperbolehkan bermain jauh dari rumah.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada partisipan kedua, Aldo mengatakan bahwa, “enaknya bermain *game online* itu karena seru dan menantang”.⁷⁸ Pendapat yang sama juga dinyatakan oleh kedua partisipan lainnya yang mengatakan bahwa mereka menyukai permainan *game online* karena permainannya yang seru.

b) Siswa kelas V di SDN 11 Rejang Lebong

Peneliti melakukan wawancara kepada siswa kelas V yang bermain *game online*. Yusuf mengatakan bahwa, “mengetahui *game online* dari kawan. Dan pada awalnya saya bermain di warnet tetapi setelah dibelikan *hp*, jadi mainnya di rumah”.⁷⁹ Menurut Yusuf permainan *game online* cocok dimainkan ketika sedang merasa bosan

⁷⁷ Fahri, *Wawancara*, tanggal 03 Juli 2020

⁷⁸ Aldo, *Wawancara*, tanggal 13 Juli 2020

⁷⁹ Yusuf, *Wawancara*, tanggal 03 Juli 2020

dan suntuk di rumah, karena kita bisa bermain bersama teman-teman lewat *game*.

Sementara itu Fikih juga mengatakan, “saya bermain *game online* sejak kelas 2 SD, waktu itu mengetahui tentang *game online* dari teman kemudian saya ikut bermain”.⁸⁰ Fikih juga mengatakan bahwa ia tidak diperbolehkan jika bermain ke warnet oleh nenek ataupun kakeknya. Dan pernah juga sampai dibelikan *handphone* supaya tidak bermain ke warnet lagi. Tetapi sekarang *handpone*-nya sudah rusak. Sehingga jika bermain *game* ke warnet harus berbohong terlebih dahulu.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada Gio, ia mengatakan bahwa, “saya tahu *game online* itu dari Abang dan sering main di rumah sama teman-teman”.⁸¹ Gio juga mengatakan bahwa *game online* sangat menyenangkan dan seru. Selain itu *game online* juga memiliki tampilan yang menarik.

Pendapat lainnya juga dinyatakan oleh Mico, “saya biasanya main *game online* di warnet. Awal mula tahu *game online* karena melihat teman”.⁸² Mico juga mengatakan jika ia sering bermain *game online* bersama teman-teman kelas setelah pulang sekolah.

c) Siswa kelas VI di SDN 11 Rejang Lebong

⁸⁰ Fikih, *Wawancara*, tanggal 03 Juli 2020

⁸¹ Gio, *Wawancara*, tanggal 13 Juli 2020

⁸² Mico, *Wawancara*, tanggal 13 Juli 2020

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada siswa kelas VI di SDN 11 Rejang Lebong. Terdapat 5 orang anak yang menjadi partisipan. Berikut merupakan wawancara dari Nabil, ia mengatakan bahwa, “waktu itu saya menonton *youtube* dan ada iklan tentang permainan *online*, karena iklan itu sering muncul lama-lama jadi penasaran. Pada akhirnya saya coba mainkan, ternyata seru dan sampai sekarang saya masih bermain *game online*”.⁸³ Nabil juga mengatakan bahwa ia sering bermain *game online* di *handphone*. Nabil akan bermain *game* di warnet jika sedang tidak memiliki kuota internet.

Sementara itu, Dewa mengatakan bahwa, “saya tahu *game online* karena melihat Afdan dan Nabil bermain saat kenaikan kelas 5 SD kemarin”.⁸⁴ Dewa juga mengatakan bahwa ia sering bermain *game* dan diperbolehkan oleh orang tuanya untuk bermain di warnet. Ketika berada di rumah maka Dewa bermain *game online* melalui *handphone*.

Pendapat lain juga dinyatakan oleh Verdi, ia mengatakan bahwa, “saya hanya ikut-ikutan teman bermain. Ternyata bermain *game online* itu seru jadi saya suka dan sering main”.⁸⁵ Verdi juga mengatakan bahwa ia jarang bermain ke warnet bersama teman-

⁸³ Nabil, *Wawancara*, tanggal 03 Juli 2020

⁸⁴ Dewa, *Wawancara*, tanggal 10 Juli 2020

⁸⁵ Verdi, *Wawancara*, tanggal 20 Juli 2020

teman di SD karena jarak antara rumah dan warnet tempat lumayan jauh.

Serupa dengan pernyataan Verdi, Alpian dan Afdan juga mengatakan bahwa bermain *game online* karena ikut-ikutan dan akhirnya menjadi ketagihan dan ingin bermain lagi.

Dari pernyataan-pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa anak-anak di SDN 11 Rejang Lebong mengetahui *game online* karena melihat iklan di internet, melihat teman yang bermain, rasa ingin tahu yang kuat, coba-coba, ikut-ikutan teman dan karena *game online* tersebut menarik. Selain itu, rasa bosan dan kurangnya perhatian dari orang tua di rumah juga bisa menyebabkan anak lebih memilih untuk bermain *game online* sehingga ia bisa bersenang-senang bersama temannya.

2) Jenis *game online* yang dimainkan

Selanjutnya peneliti bertanya mengenai jenis *game online* yang pernah dimainkan oleh anak. Seperti yang telah dijelaskan pada BAB II bahwasannya *game online* memiliki berbagai jenis, yang peneliti temukan yaitu :

a) Siswa kelas IV di SDN 11 Rejang Lebong

Aldo mengatakan bahwa ia hanya bermain *game Point Blank* dan tidak bermain *game online* yang lain. Sementara itu, Fahri dan Michael mengatakan bahwa ia hanya bermain *game Free Fire* dan

Mobile Legends. Selanjutnya, Reza mengatakan bahwa ia bermain *game Free Fire, Mobile Legends* dan *Point Blank*.

b) Siswa Kelas V di SDN 11 Rejang Lebong

Yusuf mengatakan bahwa *game online* yang selama ini ia pernah mainkan hanya *Free Fire*. Sementara Fikih dan Mico mengatakan bahwa ia hanya bermain *game online Free Fire* dan *Mobile Legend*. Selanjutnya, Gio mengatakan bahwa ia bermain *game online Mobile Legends* dan *PUBG*.

c) Siswa kelas VI di SDN 11 Rejang Lebong

Alpian dan Verdi mengatakan bahwa *game online* yang pernah dimainkan hanya *game Free Fire*. Sementara itu, Afdan, Dewa dan Nabil mengatakan bahwa pernah bermain *game online* seperti *Mobile Legends, Free Fire, Clash of Clans (COC), Call of Duty (COD)*, dan *PUBG*.

Dari beberapa pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa jenis *game online* yang dimainkan oleh anak-anak di SDN 11 Rejang Lebong adalah *Clash of Clans, Mobile Legends, Free Fire, Call of Duty, Point Blank*, dan *PUBG*. *Free Fire, Call of Duty, Point Blank* dan *PUBG* merupakan permainan yang melibatkan banyak orang dan biasanya mengambil *setting* peperangan serta dilengkapi dengan senjata militer. Sementara itu, *game Clash of Clans* dan *Mobile Legends* merupakan

permainan strategi untuk mempertahankan basis pertahanan tim agar tidak diserang tim lawan.

3) Durasi anak untuk bermain *game online*

a) Siswa kelas IV di SDN 11 Rejang Lebong

Aldo mengatakan bahwa dalam sehari ia bisa menghabiskan waktu hingga 5 jam ketika bermain *game online* di warnet. Kemudian ia menambahkan bahwa durasi bermain *game online* juga tergantung ada atau tidaknya uang untuk membayar sewa warnet. Selanjutnya Fahri mengatakan bahwa ia hanya bermain *game online* sekitar 1-2 jam dalam sehari. Sementara itu, Reza dan Michael mengatakan bahwa dalam satu hari bisa menghabiskan waktu hingga 4 jam untuk bermain *game online*.

b) Siswa kelas V di SDN 11 Rejang Lebong

Fikih dan Yusuf mengatakan bahwa dalam satu hari bisa menghabiskan waktu 1-2 jam untuk bermain *game online*. Sementara itu, Mico mengatakan bahwa ia pernah menghabiskan waktu hingga 5 jam dalam sehari untuk bermain *game online*. Dan Gio mengatakan bahwa ia membutuhkan waktu 2-4 jam dalam sehari untuk bermain *game online*.

c) Siswa kelas VI di SDN 11 Rejang Lebong

Dewa mengatakan bahwa durasi bermain *game online* ketika menggunakan *handphone* adalah sampai baterai habis yaitu sekitar 4

atau 5 jam. Jika bermain *game online* di warnet hingga 2-4 jam saja. Sementara itu, Nabil menghabiskan waktu 2-9 jam dalam sehari untuk bermain *game online*. Nabil juga mengatakan bahwa ia dan Dewa pernah menghabiskan waktu seharian untuk bermain *game online*.

Selanjutnya Afdan dan Alpian mengatakan bahwa mereka sering menghabiskan waktu selama 2-3 jam dalam sehari untuk bermain *game*. Pendapat lainnya, Verdi mengatakan bahwa ia lebih sedikit menghabiskan waktu untuk bermain *game online* kurang lebih hanya 1-2 jam dalam sehari.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa, anak-anak kelas IV, V dan VI di SDN 11 Rejang Lebong menghabiskan waktu untuk bermain *game online* minimal 1 sampai 2 jam dalam sehari, maksimal 9 sampai 12 jam bahkan bisa menjadi satu hari penuh.

4) Besar biaya yang dikeluarkan anak untuk bermain *game online*

1) Siswa kelas IV di SDN 11 Rejang Lebong

Fahri mengatakan bahwa ia belum pernah membeli *item* dan *voucher game* serta tidak bermain *game* di warnet, sehingga biaya yang dikeluarkan hanya untuk membeli paket data saja sekitar Rp 10.000,00. Sementara Reza, Aldo dan Michael mereka tidak memiliki *handphone* untuk bermain *game online* sehingga harus menyewa warnet supaya bisa bermain. Adapun besar biaya yang biasa mereka

keluarkan sekitar Rp 3.000,00 setiap satu jam bermain warnet. Aldo mengatakan bahwa ia bisa membayar sewa warnet sekitar Rp 15.000,00 dalam satu hari. Terlepas dari biaya sewa warnet, Reza mengatakan bahwa ia pernah membeli akun *game online* dengan harga Rp 60.000,00.

2) Siswa kelas V di SDN 11 Rejang Lebong

Yusuf mengatakan bahwa, “biaya yang diperlukan ketika membeli kuota sekitar Rp 22.000,00. Karena saya hanya main saja, tidak pernah membeli *item* yang ada di *game*.⁸⁶ Menurut Yusuf, bermain *game online* hanya untuk hiburan dan tidak perlu mementingkan *item-item* yang ada di akun *game online*.

Sama halnya dengan Yusuf, Fikih dan Gio juga mengatakan bahwa mereka tidak pernah membeli *item-item* di *game online*. Dan biaya yang dikeluarkan hanya untuk membeli kuota internet sekitar Rp 10.000,00-Rp 22.000,00. Sementara Mico, mengatakan bahwa ia harus membayar sekitar Rp 3.000,00-Rp 15.000,00 dalam sehari untuk bermain *game online* di warnet. Selain itu, Mico juga pernah membeli akun *game* seharga Rp 15.000,00.

