

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1 Konsep *Game Online*

Kata *Game* berasal dari bahasa Inggris artinya Permainan yang biasa digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya. Dalam permainan ada yang menang ada yang kalah. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, *Game online* adalah sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Secara terminologi *Game Online* berasal dari dua kata yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung jaringan internet dan sejenisnya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah *game* yang terhubung dengan jaringan koneksi internet atau LAN sehingga pemain dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama. (Wulandari A.D, di SMP Negeri 2 Kalibawang).

Dalam *game online* terdapat *multiplayer* atau biasanya disebut *game online* yang melibatkan banyak pemain dalam sebuah permainan, hal tersebut bisa sekaligus bisa digunakan untuk berinteraksi antara pemain satu dengan pemain yang lainnya. Teknologi *game online* ini berawal dari adanya penemuan *networking* komputer pada tahun 1970-an yang ditemukan oleh militer Amerika. Jaringan LAN (*local area network*) merupakan jaringan yang pertama kali digunakan oleh *game online*, tetapi sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, *game online* sekarang sudah menggunakan jaringan yang lebih luas lagi yaitu

www (world wide web) atau yang lebih dikenal dengan sebutan internet yang bisa diakses dengan menggunakan nirkabel. (Alif Harsan, 2008 h 2)

Menurut pendapat samuel (2010, h 7) *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia *Virtual Game online*, kata yang sering digunakan untuk mempresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak dizaman yang modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai dikehidupan sehari-hari. *Game online* berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekedar mengisi waktu luang.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *game* adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain yang dibuat dengan teknik dan metode yang dapat memberi kesenangan dan kepuasan batin. Sekarang ini memang tiap-tiap dari masyarakat baik anak-anak, orang dewasa maupun orang tua dan dari berbagai golongan telah mampu mengoperasikan game dengan baik. Bahkan memang game ditargetkan kepada anak-anak usia sekolah atau remaja. Mereka sekarang ini sudah sangat akrab sekali dan teknologi yang satu ini. Berbagai kemudahan dan kecanggihan memang ditawarkan dengan mudah oleh piranti elektronik, sehingga masyarakat seolah-olah mau tidak mau menjadi ketergantungan dengan *game* ini.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *Game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual (Rini 2011). *Game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game lainnya yaitu pemain game tidak hanya bermain

dengan orang yang berada di sebelahnya namun dapat juga bermain dengan pemain yang lain di lokasi lain. Bahkan hingga pemain dibelahan bumi yang lain. (young, 2007). Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan game online dari pada orang dewasa. (Griffiths dan wood, 2000 dalam lemmens, 2009)

Jadi kesimpulan yang terdapat dalam penjelasan dia atas bahwa bermain game merupakan sebagian anak mengagap sebagai hoby mereka dan sering juga orang dewasa menggunakan game online tersebut.

2.1.2. Teori permainan *Game*

Teori *game* menurut tokoh psikologi memiliki pandangan tersendiri tentang teori game dan dikemukakan oleh beberapa tokoh psikologi antara lain. (Haditono,dkk. h 131-132)

1. Sigmund Freud (Austria/england), Menurut pendekatan psikologinya yaitu psikologi analis, yang berfungsi untuk mengekspresikan dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan game yang ditunjukkan bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri. Menurut freund melalui bermain dan berfantasi anak dapat mengemukakan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata, contoh, anak main perang-perangan untuk mengekspresikan dirinya anak yang meninju boneka dan pura-pura bertarung untuk menunjukkan kekesalannya.
2. Samuel Henry, *Game* merupakan bagian tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menuding game sebagai penyebab nilai anak

turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak.

3. Jean Piaget (swiss), *Game* mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara mengembangkan pilar-pilar syarat pemahaman yang berguna untuk masa yang akan datang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran (Aditya Akbar Basuki, akses <https://osf.io/ht4q9/>).

Kesimpulan yang bisa diambil menurut pengertian teori diatas bahwa *game online* tidak selamanya memiliki dampak yang buruk, semua tergantung dari pemainnya. Terkadang yang menjadikan *game online* itu negatif dari pemain sendiri. Kalau pemain menggunakan hanya semata hiburan, meningkatkan kemampuan belajar seperti berbahasa inggris, *game* ini pasti lebih dominan positif. Semua *game* itu akan memiliki dampak yang negatif kembali dari pemain kalau tidak bisa mengontrol *game* apapun akan memiliki dampak yang buruk.

2.1.3. Jenis-jenis *Game Online*

Jenis *game* biasa disebut dengan istilah *genre game*. Berarti jenis *genre* juga gaya atau format dari sebuah *game*. Menurut henry format sebuah *game* bisa murni sebuah *genre* atau bisa merupakan campuran (hybrid) dari beberapa *genre* lain. *Game* yang penulis buat juga merupakan campuran dari beberapa *genre*. Jenis-jenis *game* yang ada menurut henry adalah sebagai berikut.