3) Siswa kelas VI di SDN 11 Rejang Lebong

⁸⁶ Yusuf, *Wawancara*, tanggal 03 Juli 2020

Dewa mengatakan bahwa, “saya pernah membeli *item-item game online*”.⁸⁷ Menurut Dewa, ia tidak tahu pasti berapa besar biaya yang sudah dikeluarkan untuk bermain *game*. Tetapi pernah membeli *item-item* di *game* seperti karakter, *skin* senjata, dan *diamond*. Untuk *item* di *game Free Fire*, pernah membeli karakter seharga 499 *diamond* dan 599 *diamond*. Membeli karakter seharga 499 *diamond* jadi harus membeli sekitar 500 *diamond* yang harganya Rp 68.000,00 - Rp 70.000,00. Sementara untuk biaya membeli kuota Rp 20.000,00.

Senada dengan Dewa, Nabil mengatakan bahwa pernah membeli *item game* dengan harga Rp 50.000,00 atau 300 *diamond* untuk membeli *skin* jaket karakter. Selanjutnya membeli *diamond* seharga Rp 30.000,00. Selain itu, biaya yang dikeluarkan seperti membayar sewa warnet Rp 3.000,00-Rp 12.000,00.

Afdan dan Alpian mengatakan bahwa pernah membeli *item game* ketika mendapatkan diskon dengan harga RP 3.000,00 dan biaya selanjutnya yaitu untuk membeli kuota Rp 10.000,00. Selanjutnya, Verdi mengatakan bahwa ia tidak pernah membeli akun dan *item* di *game online*. Dan biaya yang digunakan hanya untuk membeli kuota sekitar Rp 10.000,00.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan 6 anak pernah membeli *item* atau sesuatu yang berkaitan dengan *game online* yang

⁸⁷ Dewa, Wawancara, tanggal 10 Juli 2020

dimainkan. Sementara 7 anak lainnya mengatakan belum pernah membeli *item* pada *game online* yang dimainkan. Biaya yang dikeluarkan untuk bermain *game online* di warnet sekitar Rp 3.000,00 sampai dengan Rp 15.000,00. Biaya yang dikeluarkan untuk membeli *item* dan akun *game online* sekitar Rp 3.000,00 sampai dengan Rp 70.000,00. Sementara biaya untuk membeli paket data (kuota internet) sekitar Rp 10.000,00-Rp 22.000,00.

b. Gambaran dampak *game online* terhadap moralitas anak

Permainan daring atau biasa dikenal dengan *game online* yang seru dan menyenangkan ini dapat memberikan berbagai dampak bagi para pemainnya.

1) Wawancara kepada Siswa di SDN 11 Rejang Lebong

a) Siswa kelas IV di SDN 11 Rejang Lebong

Fahri mengatakan bahwa tidak ada dampak buruk yang terjadi ketika bermain *game online*. Hanya saja sedikit merasa kesal apabila mengalami *lag* pada jaringan internet sehingga permainan yang sedang berlangsung menjadi kacau.

Berbeda dengan Fahri, Aldo mengatakan bahwa “saya pernah berbohong kalau ingin bermain *game*”.⁸⁸ Menurut Aldo, ketika jujur ingin pergi bermain *game online* maka ia tidak akan diberi uang jajan oleh orangtuanya. Sehingga dengan cara berbohonglah ia bisa pergi ke warnet untuk bermain *game online*. Padahal Aldo mengetahui

⁸⁸ Aldo, *Wawancara*, tanggal 13 Juli 2020

bahwa berbohong itu merupakan tindakan yang tidak baik, namun masih saja ia lakukan. Aldo juga mengatakan bahwa ia merasa kesal apabila saat bermain *game online* mengalami kekalahan terus-menerus.

Michael dan Reza mengatakan bahwa mereka pernah membolos dari sekolah untuk bermain *game*, terkadang membolos ke rental PS di dekat sekolahan atau pergi ke warnet untuk bermain *game online*. Senada dengan Aldo, Michael dan Reza juga merasa kesal apabila jaringan tidak stabil dan apabila kalah dalam bermain *game online*.

b) Siswa kelas V di SDN 11 Rejang Lebong

Yusuf mengatakan bahwa ia tidak pernah berbohong kalau ingin bermain *game online*. Menurut Yusuf *game online* tidak begitu membawa pengaruh yang buruk bagi kehidupan sehari-harinya. Yusuf juga mengatakan bahwa, “jika jaringan lemot pastinya kesal, tapi mau bagaimana lagi saya hanya diam saja”.⁸⁹

Senada dengan Yusuf, Gio mengatakan bahwa ia tidak pernah berbohong kepada orangtuanya jika akan bermain *game online* dan tetap bisa berkonsentrasi ketika belajar di kelas. Pendapat serupa juga dinyatakan oleh Mico bahwa ia tidak berbohong jika ingin bermain di warnet. Tetapi Gio dan Mico juga mengatakan bahwa, bermain *game online* akan membuat mereka kesal atau marah jika jaringan *lag*,

⁸⁹ Yusuf, *Wawancara*, tanggal 03 Juli 2020

selalu kalah dalam permainan dan jika mendapat teman yang suka mengejek cara bermainnya.

Selanjutnya Fikih mengatakan bahwa, “kesal ketika jaringan lola apalagi kalau *Hp*-nya yang *lag*”.⁹⁰ Fikih juga mengatakan ketika bermain *game online* ia bisa mengetahui tentang istilah atau kata bahasa Inggris yang ada pada *game*.

c) Siswa kelas VI di SDN 11 Rejang Lebong

Pada siswa kelas VI di SDN 11 Rejang Lebong terdapat 5 orang anak yang bermain *game online*. Dewa mengatakan bahwa, “pasti ada saatnya kesal ketika bermain, terkadang kesal karena ada orang yang mainnya sok jago trus menantang untuk melawan tim dia”.⁹¹ Menurut Dewa, perasaan kesal ketika bermain *game* juga bisa disebabkan oleh masalah jaringan yang tidak stabil. Dampak lain yang dirasakan Dewa ketika bermain *game online* adalah ia bisa mengetahui tentang komputer.

Sementara itu, Nabil dan Afdan mengatakan bahwa saat bermain *game online* mereka akan lebih fokus dan konsentrasi, perasaan mereka senang dan rasa senang itu bisa berubah menjadi rasa kesal apabila mengalami *lag* pada *game*. Sama halnya dengan Nabil dan

⁹⁰ Fikih, *Wawancara*, tanggal 03 Juli 2020

⁹¹ Dewa, *Wawancara*, tanggal 03 Juli 2020

Afdan, Alpian mengatakan bahwa, “tidak suka kalau jaringan atau *game* yang dimainkan *lag*”.⁹²

Verdi mengatakan bahwa pernah merasa sedikit kesal tetapi dikarenakan *game* hanya sekedar hiburan jadi tidak begitu peduli tentang cara bermain yang buruk, masalah jaringan dan *lag* yang terjadi ketika bermain *game online*.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa dampak *game online* bagi siswa kelas IV, V dan VI di SDN 11 Rejang Lebong anak lebih banyak mendapatkan dampak yang baik (positif) seperti mengetahui tentang komputer, mengetahui tentang bahasa asing, sebagai sarana hiburan, meningkatkan kelincahan tangan dan mata (motorik), meningkatkan fokus serta konsentrasi. Sementara untuk dampak yang buruk (negatif), anak mengalami perubahan mood seperti senang, kesal dan marah. Selain itu, dampak negatif dari *game online* adalah anak berani berbohong kepada orang tuanya.

c. Dampak *Game Online* terhadap Moralitas Anak

Untuk mengetahui dampak *game online* terhadap moralitas anak. Peneliti melakukan wawancara mendalam kepada siswa dan guru di SDN 11 Rejang Lebong. Berikut merupakan wawancara yang telah peneliti lakukan dengan siswa kelas IV yang bermain *game online*:

⁹² Alpian, *Wawancara*, tanggal 20 Juli 2020

Aldo mengatakan bahwa pernah berbohong supaya dikasih uang untuk bermain *game online* di warnet dan pernah juga mencuri. Padahal ia tahu kalau mencuri dan berbohong merupakan tindakan yang tidak baik. Aldo juga mengatakan, “saya pernah tidak mengerjakan PR dan tidak begitu aktif jika di kelas, tergantung pelajaran”.⁹³

Selanjutnya Fahri mengatakan bahwa ia, “selalu mengerjakan dan menyelesaikan tugas sekolah dengan baik”.⁹⁴ Menurut Fahri keaktifan di kelas dan selalu menaati tata tertib sekolah merupakan kewajiban. Fahri mengetahui jika ia harus melakukan perbuatan yang baik. Fahri juga selalu mengikuti setiap pelajaran yang ada di sekolah. Selain itu, ia selalu menyampaikan informasi dengan jujur serta ikut bersedih jika temannya sedih.

Sementara itu Reza dan Michael mengatakan bahwa, kerap merasa kesal dan ingin marah apabila jaringan tidak bagus, *nge-lag*, kemudian *game* tidak berjalan lancar. Terkadang sampai berkata-kata kasar seperti bacot, anying dan sebagainya. Michael juga mengatakan, “pernah melanggar peraturan sekolah seperti bolos, datang terlambat dan pernah tidak membuat tugas sekolah”.⁹⁵ Reza menambahkan jika ia sering bermalas-malasan jika mengerjakan tugas. Namun menurutnya, perbuatan tersebut merupakan tindakan yang kurang baik.

⁹³ Aldo, *Wawancara*, tanggal 13 Juli 2020

⁹⁴ Fahri, *Wawancara*, tanggal 20 Juli 2020

⁹⁵ Dewa, *Wawancara*, tanggal 10 Juli 2020

Berikut merupakan wawancara yang telah peneliti lakukan dengan siswa kelas V yang bermain *game online*:

Menurut Fikih, “tidak ada dampak lain yang dirasakan selain merasa kesal ketika kalah atau *lag* dan pernah berbohong saat bermain *game online*”.⁹⁶ Fikih juga mengatakan bahwa ia mengikuti pembelajaran di kelas secara aktif, tekun dan tertib. Fikih selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh Guru, tidak melanggar peraturan sekolah dan merasa sedih jika ada teman yang terkena musibah. Kadang menepati janji, ada juga yang tidak ditepati.

Selanjutnya peneliti bertanya kepada tiga partisipan lainnya. Senada dengan Fikih, Yusuf juga mengatakan bahwa, “tetap aktif dalam pembelajaran di kelas dan tidak melanggar peraturan sekolah”.⁹⁷ Sementara itu, Gio mengatakan bahwa sesekali ia pernah datang terlambat ke sekolah. Mico juga mengatakan bahwa ia tidak melakukan pelanggaran terhadap tata tertib di sekolah dan selalu mengikuti pembelajaran di kelas dengan baik.