1. *Mobile Legend, Game android* pertama yang kami rekomendasikan ke kamu adalah *mobile legend* (ML) kenapa ? karena *game* ini sedang menjadi *game* terpopuler di indonesia, *game* dengan *genre* MOBA (*Multiplayer online battle arena*) ini dimainkan secara online membutuhkan koneksi internet, dalam

pertandingan akan dibagi menjadi 2 Tim 5 lawan 5. Di satu map dengan 3 lorong untuk melawan tower musuh, 3 area hutan, 18 tower pertahanan, 2 boss yang buas. Hancurkan tower lawan dan kamu bisa menang. Membutuhkan kerjasama tim yang baik. Permainan dimulai dengan setiap pemain memilih 1 hero dari daftar hero yang telah dibeli dan hero yang sedang dipinjamkan secara gratis kepada pemain oleh sistem. Dengan kata lain tidak semua hero langsung dimainkan. Lama pemain berkisaran 15 menit untuk 1 ronde.

<https://www.kaskus.co.id/thread/5aaa3efd582b2e5b148b4568/> apa itu mobile - legend /diakses tanggal 20 februari 2021 pukul 09:50). *Mobile legend* bang-bang adalah *game online multiplayer* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh *moonton*. *Game* ini dirilis diseluruh dunia untuk android pada tanggal 14 juli 2016 dan kemudian untuk *iOS* pada tanggal 9 November 2016. (Haru_X<http://fly19.blogspot.com/2017/09/sejarah-mobile-legend-bang-bang.html> di akses tanggal 20 februari 2021 pukul 10:30)

2. *Pubg Mobile*, Game selanjutnya ada *PUBG Mobile*, game ini sebenarnya pertama rilis di PC pada maret 2017 dan sangat-sangat populer. Hingga pada bulan maret 2018, tencent *game* selaku developer mobilanya merilis *PUBG* versi *mobile* secara resmi. Dan langsung menjadi populer, sempat melewari kepopuleran *mobile legend*. Dalam permainan *PUBG* ini mempunyai satu tujuan yaitu bertahan hidup sebaik mungkin menjadi orang yang terakhir. Jadi saat kamu pertama memainkan ini kamu akan terjun dari dalam sebuah pesawat ke sebuah pulau berukuran besar, dan kamu diharuskan mengambil senjata dan peralatan perlindungan untuk bertahan. Dalam 1 pulau akan berisi 100 pemain secara acak. Dan kamu harus memaastikan jika kamu yang akan

bertahan hingga akhir. Jika versi komputer *game* ini berbayar, tapi untuk versi *PUBG Mobile* ini gratis. Mainkan segera dan kamu juga bisa bermain bersama teman kamu juga.

3. *Free fire, Free fire battlegrounds* ini memiliki konsep yang sama dengan *PUBG Mobile*, yaitu bertahan hidup melawan kejarnya pulau hingga menjadi orang yang bisa hidup diakhir *game*. *Game* ini rilis pada Januari 2018 dan langsung meleset disukai banyak orang. Terbukti dengan dalam waktu 3 bulan *game* ini sudah diunduh lebih dari 50 juta lebih. Bisa dimainkan bersama teman hingga 4 orang, dan dilengkapi voice chat dalam *game* jadi kamu bisa sambil berkomunikasi.

2.1.4. Dampak *Game Online*

Game online seperti pisau bermata dua. Selain memberikan dampak negatif juga dapat memberikan dampak positif kepada penggunanya. Berikut ini merupakan Dampak positif *Game online* adalah: Meningkatkan konsentrasi, Konsentrasi merupakan hal yang harus dimiliki oleh seseorang yang hendak bermain *game online*. Karena setiap permainan memiliki tantangan yang berbeda, mulai dari tantangan yang berskala rendah hingga tinggi. Konsentrasi penuh dalam bermain dapat memudahkan mereka untuk menang. Konsentrasi merupakan pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan mengesampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan (Syekh Muhammad Al-Munnajid, hal 94).

1. Kemampuan bersosialisasi yaitu anak-anak pemain *game online* kemampuan bersosialisasi di dunia maya sehingga hal ini yang menyebabkan terjadinya interaksi di dalam kelompok. Yee (2007)

2. Mempererat tali silaturahmi, salah satu hal penting di sebuah *game* adalah adanya kerjasama antar pemainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Kerjasama tersebut tidak mungkin dapat dilakukan jika antar pemainnya tidak saling mengenal. Dengan demikian bahwa game online juga bisa membantu kita untuk menjalin tali silaturahmi antar sesama pemain. *Game online* yang memiliki basis *online* ini juga mampu mempertemukan banyak orang dari berbagai tempat. Banyak pemain yang berasal dari pulau yang berbeda bahkan negara yang berbeda. Istilah kopi darat akan muncul disela pembicaraan, kopi darat adalah istilah untuk bertemu secara tatap muka di dunia nyata bukan di dunia maya. Jadi semua orang yang awalnya hanya bertemu masing-masing avatar didalam game, bisa mempertemukan avatar asli mereka di dunia nyata (muhammad agung pratama, 2020. uin sunan kalijaga yogyakarta).
3. Membuat lebih pintar berbahasa inggris, rata-rata gamers mempunyai kemampuan bahasa inggris yang lebih baik daripada non gamers. Karena game umumnya memakai bahasa inggris. Ini membuat gamers terbiasa dengan bahasa inggris.
4. Meningkatkan kemampuan tentang perangkat permainan, setiap pemain *game* dituntut untuk segala hal yang berkenaan dengan perangkat untuk bermain *game*. Dengan begitu hal yang tidak diinginkan seperti lag (jelek jaringan) atau perangkat yang tidak kompatibel dapat dihindari. Sehingga pemain dapat memainkan *game* dengan lancar.
5. Melatih kesabaran, banyak video *game* didesain dengan tingkat kesulitan tinggi yang terkadang seseorang gamer ahli pun butuh berminggu-minggu