Berikut merupakan wawancara yang telah peneliti lakukan dengan siswa kelas VI yang bermain *game online*:

Verdi mengatakan bahwa ia belum pernah melanggar aturan sekolah. Menurut Verdi, ia akan merasa sedih jika ada teman yang sedih. Sementara itu, Afdan dan Alpian mengatakan bahwa mereka selalu mengikuti

⁹⁶ Fikih, *Wawancara*, tanggal 03 Juli 2020

⁹⁷ Yusuf, *Wawancara*, tanggal 03 Juli 2020

pembelajaran di sekolah secara aktif. Sependapat dengan Verdi, Afdan dan Alpian juga mengatakan bahwa mereka turut merasa sedih jika ada teman yang sedang bersedih.

Dewa mengatakan bahwa ia dapat mengikuti setiap pembelajaran di kelas secara aktif dan selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu, Dewa juga mengatakan bahwa pernah melanggar peraturan sekolah seperti tidak memotong rambut. Menurut Dewa, “jika berjanji maka kita harus menepati”.⁹⁸

Selanjutnya Nabil mengatakan bahwa ia selalu datang terlambat ke sekolah, dikarenakan bangun kesiangan. Nabil juga mengatakan bahwa, “saya jarang mengerjakan tugas sekolah, tetapi kalau sedang mengerjakan suatu tugas saya sangat fokus”.⁹⁹

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan ada anak yang berbohong supaya bisa bermain *game online*. Anak pernah merasa kesal dan marah dikarenakan jaringan bermasalah ataupun *game* yang dimainkan tidak berjalan dengan semestinya. Anak memiliki berbagai macam respon ketika merasa kesal, ada yang menanggapi dengan biasa saja dan ada anak yang harus melakukan suatu tindakan untuk meluapkan emosinya. Seorang anak bisa melanggar peraturan sekolah walaupun sebenarnya mereka tahu jika yang dilakukan itu merupakan tindakan yang kurang baik.

⁹⁸ Dewa, *Wawancara*, tanggal 10 Juli 2020

⁹⁹ Nabil, *Wawancara*, tanggal 03 Juli 2020

Penulis juga melakukan wawancara kepada guru-guru yang bersangkutan mengenai permasalahan yang diteliti. Pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan adalah tentang nilai moral anak, faktor yang mempengaruhi perkembangan moral pada anak dan dampak *game online* terhadap moralitas anak di SDN 11 Rejang Lebong.

Pertanyaan pertama yang diajukan adalah mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan moral anak. Ibu Rahmida, wali kelas VI di SDN 11 Rejang Lebong mengatakan bahwa:

Faktor yang mempengaruhi perkembangan moral anak, yaitu ada faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dapat berupa sifat yang diwarisi dari orang tua anak. Sementara faktor eksternal dapat berupa lingkungan tempat tinggal, lingkungan sekolah, pendidikan anak.¹⁰⁰

Menurut Ibu Rahmida, anak-anak di SDN 11 Rejang Lebong kebanyakan berasal dari keluarga yang *broken home*. Ada juga dari mereka yang hanya tinggal bersama nenek dan jauh dari orang tua. Jika di sekolah anak memiliki keluarga kedua dan teman baru. Teman sebaya juga memiliki pengaruh yang kuat terhadap baik atau buruk moral anak. Contohnya anak-anak di sini, ada yang berteman dengan remaja yang nakal suka nge-lem, merokok maka merekapun ikut-ikutan untuk melakukan hal tersebut. Sama hal dengan lingkungan teman sebaya, jika aktivitas rekreasi pada anak itu merupakan aktivitas yang baik, anak akan mendapat manfaat yang baik dari aktivitas itu, begitu pula sebaliknya.

¹⁰⁰ Ibu Rahmida, *Wawancara* tanggal 13 Juli 2020

Berikut merupakan hasil wawancara dengan Ibu Yeti, wali kelas IV di SDN 11 Rejang Lebong mengatakan bahwa:

Lingkungan keluarga, lingkungan teman sebaya, lingkungan sekolah dan aktivitas rekreasi serta nilai keagamaan jelas mempengaruhi perkembangan moral anak. Pada lingkungan keluarga ada orang tua yang harus bertindak sebagai pembimbing anak di rumah. Apabila anak sudah tidak memiliki orang tua yang lengkap atau anak yang mengalami *broken home* kemungkinan akan mendapat perhatian yang kurang dari keluarga. Jika di sekolah ada guru yang mengawasi tingkah laku anak. Anak akan ditegur dan diberikan nasihat apabila melakukan kesalahan atau pelanggaran. Jika lingkungan berteman anak kurang baik maka anak bisa tertular juga. Artinya, lingkungan teman sebaya ini juga berpengaruh.¹⁰¹

Sementara itu, dalam segi keagamaan di SDN 11 Rejang Lebong anak-anak dibiasakan untuk melaksanakan shalat dhuha secara bergiliran perkelasnya. Dengan tujuan dapat memperkuat nilai keagamaan pada anak. Menurut Ibu Yeti, aktivitas rekreasi seperti hiburan bagi anak. Kegiatan-kegiatan yang lebih banyak mengandung pengaruh negatif, sebaiknya tidak terlalu sering dilakukan oleh anak. Dalam hal ini, orang tua berperan penting untuk mengawasi aktivitas atau kebiasaan yang dilakukan anak.

Berikut merupakan hasil wawancara dengan Ibu Sauja, wali kelas V di SDN 11 Rejang Lebong mengatakan bahwa:

Kalau untuk kondisi anak-anak, kebanyakan mereka tinggal di sekitaran sini, dan beberapa dari mereka hanya tinggal bersama neneknya saja jadi kurang diperhatikan apalagi jika neneknya sudah tua. Di lingkungan sekolah anak akan belajar mengenai pendidikan moral dan karakter terlebih lagi pada saat ini kita telah menerapkan kurikulum 2013 yang mengutamakan pada pendidikan karakter anak. Pada faktor lingkungan teman sebaya inilah yang rentan, sudah tentu anak-anak memiliki teman

¹⁰¹ Ibu Yeti, *Wawancara*, tanggal 13 Juli 2020

bermain dan biasanya mereka memilih teman bermain yang seumuran ataupun yang sepemikiran dengan mereka.¹⁰²

Menurut Ibu Sauja, seorang anak yang dibesarkan dilingkungan keluarga yang baik maka tingkah laku dan perbuatan anak akan baik. Anak biasanya mengikuti dan meniru apa yang dicontohkan orang tua mereka di rumah. Ibu Sauja juga mengatakan bahwa teman mempengaruhi moral anak, anak-anak biasanya mudah dipengaruhi dan mudah ikut-ikutan dengan temannya. Sementara pada segi keagamaan, anak-anak di SDN 11 Rejang Lebong beragama islam. Dan sudah pasti disuruh belajar mengaji dan shalat oleh orang tua mereka di rumah maupun oleh guru di sekolah. Kegiatan ini dilakukan supaya nilai keagamaan pada anak terbentuk dan bisa menjadi bekal dalam kehidupan anak. Untuk aktivitas rekreasi anak, jika anak mengerjakan kebiasaan-kebiasaan yang baik dalam mengisi waktu luang mereka maka aktivitas rekreasi akan memberikan pengaruh yang baik pada perkembangan moral anak.

Dari pernyataan-pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa, faktor lingkungan rumah merupakan lingkungan yang paling utama dalam perkembangan moral anak. Karena anak akan mendapatkan pengajaran dan teladan untuk yang pertama kalinya dari lingkungan keluarga, baik ayah, ibu, kakak, adik dan anggota keluarga lainnya. Perhatian dan kasih sayang yang diberikan orang tua kepada anaknya akan mempengaruhi proses

¹⁰² Ibu Sauja, *Wawancara*, tanggal 13 Juli 2020

perkembangan moral pada anak. Jadi, keluarga harus menciptakan situasi rumah yang harmonis dan hangat. Selain itu, perkembangan moral anak juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan sekolah. Seorang anak akan mendapatkan pendidikan di sekolah mengenai pendidikan nilai-nilai moral sehingga nilai tersebut dapat tertanam dan diterapkan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini guru berperan penting pada proses perkembangan moral anak, begitu pula dengan teman-teman di lingkungan sekolah anak. Selanjutnya, faktor lingkungan teman sebaya juga mempengaruhi perkembangan moral anak, dalam hal ini anak akan memiliki lingkungan pertemanan. Lingkungan teman yang baik akan memberikan pengaruh yang baik pada anak, begitu pula sebaliknya. Berdasarkan faktor segi keagamaan, seorang anak yang memiliki nilai keagamaan yang tinggi cenderung memiliki nilai-nilai kebaikan dalam dirinya. Nilai keagamaan berfungsi sebagai acuan bagi anak agar tidak melakukan sesuatu yang buruk. Faktor aktivitas-aktivitas rekreasi memberikan pengaruh pada perkembangan anak. Aktivitas ini adalah sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan untuk mengisi waktu anak atau dapat dikatakan sebagai sarana hiburan bagi anak. Kegiatan-kegiatan yang baik akan memberikan pengaruh positif, sementara kegiatan yang buruk akan memberikan pengaruh negatif bagi perkembangan moral anak.

Pertanyaan kedua, penulis bertanya mengenai nilai-nilai moral anak kelas IV, V dan VI yang bermain *game online*. Ibu Rahmida selaku wali kelas VI di SDN 11 Rejang Lebong mengatakan bahwa:

Pada nilai kejujuran, ada anak yang berbohong jika ditanyai atau menjawab informasi, namun masih ada yang tetap berkata jujur. Pada nilai kedisiplinan, dalam keaktifan anak di kelas, tergantung dari pribadi anak masing-masing karena setiap anak memiliki karakter yang berbeda. Ada yang terlalu aktif. Ada juga yang diam menyimak dengan tekun dan tertib. Untuk pelanggaran yang dilakukan siswa kelas VI, ada satu siswa yang sangat tidak taat peraturan sekolah seperti mewarnai rambutnya, datang selalu terlambat, tidak membuat tugas dan banyak pelanggaran lainnya. Sudah ditegur berkali-kali, dan dipanggil orang tuanya tetapi masih saja melanggar serta mengabaikan nasihat tersebut. Dan pada akhirnya pihak sekolah sudah tidak peduli lagi, pernah waktu itu diperingatkan untuk tidak datang lagi ke sekolah jika masih melanggar peraturan yang ada.¹⁰³

Menurut Ibu Rahmida, walaupun sering bermain *game online* anak-anak masih memiliki nilai-nilai sosial yang baik, kecuali jika tingkat kecanduan bermainnya sudah sangat tinggi maka ia akan memiliki sikap tak acuh. Anak-anak masih menunjukkan rasa peduli dan memahami apa yang dirasakan oleh orang lain, seperti perasaan temannya. Terlebih anak-anak suka mencari perhatian pada gurunya. Anak dapat memahami ketika guru marah atau kesal. Ketika anak melihat ekspresi guru sedang marah anak merasa takut. Selain itu, anak akan bercerita kepada temannya apabila sedang mengalami sesuatu.

Berikut merupakan hasil wawancara dengan Ibu Sauja, selaku wali kelas V di SDN 11 Rejang Lebong:

Pada nilai kejujuran, ketika ada masalah biasanya anak tidak berani menyampaikan informasi secara jujur. Pada nilai disiplin, anak tetap bisa mengerjakan tugas dan latihan dengan baik. Sementara dalam hal pembelajaran di kelas, ada anak yang aktif dan ada juga anak yang tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran. Biasanya peraturan yang dilanggar

¹⁰³ Ibu Rahmida, *Wawancara*, tanggal 13 Juli 2020

oleh anak seperti tidak melaksanakan tugas piket, berkelahi dan tidak mengenakan atribut yang lengkap. Pada nilai-nilai sosial yang dimiliki anak masih dalam kategori baik. Anak sudah tentu memiliki rasa peduli, mereka juga bisa memahami perasaan orang lain. Anak-anak senang apabila orang lain menyukai dirinya. Anak-anak tahu jika gurunya marah dan biasanya mereka merasa khawatir. Anak akan menceritakan yang dia rasakan pada orang lain ada juga anak yang harus ditanyai terlebih dahulu.¹⁰⁴

Ibu Sauja mengatakan bahwa, tidak ada dampak atau masalah yang sangat serius pada anak-anak di SDN 11 Rejang Lebong yang bermain *game online*. Pelanggaran yang terjadi juga masih bisa diterima dan normal, jika hanya sebatas pernah terlambat datang ke sekolah, pernah tidak membuat tugas.

Berikut merupakan hasil wawancara dengan Ibu Yeti, selaku wali kelas

IV di SDN 11 Rejang Lebong:

Khusus anak kelas IV sendiri, pada nilai kejujuran ada siswa yang berbohong ketika ditanyakan tentang suatu informasi ada juga siswa yang jujur. Pada nilai kedisiplinan, pasti ada anak yang aktif, ada juga anak yang tidak aktif. Ada anak yang suka belajar matematika, ada anak yang suka pelajaran olahraga. Mereka akan lebih antusias dengan pelajaran yang disukai. Beberapa anak ada yang tidak membuat tugas sekolah. Untuk peraturan yang dilanggar hampir sama seperti anak-anak yang lain, seperti lupa membawa atribut yang lengkap ketika upacara, tidak memotong rambut, terlambat datang ke sekolah, tidak masuk sekolah tanpa keterangan dan berkelahi. Nilai-nilai sosial anak sangat penting pada masa pertumbuhannya. Pada nilai sosial anak-anak di kelas IV baik, anak masih bermain dengan teman-temannya, anak memahami perasaan orang lain, anak membantu orang lain.¹⁰⁵

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai moral anak di SDN 11 Rejang Lebong sudah memenuhi indikator moral

¹⁰⁴ Ibu Sauja, *Wawancara*, tanggal 13 Juli 2020

¹⁰⁵ Ibu Yeti, *Wawancara*, tanggal 13 Juli 2020

sosial yang ada seperti, menunjukkan perasaan peduli terhadap orang lain, memahami ekspresi dan kesedihan yang orang lain tunjukkan serta memberikan reaksi yang tepat. Namun, untuk nilai moral individu ada beberapa nilai yang kurang terpenuhi. Pada nilai kejujuran anak masih belum berani mengatakan atau menjawab informasi yang diketahui secara jujur terlebih jika informasi tersebut berkaitan dengan masalah yang terjadi pada anak di lingkungan sekolah. Sementara pada nilai kedisiplinan, anak sering datang terlambat ke sekolah dan melanggar peraturan sekolah dan tidak membuat PR atau tugas sekolah. Pada nilai hati nurani, anak mengetahui tindakan yang baik tetapi malah mengerjakan tindakan tersebut.

Selanjutnya penulis bertanya mengenai dampak *game online* terhadap moral anak kelas IV, V dan VI yang bermain *game online*. Ibu Rahmida selaku wali kelas VI di SDN 11 Rejang Lebong mengatakan bahwa:

Jelas ada dampak *game online* terhadap moralitas anak, dampak positifnya sedikit, sedangkan dampak negatifnya yang lebih banyak. Dampak positifnya, anak-anak bisa mengetahui tentang komputer dan teknologi. Lebih bisa konsentrasi dan fokus dalam belajar, tetapi kebanyakan tidak fokus dan konsentrasi. Kemampuan membaca dan berbahasa asing meningkat, karena mengetahui dari *game* yang dimainkan. Bisa jadi, imajinasi anak lebih berkembang dibandingkan dengan temannya yang tidak bermain *game*. Sedangkan dampak negatifnya anak-anak suka lupa waktu, ada juga yang bolos sekolah kemudian main di warnet, tidak disiplin datang ke sekolah, melupakan tanggung jawab contohnya tidak membuat PR, tidak sopan dan lebih emosional.¹⁰⁶

¹⁰⁶ Rahmida, *Wawancara*, tanggal 13 Juli 2020

Selanjutnya merupakan pendapat dari wali kelas IV di SDN 11 Rejang Lebong. Sama halnya dengan Ibu Rahmida, Ibu Yeti mengatakan:

Hampir tidak ada dampak positif dari *game online* bagi anak-anak tidak lebih dari sekedar hiburan di waktu luang saja. Kurang lebih dampak baik dari *game online* yaitu, membuat anak belajar untuk bekerjasama dan mengembangkan imajinasi anak. Kebanyakan dampak negatif yang terlihat. Anak-anak lebih suka menghabiskan uang jajan untuk bermain di warnet daripada untuk membeli pensil atau penghapus. Sering bolos sekolah. Lupa membuat PR dan suka berbohong. Jika tidak diberi uang oleh kedua orang tuanya tetapi memaksakan diri untuk bisa bermain *game online* bisa saja anak akan melakukan tindakan kriminal seperti mencuri. Jika terlalu sering bermain *game online* kesehatan mata anak juga bisa terganggu. Sementara itu, *game online* tidak terlalu menghabiskan waktu anak-anak di sini karena keterbatasan uang dan akses yang ada, dan bagi anak yang tidak memiliki Hp harus pergi ke warnet untuk bermain *game online*.¹⁰⁷

Pendapat lain juga disampaikan oleh Ibu Sauja selaku wali kelas V, mengatakan bahwa:

Anak-anak yang suka main *game online* biasanya sering berbohong. Dari rumah pamit berangkat ke sekolah, ternyata mampir ke warnet. Kalau dinasehati biasanya membantah. Anak menjadi pemalas, lupa waktu dan menjadi kecanduan bermain *game online* sehingga tidak mengerjakan PR dan tugas lainnya. Ada juga anak yang mencuri demi mendapatkan uang untuk bermain di warnet. Bagi anak yang mengerti dan dapat menggunakan *game online* secara bijak, *game online* ini bisa memberi manfaat seperti anak mendapatkan teman bermain, meningkatkan jiwa kerjasama anak, menambah pengetahuan anak tentang komputer. Jika anak kecanduan *game online* maka semakin banyak waktu yang digunakan anak untuk bermain *game* sehingga anak lupa bersosialisasi dan bermain di lingkungan sekitarnya.¹⁰⁸

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti menyimpulkan ada dua macam dampak *game online* terhadap moralitas anak, yaitu dampak positif

¹⁰⁷ Yeti, *Wawancara*, tanggal 30 Juli 2020

¹⁰⁸ Sauja, *Wawancara*, tanggal 13 Juli 2020

dan dampak negatif. Semua mengatakan *game online* memiliki sedikit dampak positif dibandingkan dengan dampak negatifnya. Dampak positif dari *game online* adalah anak-anak mendapatkan pengetahuan mengenai komputer dan teknologi, meningkatkan kemampuan anak membaca, meningkatkan kemampuan anak berbahasa terutama bahasa Inggris, meningkatkan konsentrasi anak, mengembangkan imajinasi anak dan meningkatkan jiwa kerjasama anak. Sementara itu, dampak negatif *game online* adalah anak tidak jujur, anak menjadi kurang disiplin, anak menjadi kurang sopan sering membantah dan anak melakukan tindakan kriminal.

C. Pembahasan Penelitian

1. Penyebab atau faktor-faktor anak di SDN 11 Rejang Lebong mengetahui dan bermain *game online*

Bermain merupakan aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan seseorang. Bermain dilakukan atas dasar keinginan sendiri tanpa paksaan dari orang lain (bebas). Tujuan dari bermain biasanya adalah untuk mengisi waktu luang serta untuk memperoleh kesenangan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis didapatkan bahwa :

Anak di SDN 11 Rejang Lebong bermain *game online* setelah melihat iklan di internet, karena rasa ingin tahu yang tinggi dan setelah melihat teman

yang bermain. Selain itu, anak menyukai *game online* karena permainan tersebut seru, menghibur, menyenangkan dan menarik.

Rasa senang dan ketertarikan seseorang terhadap sesuatu atau objek biasanya dipengaruhi dengan minat yang dimiliki orang tersebut. Hal ini selaras dengan teori yang ada, Slamento mengatakan :

Minat merupakan suatu dorongan yang kuat dalam diri seseorang terhadap sesuatu. Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Keinginan seseorang akan sesuatu menimbulkan kegairahan terhadap sesuatu tersebut. Minat dapat timbul dengan sendirinya yang ditandai dengan rasa suka terhadap sesuatu.¹⁰⁹

Anak-anak menyukai dan bermain *game online* setelah melihat teman yang bermain adalah pengaruh dari faktor lingkungan. Karena di lingkungan bermain anak, teman-temannya merupakan pemain *game online* sehingga anak tertarik untuk bermain *game online*.

Faktor lingkungan, yakni segala sesuatu yang ada pada lingkungan anak berada, lingkungan tempat tinggal atau lingkungan bergaul.¹¹⁰ Anak yang tinggal dan bergaul di lingkungan yang baik, lingkungan tersebut akan membawa dampak yang positif bagi anak. Jika anak tinggal dan bergaul di lingkungan yang kurang baik, maka lingkungan tersebut membawa dampak negatif bagi anak.

Seorang anak yang berada di lingkungan pertemanan yang gemar bermain *game online*, secara tidak langsung anak tersebut akan menjadi seseorang yang gemar bermain *game online* juga. Selain lingkungan teman, lingkungan keluarga

¹⁰⁹ Slamento, "*Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*", Jakarta : Rineka Cipta, 2007, hlm.121

¹¹⁰ Ahmadi, Abu dan Munawar Sholeh, *Op. Cit.*, hlm. 67

juga mempengaruhi anak. Rasa bosan yang dialami anak dan kurangnya perhatian dari orang tua dapat menyebabkan anak menjadi seseorang yang aktif bermain *game online*.

2. Jenis *game online* yang dimainkan anak di SDN 11 Rejang Lebong

Game online adalah suatu permainan yang sangat menarik pada saat ini, kita bisa bermain kapanpun, dimanapun dengan menggunakan *smartphone* atau komputer yang telah dihubungkan pada jaringan internet. Ada banyak jenis dan variasi *game* yang ditawarkan oleh pihak pengembang (*developer*).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang dampak *game online* terhadap moralitas anak di SDN 11 Rejang Lebong didapatkan bahwa:

Game online yang dimainkan anak-anak di SDN 11 Rejang Lebong antara lain *Clash of Clans*, *Mobile Legends*, *Free Fire*, *Call of Duty*, dan *PUBG*. *Free Fire*, *Call of Duty*, *Point Blank* dan *PUBG*. Berdasarkan teori yang ada, *game* tersebut merupakan jenis permainan *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games* (MMOFPS). Permainan ini menarik karena para pemainnya bertindak sebagai karakter yang dimainkan dalam sudut pandang orang pertama.