atau berbulan-bulan untuk menyelesaikannya. Kesabaran seperti ini pasti berguna dalam kehidupan nyata (<https://blog.dimensidata-com/inilah-dampak-positif-dan-negatif-bermain-game/> 23 february 2021).

Sedangkan dampak negatif menurut Anhar (2010, h 33) dampak negatif dari *game online* ini timbul karena umumnya 89% dari *game* mengandung banyak dampak negatif. Menurut pendapat Darma (2011, h 67) dampak negatif *game online* pada perilaku anak:

1. Perubahan pola makan terganggu karena pikiran anak cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online* dan waktu makan menjadi tidak teratur.
2. Perubahan pola istirahat sudah banyak terjadi karena pada *gamers* karena menurunnya kontrol diri. Biasa mereka sering tidur siang hanya untuk mendapatkan internet murah di malam hari atau mendapatkan jaringan yang mudah dan tidak lemot.
3. Dari segi waktu *game* ini menarik para pemain untuk duduk di depan layar selama berjam-jam. Setiap kali mereka menuntaskan level, mereka melanjutkan level berikutnya yang lebih mengasyikan dan menarik. Akibatnya kan sulit bagi pemain untuk meninggalkan *game* dan bangkit, bahkan untuk sholat. Sehingga, mereka menunda sholat hingga waktunya habis, dan bahkan dapat menyebabkan meninggalkan sholat sama sekali.
4. Berbohong, berbohong adalah salah satu cara pecandu video game online untuk menutupinya perilaku abnormalnya. Inilah adalah salah satu tanda seseorang telah kecanduan penuh oleh game online. Mereka akhirnya

berbohong kepada dirinya sendiri dan menyangkal bahwa mereka tidak memiliki masalah sama sekali.

5. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungannya sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya).
6. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada game dan juga dapat merusak kesehatan mata anak.
7. Membuat kecanduan yang berlebihan, bermain *game* tentunya dapat membuat kecanduan, karena game merupakan suatu hiburan. tapi bermain game secara terus menerus membuat kita lupa waktu. Hal ini membuat kita lupa dengan pekerjaan, makan dan lain-lain.
8. Waktu terbuang sia-sia, anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain game online. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung **kematangan berbagai aspek perkembangan** pada dirinya (Hartina, 2019).
9. Keuangan, permainan ini juga mengajarkan seseorang untuk hidup boros, bagi mereka yang tidak memiliki akses internet terpaksa harus membeli kuota atau bahkan berlangganan internet agar bisa terus bermain game online. Terkadang mereka membutuhkan biaya untuk membeli item-item atau barang-barang di game untuk mempermudah bermain game atau hanya sekedar aksesoris di game tersebut. Barang itu dibeli bukan hanya menggunakan uang di dalam game tapi juga menggunakan uang asli.

Harganya bisa mencapai ratusan ribu bahkan jutaan rupiah (Elizabeth B. Hurlock, perkembangan anak jilid 1, 1978 h 320)

10. Psikologis, banyak adegan di *game online* yang menayangkan tindak kriminal serta kekerasan seperti: perkelahian, perusakan, pembunuhan dan sebagainya. Hal ini secara tidak langsung bisa “menginspirasi” pemainnya untuk melakukannya di dunia nyata. Dan tidak hanya dalam bentuk verbal seperti berkata kasar, mengumpat, mengejek, menghina dan sebagainya. Akibatnya para pemainnya memiliki psikologis yang kurang sehat dan berbahaya untuk dirinya serta lingkungan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dampak merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat yang terkuat secara psikis maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan jika hal tersebut tidak terpenuhi. Dalam proses perilaku, perihal tersebut sangat mengganggu anak-anak dibawah usia 12 tahun. Anak-anak kalau melihat sesuatu yang disukai tentu sangat susah buat dipisahkan terlebih ketertarikannya dalam permainan. Dari pertumbuhan teknologi tersebut ini jadi tantangan buat orang tua, bagaimana kita dapat mengontrol anak-anak biar tidak kecanduan terhadap permainan *online*.

Dalam *game online* apabila poin bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, dan pengaruh dari globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari. Pemain *game online* kebanyakan tidak akan berhenti bermain game sebelum si pemain merasa puas, maka dari itu peran orang tua dirumah sangat

diperlukan anak agar mereka tidak terlalu keseringan bermain *game online* yang menyebabkan perilaku anak menurun .