Sementara *Clash of Clans*, *Mobile Legends* merupakan permainan strategi untuk mempertahankan basis pertahanan tim agar tidak diserang tim lawan. *Massively Multiplayer Online Role-playing Games* (MMORPG). *Game* jenis ini, pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk membuat sebuah cerita bersama.

Anak-anak di SDN 11 Rejang Lebong kelas IV, V dan VI menyukai *game online* yang membutuhkan ketelitian dan strategi bermain. Fenomena ini selaras dengan tingkatan permainan anak yang dinyatakan oleh Drs. Abu Ahmadi dan Drs. Munawar Sholeh, “anak berusia 8 sampai 12 tahun sudah menyukai bermain yang mengandung ketelitian serta yang memerlukan kecerdasan dan keterampilan”.¹¹¹

3. Lama waktu yang dibutuhkan untuk bermain *game online*

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang dampak *game online* terhadap moralitas anak di SDN 11 Rejang Lebong didapatkan bahwa:

Anak-anak di SDN 11 Rejang Lebong menghabiskan waktu untuk bermain *game online* minimal 1 sampai 2 jam dalam sehari, maksimal 9 sampai 12 jam bahkan bisa menjadi satu hari penuh.

Game online dapat memberikan efek kecanduan secara psikologis bagi para penggunanya. Durasi bermain yang terus-menerus meningkat merupakan salah satu aspek dari kecanduan *game online* pada aspek *tolerance*. *Tolerance* atau toleransi diartikan sebagai sikap diri ketika melakukan suatu hal dan berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan. Sehingga, waktu bermain *game online* secara bertahap meningkat dan tidak akan berhenti bermain sampai merasa puas.¹¹² Oleh karena itu, lama waktu (durasi) bermain *game* anak-anak di SDN 11 Rejang Lebong berbeda-beda ada yang

¹¹¹ *Ibid.*, hlm. 109

¹¹² Chen, C. Y & Chang, S.L, “*An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User’s Liking Of Design Featur*”, Asian Journal of Health and Information Sciences, Vol. 3, No. 1-4, 2008

menghabiskan waktu sedikit dan ada yang terus-menerus bermain *game* sesuai dengan tingkat kecanduan yang dialami anak.

4. Besar biaya bermain anak di SDN 11 Rejang Lebong

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang dampak *game online* terhadap moralitas anak di SDN 11 Rejang Lebong didapatkan bahwa:

Anak di SDN 11 Rejang Lebong mengeluarkan biaya untuk bermain *game online* di warnet sekitar Rp 3.000,00 sampai dengan Rp 15.000,00. Biaya anak ketika membeli akun atau *item game* Rp 3.000,00 sampai dengan Rp 70.000,00. Biaya ini digunakan untuk bermain *game online* seperti membeli akun, membeli *item-item* yang ada pada *game online* dan untuk membayar sewa warnet.

Keinginan untuk memaksimalkan akun *game* juga merupakan aspek dari kecanduan *game online* yang disebut *compulsion* (kompusif/dorongan untuk melakukan sesuatu secara terus-menerus). *Compulsion* adalah suatu dorongan atau tekanan dari dalam diri seseorang yang mendominasi pikiran dan perasaan (selalu ingin melakukannya secara berlebihan).¹¹³ Dalam hal ini anak akan merasa senang dan puas apabila mempunyai akun *game* yang bagus, sehingga rela untuk membeli *item-item* yang ada dengan harga yang lumayan mahal.

Durasi anak bermain *game* juga mempengaruhi besar biaya yang dihabiskan karena semakin lama waktu anak bermain maka semakin banyak pula uang yang dikeluarkan untuk membeli kuota atau untuk membayar sewa warnet. Jika hal tersebut terus dilakukan maka akan berdampak pada kehidupan anak.

¹¹³ *Ibid.*,

Anak menjadi boros karena tidak bisa mengontrol keuangannya untuk membayar sewa komputer di warnet dan untuk membeli *item-item game* yang harganya bisa mencapai jutaan rupiah.

5. Dampak *game online* terhadap moralitas anak di SDN 11 Rejang Lebong

Game online dapat memberikan dampak terhadap moralitas anak ini sejalan dengan teori yang ada. Gunarsa mengatakan, “faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak yaitu, lingkungan rumah, lingkungan sekolah, lingkungan teman sebaya, segi keagamaan, dan aktivitas-aktivitas rekreasi”¹¹⁴.

Sarana rekreasi adalah salah satu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang ketika memiliki waktu luang untuk menyegarkan kembali pikiran dan badan atau sebagai hiburan setelah menjalani berbagai rutinitas yang menjenuhkan.¹¹⁵

Game online merupakan salah satu sarana rekreasi anak kelas IV, V dan VI di SDN 11 Rejang Lebong. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa 0,3% anak kelas IV, V dan VI di SDN 11 Rejang Lebong bermain *game online*. Dan para pemainnya didominasi siswa laki-laki. Adapun dampak dari *game online* terhadap moralitas anak antara lain :

a. Dampak Positif

¹¹⁴ Makosta Fitri, “*Perkembangan Moral Individu yang Hidup di Lingkungan Lokalisasi*”, Skripsi Jurusan Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, 2016, hlm. 15

¹¹⁵ Graha, Chairinniza, “*Keberhasilan Anak di Tangan Orang Tua*”, Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2008, hlm. 84

Game online dapat menumbuhkan jiwa kerjasama dan kekompakan pada anak. Karena pada *game online* seperti *Free Fire*, *PUBG*, *Mobile Legends* membutuhkan 4 sampai 5 orang pemain untuk membentuk sebuah tim. Setiap anggota tim harus bekerjasama. Sebab kompak atau tidaknya anggota juga mempengaruhi kemenangan sebuah tim dalam permainan.

Selain itu, *game online* dapat meningkatkan nilai-nilai sosial pada anak seperti menghargai dan menghormati orang lain serta kontrol diri. Ketika bermain *game online* yang terdiri dari tim dan memiliki 4 sampai 5 orang pemain tentunya setiap individu mempunyai sudut pandang dan pendapat yang berbeda. Anak akan dituntut untuk mengontrol dirinya serta menghargai pendapat dari teman bermainnya.

b. Dampak negatif

Anak yang bermain *game online* tidak berani berkata jujur tentang informasi yang diketahuinya. Selanjutnya, anak menjadi tidak disiplin karena menyia-nyiakan waktunya hanya untuk bermain *game online* sehingga mengabaikan PR dan tugas-tugas lainnya.

Selain itu, anak bertindak kurang sopan sering berkata kasar dan kotor. *Game online* dapat membuat anak melakukan tindak kriminal seperti mencuri, ini biasanya dilakukan demi mendapatkan uang untuk membayar sewa warnet. Anak yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi bisa kehilangan rasa empati dan waktu untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengelolaan dan analisis data yang telah dilakukan pada bab terdahulu maka dapat disimpulkan:

1. Faktor penyebab anak di SDN 11 Rejang Lebong bermain *game online* yaitu melihat iklan di internet, rasa ingin tahu yang tinggi (penasaran), melihat teman bermain, rasa bosan, kurangnya perhatian dari orang tua dan adanya fasilitas bermain anak yang memadai.
2. Jenis *game online* yang dimainkan anak di SDN 11 Rejang Lebong yaitu jenis *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games* (MMOFPS) merupakan *game* dengan suasana peperangan dan *Massively Multiplayer Online Role-playing Games* (MMORPG) merupakan *game* strategi. Contohnya seperti *PUBG*, *Free Fire* dan *Mobile Legends*
3. Durasi bermain *game online* anak di SDN 11 Rejang Lebong minimal 1-2 jam dan ada pula yang mencapai 12 jam-24 jam (satu hari).
4. Besar biaya yang dikeluarkan anak di SDN 11 Rejang Lebong untuk bermain *game online* adalah Rp 3.000,00 sampai dengan Rp 15.000,00 untuk bermain *game* di warnet. Biaya membeli kuota internet sekitar Rp 10.000,00 sampai dengan Rp 22.000,00. Biaya untuk membeli akun atau *item game* sekitar Rp

5. 3.000,00 sampai dengan Rp 70.000,00. Semakin lama atau sering seorang anak bermain, maka semakin besar biaya yang dihabiskan.
6. Dampak *game online* terhadap moralitas anak di SDN 11 Rejang Lebong yaitu :
 - a) dampak positif yaitu, menumbuhkan dan melatih nilai-nilai sosial pada anak seperti kerjasama, menghargai dan menghormati orang lain serta kontrol diri. b) dampak negatif yaitu, anak tidak berani jujur, mengurangi tingkat disiplin anak, tingkah laku anak menjadi kurang sopan, anak sering berbohong, anak melakukan tindak kriminal.

B. Saran

Berdasarkan temuan di lapangan, penulis menyarankan :

1. Guru harus memaksimalkan upaya untuk mengurangi dan mencegah dampak negatif dari *game online* yang mempengaruhi moralitas anak dengan selalu memberikan nasihat atau teguran kepada anak yang bersangkutan. Selain itu, seorang guru hendaknya melakukan kerjasama dengan orang tua siswa sehingga lebih mudah dalam menangani kemerosotan moral anak di zaman *millenial* seperti saat ini.
2. Siswa sebaiknya lebih bijak dalam bermain *game online* sehingga tidak melupakan kewajiban serta tanggung jawabnya sebagai seorang pelajar. Karena pada hakikatnya sesuatu yang baik sekalipun apabila dilakukan secara berlebihan maka akan mendatangkan pengaruh yang buruk, termasuk bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani, *“Metodologi Penelitian Kualitatif”*, Bandung: Pustaka Setia, 2009.
- Ahmadi, Abu dan Munawar Sholeh, *“Psikologi Perkembangan”*, Jakarta : PT Rineka Cipta, 2005.
- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori, *“Psikologi Remaja”* , Jakarta : PT Bumi Aksara, 2012.
- Anonim, *“Anak-anak Sering Bermain Game Hati-hati 7 Dampak ini*, <https://www.halodoc.com/anak-anak-sering-main-game-hati-hati-7-dampak-ini>
- Awwaludin, Ruslan, Jasimah, *“Usaha Guru dalam Menanamkan Empathy pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Unggul Simpang Tiga Aceh Besar”*, Jurnal Seminar Nasional II USM 2017, Vol. 1 Okt 2017
- Ayu Miranti, *“Jangan Main Doang, Kenali Juga Sejarah Perkembangan Game Online”*, <https://m.kapanlagi.com/plus/jangan-main-doang-kenali-juga-sejarah-perkembangan-game-online>
- Bryan Abdullah Farras, *“Masa Depan Para Gamers”*, Surya University
- Chen, C. Y & Chang, S.L, *“An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User’s Liking Of Design Featur”*, Asian Journal of Health and Information Sciences, Vol. 3, No. 1-4, 2008
- Departemen Agama
- Depdikbud, *“Kamus Besar Bahasa Indonesia”*, Jakarta: Balai Pustaka, 1994.
- Desmita, *“Psikologi Perkembangan”*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.

- Drs. H. Burhanuddin Salam, M.M. *Etika Individual(Pola Dasar Filsafat Moral)*. Jakarta : PT Rineka Cipta, 2000.
- Eliana Pratiwi, "*Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game online*", Skripsi. Fak. Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, 2017.
- Euis Arissah, "*Peran Budaya Sekolah dalam Membentuk Karakter Sikap Disiplin Anak Sekolah Dasar di Era Digital*", Jurnal Pendidikan.
- Fatchurahman, "*Penanaman Karakter Jujur pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Senden Mungkid Magelang*"
- Fattah, Hanurawan, "*Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu Psikologi*", Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016.
- Fina Hilmuniati, "*Dampak Bermain Game online dalam Pengamalan Ibadah Shalat pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*", Skripsi. Fak. Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2011.
- Graha, Chairinniza, "*Keberhasilan Anak di Tangan Orang Tua*", Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008.
- Habibah, Syarifah, "*Akhlak dan Etika dalam Islam*", Jurnal Pesona Dasar, Vol. 1, No. 4: 2015.
- Ipung, Dian, "*Mengembangkan Nilai Moral pada Anak*", Jakarta : Gramedia, 2009.
- Jahja, Yudrik, "*Psikologi Perkembangan*", Jakarta : Prenadamedia Group, 2011.
- Kartika Rinakit Adhe, "*Guru Pembentuk Anak Berkualitas*", Jurnal CARE Edisi Khusus Temu Ilmiah, No. 3, Vol. 03, 2016.

- Kustiawan, Andri Arif dan Andy Widhiya Bayu Utomo, "*Jangan Suka Game Online*"
Jawa Timur: CV AE MEDIA GRAFIKA, 2018.
- Lexy, Meleong, *Metodelogi Penelitian*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.
- LN, Yusuf Samsyu, "*Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*", Bandung: PT
Remaja Rosdakarya, 2012.
- Makosta Fitri, "*Perkembangan Moral Individu yang Hidup di Lingkungan Lokalisasi*",
Skripsi Jurusan Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri
Semarang, 2016.
- Masya, Hardiyansyah dan Dian Adi Candra, "*Faktor-faktor yang Mempengaruhi
Perilaku Gangguan Kecanduan Game online pada Peserta Didik Kelas X di
Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*", Jurnal
KONSELI, Vol. 03, No. 2, 2016.
- Nana Sudjana, "*Penelitian dan Penilaian Pendidikan*", Bandung: Sinar Baru
Algensindo, 2004.
- Nida, Fatma Laili Khoirun, "*Intervensi Teori Perkembangan Moral Lawrence
Kohlberg Dalam Dinamika Pendidikan Karakter*", Jurnal Edukasia: Penelitian dan
Pendidikan Islam, Vol. 8, No. 2, : 2013.
- Nurhayati, "*Akhlah dan Hubungannya dengan Akidah Islam*", Jurnal Muddarisuna ,
Vol. 4, No. 2, Juli-Desember : 2014.
- Nusa Putra, "*Research & Development Penelitian dan Pengembangan*", Jakarta:
Rajawal Pers, 2011.
- Rahmida, *Wawancara*, tanggal 13 Juli 2020

- Safrihsyah ; Zailani bin Mohd. Yusoff, Mohd; Khairi bin Othman, Muhammad, “*Moral dan Akhlaq dalam Psikologi Moral Islami*”, Psikoislamedia Jurnal Psikologi, Vol.2, No.2: 2017.
- Saipul Annur, “*Metodologi Penelitian Pendidikan*”, Palembang: IAIN Raden Fatah Press, 2005.
- Satria Sagara dan Achmad Mujab Masykur, “*Gambaran Online Gamer*”, Jurnal Empati, Vol. 7, No. 2, 2018.
- Setiawan, Heri Satria, “*Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktivitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta*”, Jurnal Faktor Exacta, Vol. 11, No. 2, 2018.
- Singgih Gunarsa, “*Psikologi Perkembangan*”, Jakarta: PT : BPK Gunung Mulia, 1999, Cet. Ke-12.
- Slamento, “*Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*”, Jakarta : Rineka Cipta, 2007.
- Soetjiningsih, Christiana Hari, “*Perkembangan Anak*”, Jakarta : Prenadamedia Group, 2012.
- Subekti dan Tjitrosudibio, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, Jakarta: PT. Pradnya Paramita, 2002.
- Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*”, Bandung: ALFABETA CV, 2012.
- Suharsini Arikunto, “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*”, Jakarta: Rhineka Cipta, 2006.
- Sumardi Subrata, “*Metodologi Penelitian*”, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Suparno, “*Problematika Pendidikan di Sekolah dan Upaya Pemecahannya*”, Jurnal Fikroh, Vol. 2 No. 1 : 2019.

Sutrisno Hadi, “*Metodelogi Research, jilid II*”, Yogyakarta, Andi Offset 1998.

Taufan Akbar Haqq, “*Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agretivitas Remaja Awal di Warnet ‘A, B, dan C’ Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*” Skripsi. Fak. Psikologi UIN Maulanan Malik Ibrahim, Malang, 2016.

Undang-undang No 23 tahun 2002 *Tentang Perlindungan Anak*, Jakarta: Visimedia, 2007.

W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka: Amirko, 1984.

Yuningsih, “*Menguatkan Kembali Pendidikan Keagamaan dan Moral Anak Didik*”, Jurnal Edisi Agustus, Vol.8, No.2 : 2014.

**L
A
M
P
I
R
A
N**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 268 /In.34/FT/PP.00.9/12/2019

Tentang

**PENUNJUKKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor B.II/3/15447,tanggal 18 April 2018 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2018-2022.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0047 tanggal 21 Januari 2019 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

- Pertama** : 1. **Dr. Hendra Harmi, M.Pd** 19751108 200312 1 001
2. **Wiwini Arbaini W, M.Pd** 19721004 200312 2 003

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Elisa Maharani

N I M : 16591017

JUDUL SKRIPSI : Dampak Game Online Terhadap Moralitas Anak.
(Studi Kasus Dusun Curup)

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,

Pada Tanggal 30 Desember 2019



- Tembusan : Disampaikan Yth ;
1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Alamat: Jl. AK. Gani No.01 Kontak Pos 108 Fax (0732) 21010-21759

Nomor : B/FT.3/PP.00.9/06/2020
 Sifat : Biasa
 Prihal : Permohonan Perubahan Judul Penelitian

Kepada Yth.
 Dosen Pembimbing I. Bpk Dr. Hendra Harmi, M.Pd
 Dosen Pembimbing II. Ibu Wiwin Arbaini, M.Pd
 di

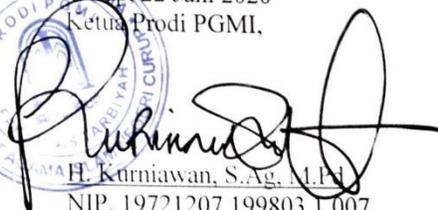
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan permohonan mahasiswa ke Prodi tentang pelaksanaan penelitian skripsi yang tidak bisa berlangsung karena Pandemi Covid-19, bersama ini kami sampaikan kepada Bapak/ Ibu pembimbing I dan Pembimbing II perubahan yang dimaksud, atas:

Nama	: Elisa Maharani
NIM	: 16591017
Judul Lama	: Dampak <i>Game Online</i> terhadap Moralitas Anak (Studi Kasus Dusun Curup)
Judul Baru	: Dampak <i>Game Online</i> terhadap Moralitas Anak di SD N 11 Rejang Lebong

Demikian permohonan mahasiswa ini disampaikan, untuk diketahui dan dimaklumi. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Curup, 22 Juni 2020
 Ketua Prodi PGMI,

 H. Kurniawan, S.Ag., M.Pd.
 NIP. 19721207 199803 1 007



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jalan S.Sukowati No.60 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/151/IP/DPMPSTP/VII/2020

TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar : 1. Peraturan Bupati Nomor 03 Tahun 2017 tentang Pendelegasian Kewenangan Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 324/In.34/FI/PP.00.9/06/2020 Hal Permohonan Izin Penelitian permohonan diterima tanggal 01 Juli 2020

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama / TTL : Elisa Maharani / Pasar Ujung Kepahiang, 28 April 1998
 NIM : 16591017
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Proposal Penelitian : **Dampak Game Online Terhadap Moralitas Anak di SDN 11 Rejang Lebong**
 Lokasi Penelitian : SDN 11 Rejang Lebong
 Waktu Penelitian : 01 Juli 2020 s/d 24 September 2020
 Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 01 Juli 2020

Kepala Dinas Penanaman Modal Dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong




Bambang Budiono, SE
 Pembina

NIP. 19710213 200312 1 003

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbangpol Kab. Rejang Lebong
2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
3. Kepala SDN 11 Rejang Lebong
4. Yang bersangkutan
5. Arsip

IAIN CURUP

No	Tanggal	Isi Konsultasi dan Catatan Pembimbing	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1	07/2020/02	latur Belakang Masalah Rumusan Masalah	<i>[Signature]</i>	Emp.
2	20/2020/02	landasan Teori Moral Penelitian yang Relevan	<i>[Signature]</i>	Emp.
3	27/2020/04	Desain Penelitian Teknik Analisis Data	<i>[Signature]</i>	Emp.
4	22/2020/06	Acc Bab I s/d Bab III	<i>[Signature]</i>	Emp.
5	13/2020/07	Bab IV dan V Hasil observasi dan wawancara	<i>[Signature]</i>	Emp.
6	29/2020/07	Dibacakan Abstrak dan Daftar Pustaka	<i>[Signature]</i>	Emp.
7	03/2020/08	Persingkat Kesimpulan Dibacakan Kata-kata yang keterkaitan hasil (satu)	<i>[Signature]</i>	Emp.
8	06/2020/08	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	Emp.

IAIN CURUP

Elisa.

No	Tanggal	Isi Konsultasi dan Catatan Pembimbing	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1	17/2020/02	Perbaikan paper.	<i>[Signature]</i>	Emp.
2	18/2020/06	Perbaikan teori.	<i>[Signature]</i>	Emp.
3	22/2020/06	Perbaikan kesimpulan	<i>[Signature]</i>	Emp.
4	23/2020/07	Perbaiki metode dan data penelitian.	<i>[Signature]</i>	Emp.
5	10/2020/08	Perbaiki kesimpulan dan hasil penelitian	<i>[Signature]</i>	Emp.
6	11/2020/08	Area title yang	<i>[Signature]</i>	Emp.
7				
8				



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 11 REJANG LEBONG
Jl. Jend. Sudirman, Kel. Air Putih Baru-Curup Selatan 39112



SURAT KETERANGAN

Nomor:

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SDN 11 Rejang Lebong, Berdasarkan surat Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Nomor : 324/In.34/FT/PP.00.9/06/2020 dan Surat dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kabupaten Rejang Lebong Nomor: 503/151/IP/DPMPTSP/VII/2020 dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : **Elisa Maharani**
 NIM : 16591017
 Jurusan/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Pekerjaan : Mahasiswa

Yang bersangkutan telah mewawancarai dan telah melaksanakan penelitian (mengambil data) pada SDN 11 Rejang Lebong.

Pengambilan data-data penelitian ini dilakukan dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul : **“Dampak Game Online Terhadap Moralitas Anak di SDN 11 Rejang Lebong”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan dengan sebagaimana mestinya.