Peran orang tua terhadap anak juga mempunyai pengaruh yang besar karena perilaku pertama seorang anak itu terletak pada orang tuanya. Jika seseorang anak mempunyai kebiasaan bermain *game* yang sangat tinggi, pengawasan orang tua sangat dibutuhkan agar anak tahu batasan waktu dan bisa membagi waktu untuk bermain *game*.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat kita mengambil kesimpulan bahwa banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*, salah satunya karena *gamer* tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan.

2.1.5. Faktor Pendorong Anak Bermain Game Online

Faktor pendorong siswa *bermain game online* yang dikutip beberapa sumber:

1. Nilai Pengalaman menurut Sri (2011, h 74) nilai pengalaman menyangkut penerimaan dari dunia. Bentuknya pasif (msalnya menikmati dunia, menikmati konser musik, pemandangan dll). Ada kemungkinan memenuhi arti kehidupan dengan mengalami beberapa segi kehidupan secara intensif, maupun individu tidak melakukan sesuatu yang positif. Pengalaman di artikan sebagai sesuatu yang dialami (dijalani, dirasakan, ditanggung) (KBBI,2005).
2. Interaksi sosial, didalam *game* itu sendiri yang tidak dibatasi dan permainan game online bisa mencari atau mengembangkan potensi diri. Fungsi sosial

bisa berjalan dengan lancar bila semua pemain game online mau mengembangkan diri dengan cara berinteraksi dengan sesama pemain game online tanpa membedakan tempat asal maupun berbau agama. (Anhar h 61).

3. Rasa keterlibatan, pada game online rasa memiliki akan timbul bila seseorang pemain game online mendapatkan seorang sahabat, teman bahkan pacar dalam dunia maya (Anhar, 2010, h 81).
4. Nilai ekonomis, nilai ekonomi yang bisa didapat dari provider game online bisa dari penjualan barang-barang game menggambarkan “keseluruhan diri seseorang” dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

2.2. Konsep perilaku Anak usia 6-12 Tahun.

2.2.1. Pengertian perilaku Anak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, perilaku berarti tanggapan atau reaksi individu karena adanya rangsangan. Perilaku merupakan suatu tanggapan atau respon dari individu, karena adanya rangsangan atau stimulus. Pada manusia perilaku psikologi adalah yang dominan, sebagian besar perilaku adalah perilaku yang dibentuk, perilaku yang diperoleh dan dipelajari melalui proses pengalaman. Perilaku yang refleksif merupakan perilaku yang pada dasarnya tidak dapat dikendalikan. Hal tersebut karena perilaku refleksif adalah perilaku yang alami, bukan perilaku yang dibentuk. Perilaku yang operan atau perilaku yang psikologi merupakan perilaku yang dibentuk, dipelajari dan dapat dikendalikan, juga merupakan perilaku yang integrated, yang berarti dalam perilaku yang bersangkutan bukan bagian perbagian. (Poerwadarminta 1987, h 371)

Perilaku adalah suatu kegiatan atau aktifitas organisme yang mempunyai bentangan yang sangat luas, mencakup: berjalan, berbicara, bereaksi, berpakaian

dan lain sebagainya. Bahkan kegiatan internal (*internal activity*) seperti berfikir, persepsi dan emosi juga merupakan perilaku manusia. Perilaku merupakan faktor terbesar kedua setelah faktor lingkungan yang mempengaruhi kesehatan individu, kelompok atau masyarakat. (Hana utami, 2010, h 53) Menurut McDougall perilaku itu disebabkan karena insting, dan McDougall mengajukan suatu daftar insting. Insting merupakan perilaku yang *innate*, perilaku yang bawaan, dan insting akan mengalami perubahan karena pengalaman.

Menurut penulis, perilaku merupakan suatu kepribadian yang terbentuk sejak organisme dilahirkan dan akan mengalami perubahan melalui proses pengalaman. Perilaku yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perilaku anak yang bersifat operan (*operan behavior*), yang berarti penulis mengamati perilaku anak yang dibentuk melalui proses belajar dan pengalaman.

Saifuddin Azwar dalam bukunya menjelaskan bahwa perilaku sebagai reaksi bersifat sederhana maupun kompleks dan merupakan ekspresi sikap seseorang. Sikap itu sudah terbentuk pada dirinya karena sebagai tekanan atau hambatan dari luar maupun dalam dirinya. Artinya potensi reaksi yang sudah terbentuk dalam dirinya akan muncul berupa perilaku aktual sebagai cerminan sikapnya. Jadi jelas bahwa perilaku dipengaruhi faktor dalam diri maupun faktor keluarga dan lingkungan yang ada disekitarnya. (saifuddin azwar, op. Cit., 2002) perilaku adalah segenap manifestasi hayati individu dalam berinteraksi dengan lingkungan mulai dari perilaku yang paling tampak sampai yang tidak tampak, dari yang dirasakan sampai yang paling dirasakan, pandangan tentang perilaku (Agus Salim, h 169) ada lima pendekatan utama tentang perilaku yaitu:

1. Pendekatan Neorobiologik, pendekatan ini menitik beratkan pada hubungan antar perilaku dengan kejadian yang berlangsung dalam tubuh (otak dan saraf) karena perilaku diatur oleh kegiatan otak dan sistem saraf.
2. Pendekatan Behavioristik, pendekatan ini menitikberatkan pada perilaku yang tampak, perilaku dapat dibentuk dengan pembiasaan dan pengukuhan melalui pengkondisian stimulus.
3. Pendekatan kognitif, menurut pendekatan ini individu tidak hanya menerima stimulus yang pasif tetapi mengolah stimulus menjadi perilaku yang baru
4. Pandangan Humanistik, perilaku individu bertujuan yang ditentukan oleh aspek internal individu. Individu mampu mengarahkan perilaku dan memberikan warna pada lingkungan.

Menurut kamus psikologi (Chaplin, 2005), anak atau kanak-kanak (child) adalah seorang anak yang belum mencapai tingkat kedewasaan, bisa juga diartikan seorang individu diantara kelahiran dan masa pubertas, atau seorang individu diantara kanak-kanak dan masa pubertas. Sedangkan Santrock (2002) menyebutkan bahwa yang disebut sebagai anak-anak adalah usia antara 5/6 tahun sampai dengan 11/12 tahun, yaitu dari masa awal anak-anak sampai masa pertengahan. Anak merupakan individu yang berbeda dengan orang dewasa baik secara fisik maupun psikologi. Sikap anak cenderung didominasi oleh pola pikir yang bersifat egosentris, maka sebaliknya orang dewasa sudah mampu berpikir empati dan sosial, begitu juga dengan aspek daya pikir, anak masih terbatas dengan hal yang konkret, sedangkan orang dewasa sudah mampu berpikir abstrak dan universal. (Ahmad Susanto 2011, h 150)

Penelitian F Abound dan S Skerry (1983), menemukan bahwa anak-anak usia 8/9 tahun menyebutkan psikologi dalam pendefinisian diri mereka dan kurang cenderung menyebutkan karakter fisik. Misalnya anak usia 8 tahun mendeskripsikan dirinya sebagai:”aku seseorang yang pintar dan terkenal.” Anak usia 10 tahun berkata tentang dirinya:”aku cukup lumayan tidak khawatir terus-menerus, aku biasanya suka marah, tetapi sekarang aku sudah lebih baik. (Desmita 2009, h 174)

Merujuk dari Kamus Umum Bahasa Indonesia mengenai pengertian anak secara etimologis diartikan dengan manusia yang masih kecil ataupun manusia yang belum dewasa (WJS Poerwadarminta, h 25). Anak adalah mereka yang berusia antara 6-12 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual. Pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasaipun semakin beragam. Minat anak pada periode ini terutama terfokus pada segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak. menurut piaget, anak-anak memasuki tahap operasional konkret artinya anak-anak dapat menggunakan operasi mental untuk mengatasi masalah konkret. Tetapi pemikiran mereka masih terbatas pada situasi nyata disini dan sekarang (papalia *et all*, 2006). Jadi, anak-anak lebih cepat memproses informasi dari yang mereka lihat dan dengar.

Hurlock menambahkan bahwa pola perilaku anak yang berkembang pada masa kanak-kanak dan anak-anak yaitu:(1)meniru atau imitasi; (2)persaingan; (3)kerja sama; (4)simpati; (5)empati;(6)dukungan sosial;(7)mau berbagi (Hurlock.1980; h 118). Perilaku ini dapat terstimulus melalui lingkungan sosial

dimana anak tinggal. Oleh karena itu lingkungan sangat memberikan peranan yang sangat besar terhadap berkembangnya perilaku anak.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat dimaknai bahwa pemberian stimulus kepada anak itu sangat penting bagi pembentukan perilaku anak karena anak diumpamakan seperti kertas putih yang siap diisi dengan bermacam-macam pengalaman dari lingkungannya yang akan menjadi dasar dalam pembentukan perilaku anak tersebut.

Beberapa sikap orang tua yang perlu diperhatikan sehubungan dengan perilaku anak diantaranya konsisten dalam mendidik anak, sikap orang tua dalam keluarga, sikap konsisten orang tua dalam penghayatan norma, lingkungan dan hidup tertekan. (M. Djamat Dahlan, h 133) menurut pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa perilaku anak yang terbentuk itu tergantung dari yang diberikan orang tua kepada anak. Bagaimana orang tua tersebut memperlakukan keluarganya itu akan dicontoh anak jadi baik atau tidaknya perilaku anak itu tergantung orang tuanya. Bagi anak keluarga merupakan lingkungan pengaruh inti sebelum sekolah dan lingkungan masyarakat. Karena dilingkungan keluarga ini seseorang anak pertama kali belajar tentang apa saja termasuk perilaku.

Perilaku anak dalam keluarga ditentukan oleh perilaku orangtua yang dapat diamati anak dalam kehidupan sehari-hari. Sikap orang tua dalam memandang anak sebagai titipan yang harus ditumbuh kembangkan dan dapat dipertanggung jawabkan pada pemiliknya, merupakan dasar dalam memperlakukan anak. Dirumah anak tinggal bersama orang tua dan anggota keluarga lainnya. Selain itu ia mulai berada diluar lingkungan keluarga yang semakin luas dan semakin

beragam perilakunya serta semakin tinggi tuntutan perilakunya terhadap kemampuan penyesuaian diri anak.