Curup, 26 Juli 2020

Kepala SDN 11 Rejang Lebong


DARHO, S.Pd
 NIP. 19661216 198612 1 001

DOKUMENTASI



Wawancara dengan Ibu Rahmida (Wali Kelas VI)



Wawancara dengan Ibu Sauja (Wali Kelas V)



Wawancara dengan Ibu Yeti (Wali Kelas IV)



Wawancara dengan Siswa



Wawancara dengan Siswa



Wawancara dengan Siswa



Wawancara dengan Siswa



Wawancara dengan Siswa



Wawancara dengan Siswa



Observasi di Warnet



Observasi di Warnet

ANALISIS DATA

1. Pengamatan Deskriptif

Pengamatan ini dilakukan oleh peneliti pada saat memasuki situasi sosial tertentu sebagai suatu objek penelitian. Pada tahap ini peneliti belum membawa masalah yang akan diteliti, maka peneliti melakukan penjelajahan umum, dan menyeluruh, melakukan deskripsi terhadap semua yang dilihat, didengar dan dirasakan.

Pengamatan ini dilaksanakan di SDN 11 Rejang Lebong yang terletak di Jalan Jend. Sudirman Kelurahan Air Putih Baru, Kecamatan Curup Selatan, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Objek yang diamati berupa aktivitas rekreasi (hiburan) anak-anak di SDN 11 Rejang Lebong.

2. Analisis Domain

Rincian Domain	Hubungan Semantik	Domain
Mobile Legends Free Fire PUBG COD COC	Adalah jenis	Permainan <i>online</i>

Ruang/bilik Warnet Ruang tamu Ruang kamar Ruang kelas	Adalah tempat	Jenis ruang yang ada untuk bermain <i>game</i>
Menambah teman bermain anak Menghargai orang lain Menghormati pendapat orang lain Kerjasama Kontrol diri	Adalah sebab dari	Bermain <i>game online</i> yang baik (positif)
Berbohong Mencuri Malas/ tidak disiplin Kurang sopan Berkata kasar/ kotor Bolos sekolah	Adalah sebab dari	Dampak <i>game online</i> yang buruk (negatif)
Melihat teman Melihat internet Rasa penasaran (ingin tahu yang tinggi) Rasa bosan Kurangnya perhatian dari orangtua Fasilitas anak yang memadai	Rasional/alasan	Anak-anak bermain <i>game online</i>

Di sekolah Di rumah Di warnet	Lokasi melakukan pekerjaan	Tempat bermain anak-anak SDN 11 Rejang Lebong
Membolos sekolah Bermain setelah jam sekolah Berbohong kepada orangtua Jujur kepada orangtua	Adalah cara	Bisa bermain <i>game online</i>
Komputer <i>Handphone</i>	Digunakan untuk	Melakukan permainan <i>online</i>
Membayar sewa warnet Membeli kuota/paket data Membeli akun <i>game</i> dan <i>item game</i>	Adalah cara	Para pemain <i>game online</i>

3. Pengamatan Terfokus

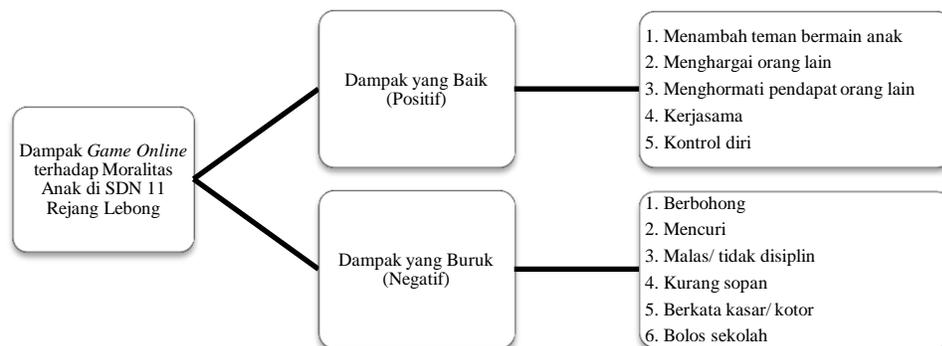
Pada tahap ini peneliti sudah melakukan *mini tour observation*, yaitu suatu observasi yang telah disempitkan untuk difokuskan pada aspek tertentu. Observasi ini dinamakan, observasi terfokus karena pada tahap ini peneliti melakukan taksonomi sehingga menemukan fokus, tetapi masih belum terstruktur.

Pada tahap ini peneliti menemukan bahwa anak-anak kelas IV, V dan VI di SDN 11 Rejang Lebong menyukai *game online* dan biasanya mereka bermain di rumah, warnet ataupun di sekitaran sekolah. Sehingga peneliti memilih fokus penelitian pada moralitas anak-anak kelas IV, V dan VI di SDN 11 Rejang Lebong yang bermain *game online*.

4. Analisis Taksonomi

Pada tahapan ini dilakukan penyelidikan lebih mendalam mengenai domain-domain yang telah dipilih, dengan menemukan bagaimana domain-domain tersusun. Domain terpilih dijabarkan dengan jelas dampak *game online* terhadap moralitas anak di SDN 11 Rejang Lebong.

Berikut dipaparkan lebih mendalam mengenai domain-domain yang telah dipilih pada analisis sebelumnya.



a. Dampak yang Baik (Positif)

Merupakan istilah yang ditimbulkan dari sebab akibat yang baik dalam kegiatan anak-anak bermain *game online*.

b. Dampak yang Buruk (Negatif)

Merupakan istilah yang ditimbulkan dari sebab akibat yang buruk dalam kegiatan anak-anak bermain *game online*.

5. Pengamatan Terpilih

Pada tahap ini peneliti menguraikan fokus yang ditemukan sehingga datanya lebih rinci. Dengan melakukan analisis komponensial terhadap fokus, maka pada tahap ini peneliti menemukan perbedaan dan kesamaan antar kategori, serta menemukan hubungan antara kategori satu dengan yang lain.

6. Analisis Komponensial

Pada analisis komponensial, yang dicari untuk diorganisasikan dalam domain bukanlah keserupaan dalam domain tetapi justru yang memiliki perbedaan. Sebagian etnografer melakukan analisis komponensial sebanyak mungkin domain, sementara yang lain membatasi pemeriksaan rinci pada satu atau lebih domain sentral, mendeskripsikan aspek yang lain dari sebuah latar budaya dalam istilah yang lebih umum. Bagi peneliti paling tidak memeriksa dua domain yang berhubungan dengan cara yang intensif ini. Anak-anak di SDN 11 Rejang Lebong yang bermain *game online* terdiri dari kelas IV, V dan VI. Mayoritas anak bermain *game online* dengan setting peperangan dan jenis *game* yang menggunakan strategi. Dalam penelitian ini akan dideskripsikan beberapa domain yang telah dijabarkan sebelumnya pada analisis taksonomi.

a. Dampak yang Baik (Positif)

Dampak positif merupakan dampak baik yang ditimbulkan dari aktivitas anak dalam bermain *game online*. Dampak yang baik ini diakibatkan dari jenis permainan atau *game online* yang dimainkan anak, durasi bermain anak dan jumlah biaya yang dikeluarkan anak untuk bermain *game online* tersebut.

Moralitas anak kelas IV, V dan V di SDN 11 Rejang Lebong

- 1) Anak bersama dengan teman-temannya memiliki teman bermain yang baru di daerah lain bahkan luar negeri secara *online*
- 2) Anak akan menghargai orang lain
- 3) Anak akan menghargai pendapat temannya
- 4) Anak akan bekerjasama dalam satu tim
- 5) Anak akan mengontrol dirinya

b. Dampak yang Buruk (Negatif)

Dampak negatif merupakan dampak buruk yang ditimbulkan dari aktivitas anak dalam bermain *game online*. Dampak yang buruk ini diakibatkan dari jenis permainan atau *game online* yang dimainkan anak, durasi bermain anak dan jumlah biaya yang dikeluarkan anak untuk bermain *game online* tersebut.

- 1) Anak akan berbohong
- 2) Anak melakukan tindakan mencuri
- 3) Anak menjadi pemalas/ tidak disiplin

- 4) Anak berperilaku kurang sopan
- 5) Anak berkata-kata kasar/ kotor
- 6) Anak berani membolos sekolah

7. Analisis Tema Budaya

Berdasarkan tahapan-tahapan analisis data etnografi, yakni pertama analisis domain menggambarkan keseluruhan dari obyek penelitian sehingga ditemukan domain-domain yang berulang dan melibatkan dampak/ akibat dari *game online* dalam moralitas anak di SDN 11 Rejang Lebong. kedua analisis selanjutnya adalah taksonomi, domain yang terpilih dari beberapa domain diperdalam dan dijabarkan melalui analisis taksonomi untuk mengetahui bagian-bagian atau unsur yang membentuk serta untuk mengetahui keterlibatan antara *game online* dan moralitas anak. Analisis komponensial bertujuan untuk membuat rincian untuk mencari hal-hal spesifik mengenai mengenai unsur pembentuk fenomena serta keterlibatannya. Keempat analisis tema yang merupakan analisis terakhir dari rangkaian analisis metode etnografi.

Analisis tema merupakan analisis pencarian hubungan diantara domain serta hubungannya secara menyeluruh dalam penelitian. Semua hal yang berhubungan dengan tema akan terkait dengan moralitas anak di dalamnya. Analisis tema sebagai berikut:

a. Moralitas anak di SDN 11 Rejang Lebong

Moralitas merupakan sifat moral yang mencakup keseluruhan asas dan nilai yang berkenaan dengan baik dan buruk. Kegiatan bermain anak-anak di

SDN 11 Rejang Lebong yaitu, anak akan menghabiskan waktu bermain bersama teman-temannya yang berbeda kelas dan usia secara bersama-sama tanpa membedakan satu sama lain.

b. Proses terbentuknya moralitas anak di SDN 11 Rejang Lebong

Proses terbentuknya moralitas anak dipengaruhi oleh faktor-faktor yaitu, lingkungan rumah, lingkungan sekolah, lingkungan teman sebaya, segi keagamaan, dan aktivitas-aktivitas rekreasi. Keluarga merupakan lingkungan pertama bagi anak yang berperan dalam perkembangan moral. Setiap harinya anggota keluarga harus menciptakan suasana yang ramah, jujur dan ikhlas. Setiap anggota keluarga harus menciptakan kerjasama yang baik. Anak yang kurang mendapat perhatian dan kasih sayang dari orangtuanya cenderung merasa kesepian dan mudah bosan. Selanjutnya anak akan memasuki usia sekolah, sekolah merupakan rumah kedua bagi anak. Di lingkungan sekolah atau lingkungan bergaul seorang anak akan memiliki teman sebaya. Baik atau buruknya kondisi lingkungan teman sebaya anak akan mempengaruhi perkembangan moral anak. Moralitas juga dipengaruhi oleh sisi keagamaan, nilai-nilai keagamaan yang telah diperoleh seorang anak akan menjadi petunjuk dan pedoman dalam bersikap serta bertindak. Sementara itu, aktivitas-aktivitas rekreasi merupakan cara anak mengisi waktu luang mereka seperti bermain *game online* juga mempengaruhi moralitas anak.

c. Dampak *game online* terhadap moralitas anak di SDN 11 Rejang Lebong

Dampak positif yaitu, *game* online dapat menumbuhkan jiwa kerjasama dan kekompakan pada anak. Karena pada *game online* seperti *Free Fire*, *PUBG*, *Mobile Legends* membutuhkan 4 sampai 5 orang pemain untuk membentuk sebuah tim. Setiap anggota tim harus bekerjasama. Sebab kompak atau tidaknya anggota juga mempengaruhi kemenangan sebuah tim dalam permainan.