2.2.2. Bentuk-Bentuk Perilaku Anak

Susanto (2015, h 194) menjelaskan bentuk-bentuk perilaku anak:

1. Pembangkangan (nagativism) tingkah laku ini terjadi sebagai reaksi terhadap penerapan disiplin atau tuntunan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak.
2. Agresi (agression) yaitu perilaku menyerang balik secara fisik (nonverbal) maupun kata-kata (verbal). Agresi merupakan salah satu bentuk reaksi terhadap rasa frustrasi (rasa kecewa karena tidak terpenuhi kebutuhan atau keinginannya).
3. Berselisih ini terjadi jika anak tersinggung atau terganggu oleh sikap perilaku anak lain,
4. Menggodanya (Teasing) menggodanya merupakan bentuk lain dari sikap agresif, menggodanya merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata-kata ejekan atau cemoohan) yang menimbulkan marah pada orang yang digodanya.
5. Persaingan (*rivally*) keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong atau distimulusi oleh orang lain.

2.2.3. Macam-Macam Perilaku

1. Perilaku tertutup (*Cover Behavior*) perilaku tertutup terjadi bila respon terhadap stimulus tersebut masih belum dapat diamati orang lain (dari luar) secara jelas. Respon seseorang masih terbatas dalam bentuk perhatian, perasaan, persepsi, pengetahuan, dan sikap terhadap stimulus yang

bersangkutan. Bentuk coverbehavior yang dapat diukur adalah pengetahuan dan sikap.

2. perilaku terbuka (*Over Behavior*) perilaku terbuka ini terjadi bila respon terhadap stimulus tersebut sudah berupa tindakan atau praktik ini dapat diamati orang lain dari luar atau "*observable behavior*". Bentuk perilaku terbuka diantaranya berupa tindakan nyata atau dalam bentuk praktik (Wawan Prasetya, 2011 h 67)

2.2.4. Perilaku Positif dan Negatif Anak

Dalam pergaulan sehari-hari dapat menemukan dua perilaku, yaitu perilaku positif dan perilaku negatif. Orang yang memiliki perilaku negatif umumnya perilaku yang tidak menyenangkan dan membuat orang lain merasa tidak berkesan bersamanya. Ia cenderung merugikan orang lain, sebaiknya orang yang memiliki perilaku positif umumnya kehadiran didambakan, menyenangkan, dan orang merasa berkesan bersamanya, kehadirannya cenderung menguntungkan berbagai pihak. Perilaku positif mendukung hidup bersamanya.

Perilaku positif artinya perilaku baik yang sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma kehidupan yang berlaku dalam masyarakat. Perilaku positif tercermin dalam:

1. Disiplin dirumah
2. Setia kawan, kekeluargaan, rela berkorban, selalu menyelesaikan tanggung jawab dengan baik, penolong, berani membela kebenaran serta memiliki toleransi yang tinggi.
3. Hemat, gemar menabung, dan hidup sederhana

4. Bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan selalu memohon pertolongan tuhan setiap mengalami kesulitan.

Sedangkan perilaku negatif ialah perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma kehidupan yang berlaku dalam masyarakat atau bahkan bertentangan. Perilaku positif ini tercermin dalam:

1. Kemalasan, mudah tersinggung, merasa paling berkuasa, emosional, serta suka memaksa kehendak.
2. Ceroboh, tidak mendengarkan perkataan orang tua
3. Rendah diri, cemburu dan pemalu
4. Tidak bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa

2.2.5. Faktor yang mempengaruhi Perilaku anak

Anak memperoleh nilai-nilai moral dari lingkungannya, terutama dari orang tuanya (keluarga). Dia belajar untuk mengenal nilai-nilai yang diberikan orang tua kepadanya, semakin baik yang diberikan orang tuanya kepada anak maka semakin baik pula perilaku anak tersebut dan sebaliknya jika nilai yang tidak baik diberikan kepada anak maka perilaku anak tersebut akan tidak baik.

Kecenderungan anak bermain *game online* karena mereka merasa tertantang sehingga ingin terus memainkannya. Pada dasarnya *game* dibuat dengan sifat seduktif, sehingga membuat seseorang yang memainkannya akan menjadi kecanduan dan akibat menghabiskan waktu didepan monitor selama berjam-jam. Orang yang mengalami adiksi *game online* biasanya akan berpengaruh pada hormon yang ada didalam tubuhnya. Pada prinsipnya *game online* dibuat dengan memiliki banyak tantangan dalam permainannya, sehingga akan memicu seseorang untuk dapat menyelesaikan tantangan tersebut.

Dalam dunia *game online* sifat dasar manusia adalah ingin menjadi seorang penenang dan mahir dalam menjalankannya. Apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin sulit dan hebat, sehingga membuat *gamers* senang dan semakin candu. Penyebab lain dari faktor anak menjadi kecanduan *game* adalah kurangnya pengawasan orang tua, pengaruh globalisasi dari faktor teknologi dan faktor lingkungan. Menurut (Masya dan Candra 2016) terdapat dua faktor yang menyebabkan anak menjadi kecanduan *game online* yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor-faktor yang menyebabkan terjadi kecanduan *game online* sebagai berikut:

1. Keinginan yang kuat dalam diri anak untuk mendapatkan point tertinggi didalam *game online* memang dirancang dengan sedemikian rupa agar anak semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh point tertinggi
2. Rasa bosan yang dialami anak ketika didalam rumah
3. Ketidakmampuan anak dalam mengatur prioritas penting dalam aktifitasnya
4. Stres atau depresi. Beberapa anak ataupun menggunakan media *game* untuk menghilangkan rasa stresnya, antaranya dengan bermain permainan internet. Sehingga membuat anak merasakan nikmat yang ditawarkan dalam permainan interne, Maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.

Sedangkan menurut (Santoso Whitney 2000, h 13) faktor-faktor eksternal juga sangat berperan dalam menyebabkan terjadinya kecanduan bermain *game* sebagai berikut:

1. Lingkungan perilaku anak tidak hanya terbentuk dari dalam keluarga saja. Akan tetapi di sekolah maupun lingkungan rumah juga mempengaruhi perilaku anak. Seperti bermain dengan temannya itu dapat membentuk

perilaku anak, artinya meskipun anak tidak dikenalkan terhadap permainan internet di rumahnya, maka anak pun akan kenal dengan permainan internet karena disekitar teman-temannya.

2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik pada kehidupan nyata sehingga anak memilih bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan
3. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat. Beberapa orang biasanya berpikir bahwa mereka dianggap ada apabila mereka menguasai keadaan. Mereka merasa sangat bahagia apabila mendapatkan perhatian dari orang terdektanya, terutama ada orang tuannya. Dalam rangka untuk mendapatkan sebuah perhatian seseorang akan berusaha melakukan ataupun berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya.
4. Kurang kontrol. Orang tua yang selalu memanjakan anak dengan memberikan beberapa fasilitas, akan memberikan efek kecanduan. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku berlebihan.
5. Pola asuh. Dalam hal ini pola asuh orang tua sangatlah penting bagi perilaku anak. Maka, sejak dini orang tua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya. Kaena dengan kekeliruan dalam melakukannya pola asuh maka suatu saat anak akan meniru perilaku orang tuanya.

2.2.6. Tahap Perkembangan Anak

1. Tahap Perkembangan Anak Baru Lahir (0 – 3 Bulan)

Pada tahap perkembangan anak di usia dini, mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk terlelap. Pada tahap awal ini, si kecil dapat menunjukkan respon terhadap rangsangan eksternal yang diberikan oleh lingkungan sekitarnya, seperti misalnya diberikan rangsangan oleh parents. Si

kecil dapat memberikan respon dengan gerakan reflek yang sederhana, seperti misalnya saat parents menyentuhkan jari ke bibir atau dagu si kecil, mereka akan reflek menjulurkan lidah seperti ingin menyusu.

Pada tahap perkembangan anak baru lahir, si kecil baru mulai mengenal wajah parents dari jarak yang dekat, mereka juga akan mengenali bau tertentu, dan akan tersenyum atau menangis saat menginginkan sesuatu.

2. Tahap Perkembangan Anak Bayi (3 – 12 bulan)

Tahap perkembangan anak bayi dimulai pada usia 3 hingga 12 bulan. Pada tahap ini, biasanya si kecil sudah mulai menunjukkan perkembangan dan kemampuan barunya dengan cepat. Mereka akan mulai melihat warna disekitarnya dan mulai mengembanngkan suara-suara. Pada usia 3-6 bulan, si kecil akan secara perlahan dapat mengontrol kepala mereka dan dapat bermain dengan tangan mereka. Pada usia 6 hingga 9 bulan, si kecil mulai mengenali nama mereka serta semakin aktif berceloteh dan sudah dapat duduk tanpa penyangga.

Saat si kecil berusia 9 hingga 12 bulan, umumnya mereka sudah dapat merangkak dan berjalan menggunakan sanggahan. Mereka juga sudah dapat mengambil atau menggenggam benda yang berada pada jangkauannya dan menunjuk objek yang diinginkan menggunakan telunjuk.

3. Tahap Perkembangan Anak Balita (18 Bulan – 3 Tahun)

Balita merupakan anak yang berusia di bawah 3 tahun. Pada tahap perkembangan anak balita, si kecil si kecil sudah mulai meningkatkan motoriknya dengan cepat, seperti memulai langkah pertamanya tanpa sanggahan atau belajar melompat pada suatu tempat.

Perbendaharaan kata yang dimiliki si kecil pun sudah berkembang banyak sehingga mereka dapat mengenali benda-benda yang disukai dan tidak disukainya. Si kecil juga sudah mengenali yang mana orang terdekatnya dan yang mana orang asing. Tahapan ini merupakan tahapan yang sangat penting untuk pengembangan intelektual si kecil. Penting bagi parents untuk memberikan banyak pelajaran-pelajaran dasar bagi si kecil seperti belajar menulis, membacakannya cerita cerita fabel, dsb.