Selain itu, *game online* dapat meningkatkan nilai-nilai sosial pada anak seperti menghargai dan menghormati orang lain serta kontrol diri. Ketika bermain *game online* yang terdiri dari tim dan memiliki 4 sampai 5 orang pemain tentunya setiap individu mempunyai sudut pandang dan pendapat yang berbeda. Anak akan dituntut untuk mengontrol dirinya serta menghargai pendapat dari teman bermainnya.

Dampak negatif yaitu, anak yang bermain *game online* tidak berani berkata jujur tentang informasi yang diketahuinya. Selanjutnya, anak menjadi tidak disiplin karena menyia-nyiakan waktunya hanya untuk bermain *game online* sehingga mengabaikan PR dan tugas-tugas lainnya.

Selain itu, anak bertindak kurang sopan sering berkata kasar dan kotor. *Game online* dapat membuat anak melakukan tindak kriminal seperti mencuri, ini biasanya dilakukan demi mendapatkan uang untuk membayar sewa warnet. Anak yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi bisa kehilangan rasa empati dan waktu untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

PEDOMAN OBSERVASI

Tanggal Observasi :

Tempat :

No.	Aspek yang Diamati	Keterangan
1.	Lokasi/tempat siswa bermain <i>game online</i>	
2.	Waktu siswa bermain <i>game online</i>	
3.	Jenis <i>game online</i> yang dimainkan siswa	
4.	Dampak <i>game online</i> terhadap moralitas anak (nilai-nilai individual dan sosial)	

KISI-KISI WAWANCARA

Dampak *Game online* terhadap Moralitas Anak di SDN 11 Rejang Lebong

Fokus Penelitian	Rumusan Masalah Penelitian	Indikator	Butir Soal	Jumlah
Dampak <i>Game online</i> terhadap Moralitas Anak Kelas IV, V dan VI di SDN 11 Rejang Lebong	<i>Game online</i>	1. Penyebab/faktor mengetahui <i>game online</i>	1A, 2A	6
		2. Tempat bermain	3A	
		3. Jenis <i>game online</i>	5A	
		4. Lama waktu (durasi) bermain	4A	
		5. Besar biaya yang digunakan	6A	
	Dampak positif <i>Game online</i>	1. Kosentrasi	9A, 1B	13
		2. Kemampuan motorik	10A, 2B	
		3. Kemampuan membaca	11A, 3B	
		4. Kemampuan berbahasa inggris	12A, 4B	
		5. Pengetahuan tentang komputer	13A, 5B	
		6. Imajinasi	14A, 6B	
	Dampak	1. Waktu bersosialisasi	15A, 16A, 7B	8

	<i>negatif Game Online</i>			
		2. Rasa empati	14B	
		3. Kesehatan	17A	
		4. Cara bertutur kata	8A	
		5. Kecanduan	18A, 19A	
	Moralitas Anak	1. Nilai-nilai Individual		44
		a. Kejujuran Anak	20A, 21A, 24A, 9B, 10B	
		b. Disiplin Anak	25A, 26A, 27A, 28A, 29A, 10B, 11B, 12B, 13B	
		c. Hati Nurani	22A, 23A	
		2. Nilai-nilai Sosial a. Empati b. Menghargai dan menghormati c. Kontrol diri d. Keadilan	31-38 A,16-25B 30A, 31A, 7A	
	Faktor yang mempengaruhi perkembangan moral Anak	1. Lingkungan rumah 2. Lingkungan sekolah 3. Lingkungan teman sebaya 4. Segi keagamaan 5. Aktivitas-aktivitas rekreasi	15B 16B	2
JUMLAH				64

PEDOMAN WAWANCARA

A. Pedoman Wawancara dengan Siswa yang bermain *Game Online*

1. Bagaimana awal mula anda bisa menjadi penggemar *game online*?
2. Mengapa anda menyukai *game online*?
3. Di mana dan bersama siapa biasanya anda bermain *game online*?
4. Berapa lama waktu yang anda gunakan untuk bermain *game online*?
5. *Game online* apa saja yang pernah anda mainkan?
6. Pernahkah membeli item *game online*? Berapa jumlah uang yang anda habiskan untuk bermain *game online*?
7. Apa saja yang anda rasakan ketika bermain *game online*?
8. Apakah anda mengucapkan kata-kata kasar/kotor ketika sedang kesal?
9. Apakah *game online* menyebabkan konsentrasi anda dalam belajar meningkat?
10. Apakah *game online* meningkatkan kemampuan motorik anda?
11. Apakah *game online* meningkatkan kemampuan anda dalam membaca?
12. Apakah *game online* meningkatkan kemampuan berbahasa inggris?
13. Apakah *game online* meningkatkan pengetahuan anda tentang komputer?
14. Apakah *game online* meningkatkan daya imajinasi?
15. Apakah *game online* menyita waktu anda untuk bersosialisasi?
16. Bagaimana cara anda membagi waktu untuk bermain *game online* dan bersosialisasi?
17. Apa saja dampak buruk dalam hal kesehatan yang anda rasakan jika terlalu sering bermain *game online*?
18. Apa yang anda rasakan jika tidak bermain *game online*?
19. Berapa lama anda bisa menahan diri untuk tidak bermain *game online*?
20. Pernahkah anda berbohong/mencuri untuk mendapatkan uang supaya bisa bermain *game online*?

21. Apakah anda menyampaikan informasi yang diketahui secara jujur kepada teman dan guru?
22. Apakah anda mengetahui bahwasannya berbohong itu tindakan yang tidak baik?
23. Apakah anda merasa memiliki kewajiban untuk melakukan hal yang baik?
24. Apakah anda menepati janji yang telah dibuat sebelumnya?
25. Apakah anda sering menunda-nunda suatu pekerjaan karena terlalu asyik bermain *game*?
26. Apakah anda pernah tidak mengerjakan PR ataupun tugas-tugas sekolah?
27. Setelah mengenal *game online*, apakah anda termasuk murid yang aktif, tekun dan tertib dalam pembelajaran di kelas?
28. Apakah anda mengikuti setiap pelajaran di sekolah?
29. Apa saja peraturan sekolah yang pernah anda langgar?
30. Bagaimana sikap anda apabila ada teman yang sedang terkena musibah?
31. Apakah anda dapat memahami sikap tubuh, bahasa tubuh, ekspresi wajah dan nada suara dari orang lain secara tepat?
32. Apakah anda memberikan reaksi yang tepat terhadap ekspresi yang ditunjukkan oleh orang lain?
33. Apakah anda memahami kesedihan orang lain kemudian memberikan respon yang sesuai?
34. Apakah anda menunjukkan bahwa anda mengerti perasaan orang lain?
35. Apa saja yang anda rasakan apabila melihat teman sedang sedih?
36. Bagaimana sikap yang anda berikan ketika orang lain diperlakukan tidak adil?
37. Apakah anda dapat menunjukkan keinginan untuk memahami sudut pandang orang lain?
38. Apakah anda dapat mengungkapkan secara lisan mengenai pemahaman terhadap perasaan orang lain?

B. Pedoman Wawancara dengan Guru Kelas IV, V dan VI di SDN 11 Rejang Lebong

1. Apakah *game online* menyebabkan konsentrasi anak dalam belajar meningkat?

2. Apakah *game online* meningkatkan kemampuan motorik anak?
3. Apakah *game online* meningkatkan kemampuan anak dalam membaca?
4. Apakah *game online* meningkatkan kemampuan berbahasa inggris anak?
5. Apakah *game online* meningkatkan pengetahuan anda tentang komputer?
6. Apakah *game online* meningkatkan daya imajinasi pada anak?
7. Apakah *game online* menyita waktu anak untuk bersosialisasi?
8. Apa saja dampak buruk dalam hal kesehatan bagi anak, jika ia terlalu sering bermain *game online*?
9. Apakah anak menyampaikan informasi yang diketahuinya secara jujur kepada guru?
10. Apakah anak yang suka bermain *game online* mengerjakan PR ataupun tugas-tugas sekolah dengan baik?
11. Bagaimana anak yang suka bermain *game online* mengikuti pembelajaran di kelas? (secara aktif, teratur tertib, tekun)
12. Apakah anak-anak yang suka bermain *game online* ini mengikuti setiap pelajaran di sekolah?
13. Apa saja peraturan sekolah yang pernah dilanggar oleh anak-anak tersebut?
14. Bagaimana sikap anak yang suka bermain *game online* terhadap keadaan yang terjadi disekitarnya? (Empati, Menghargai dan Menghormati, Kontrol Diri dan Keadilan)
15. Apakah ada pengaruh atau dampak dari lingkungan rumah, lingkungan sekolah, lingkungan teman sebaya, segi keagamaan dan aktivitas-aktivitas rekreasi anak terhadap perkembangan moral anak? Bagaimana pengaruh tersebut?
16. Bagaimana kondisi lingkungan rumah, lingkungan sekolah, lingkungan teman sebaya, segi keagamaan dan aktivitas-aktivitas rekreasi anak di SDN 11 Rejang Lebong?
17. Apakah anak telah menunjukkan kepekaan sosial (memahami perasaan orang lain)?
18. Apakah anak menunjukkan akan kebutuhan dan perasaan orang lain?

19. Apakah anak dapat memahami sikap tubuh, bahasa tubuh, ekspresi wajah dan nada suara dari orang lain secara tepat?
20. Apakah anak dapat memberikan reaksi yang tepat terhadap ekspresi yang ditunjukkan oleh orang lain?
21. Apakah anak memahami kesedihan orang lain kemudian memberikan respon yang sesuai?
22. Apakah anak menunjukkan bahwa ia mengerti perasaan orang lain?
23. Apakah anak ikut bersedih ketika orang lain bersedih?
24. Apakah anak menunjukkan kepedulian ketika orang lain diperlakukan tidak adil?
25. Apakah anak menunjukkan keinginan untuk memahami sudut pandang orang lain?
26. Apakah anak dapat mengungkapkan secara lisan mengenai pemahaman terhadap perasaan orang lain?

BIODATA PENULIS



Penulis, Elisa Maharani lahir pada 28 April 1998 di Kepahiang, Bengkulu. Merupakan anak pertama dari dua bersaudara, Bapak Heri Susanto dan Ibu Eli Padepi. El atau yang biasanya dipanggil Rani, memulai pendidikan pada tahun 2005, di Sekolah Dasar Negeri 3 Kepahiang. Kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kepahiang. Pada jenjang selanjutnya, melanjutkan pendidikan ke Madrasah Aliyah Negeri 2 Kepahiang dan selesai pada tahun 2016. Terakhir, menempuh pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Prodi PGMI.