4. Tahap Perkembangan Anak Pra-sekolah (3 – 6 Tahun)

Tahap pra-sekolah merupakan tahap di mana si kecil mulai untuk belajar angka, huruf, membaca, serta matematika dasar. Umumnya, pada tahap ini si kecil akan menunjukkan peningkatan motorik mereka secara pesat. Si kecil pada tahap ini sudah dapat melakukan kegiatan yang mengasah kreativitas serta hobi mereka. Mereka mulai tertarik pada kerajinan tangan, seni, menggambar, bermain bola, atau permainan mendidik lainnya.

Pada tahap ini, si kecil sedang berada pada titik di mana mereka sangat menyukai bermain permainan apapun. Maka dari itu, parents dapat membantu mereka bermain dengan permainan edukasi sehingga ia mendapatkan manfaat dari permainan tersebut.

5. Tahap Perkembangan Anak Usia Sekolah (6 – 12 Tahun)

Pada tahap perkembangan anak usia sekolah, si kecil sedang mendapatkan pemahaman dan perkembangan yang lebih baik mengenai mental. Mereka mulai memiliki rasa percaya diri, mandiri, dan mampu bertanggung jawab atas apa yang dilakukan.

Tahap ini adalah tahap yang penting untuk si kecil dalam mengembangkan hubungan pertemanan sebayanya. Karena, pada tahap ini si kecil mulai mengurangi sifat egosentris mereka dan melihat suatu kejadian dari sudut pandang orang lain. Tahap ini juga tahap yang penting bagi parents untuk menanamkan nilai-nilai moral secara bertahap pada si kecil. Parents dapat mulai melatih sikap disiplin si kecil karena pada tahap ini si kecil sudah mulai mengenal perkembangan mental.

Oleh karena itu, parents perlu memberikannya dukungan saat mereka mengalami kesulitan dan penghargaan saat ia berhasil mencapai sesuatu.

6. Tahap Perkembangan Anak Remaja (13 – 18 Tahun)

Dengan beranjaknya si kecil pada tahap ini, mereka mulai menunjukkan perkembangan fisik, pemikiran, serta emosi. Pada tahap ini, si kecil mulai mengembangkan keterampilan, seperti pemikiran logis dan penalaran deduktif.

Pada tahap ini juga si kecil akan memunculkan perilaku pasif-agresif mereka dan memunculkan rasa percaya diri mereka dengan lebih baik lagi. Pada saat si kecil menginjak usia remaja, parents pasti akan merasa kewalahan dengan sikap di kecil yang sulit ditebak.

Namun, pada tahap ini lah peran orang tua sangat dibutuhkan untuk tumbuh kembang mental si kecil. Mereka sedang berada di masa peralihan dari anak menuju fase remaja dan pencarian jati diri. Orang tua perlu untuk menciptakan lingkungan keluarga yang positif, mengingat keluarga merupakan agen utama si kecil dalam mengenal dan mempelajari lingkungan sekitarnya.

Itu dia 6 tahap perkembangan anak yang wajib diketahui oleh orang tua. Walaupun orang tua sudah memastikan si kecil tumbuh dan berkembang di

lingkungan yang terbaik, orang tua juga perlu untuk memastikan bahwa si kecil mendapatkan perilaku yang terbaik.

6.2. Penelitian Relevan.

1. Penelitian dilakukan oleh Skripsi Agus Sugiarto dari kampus Universitas Bengkulu tahun 2013 yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku siswa di SD Negeri 51 Kota Bengkulu”. Hasil penelitian ini menunjukkan penelitian yang digunakan berupa lembar observasi dan pedoman wawancara. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi wawancara dengan teknik analisis data miles dan huberman. Hasil yang dicapai dalam penelitian ini berupa pengaruh positif dan pengaruh negatif. Pengaruh positif dari permainan *game point blank* ini anak-anak dapat bekerja sama dengan dalam tim ketika anak-anak sedang bermain *game online point Blank*. Sementara dampak negatif ditimbulkan berupa; anak menjadi pemalas, anak-anak sering mengucapkan kata-kata yang tidak baik, anak-anak sering terlambat pulang kerumah. Persamaan peneliti ini dengan penelitian yang akan peneliti adakan yaitu sama-sama meneliti tentang *game online* dan perilaku. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada penelitian Agus Sugiarto memfokuskan pada satu *game* saja yaitu *Game Online Pont Blank*
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ike Mulya Sari, pada tahun 2019 dengan judul “ Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa di Kelas V SDN 99 Kota Bengkulu”. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa *game online* merupakan permainan (Game) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh satu

jaringan, umumnya jaringan yang digunakan adalah internet. Umumnya Pengaruh *game online* berpengaruh positif signifikan terhadap perubahan perilaku siswa dikelas V SDN 99 Kota Bengkulu. Perbedaannya adalah peneliti ini meneliti di sekolah dasar kelas V Kota Bengkulu. Persamaan penelitian ini dengan penelitian seumuran anak Sekolah Dasar

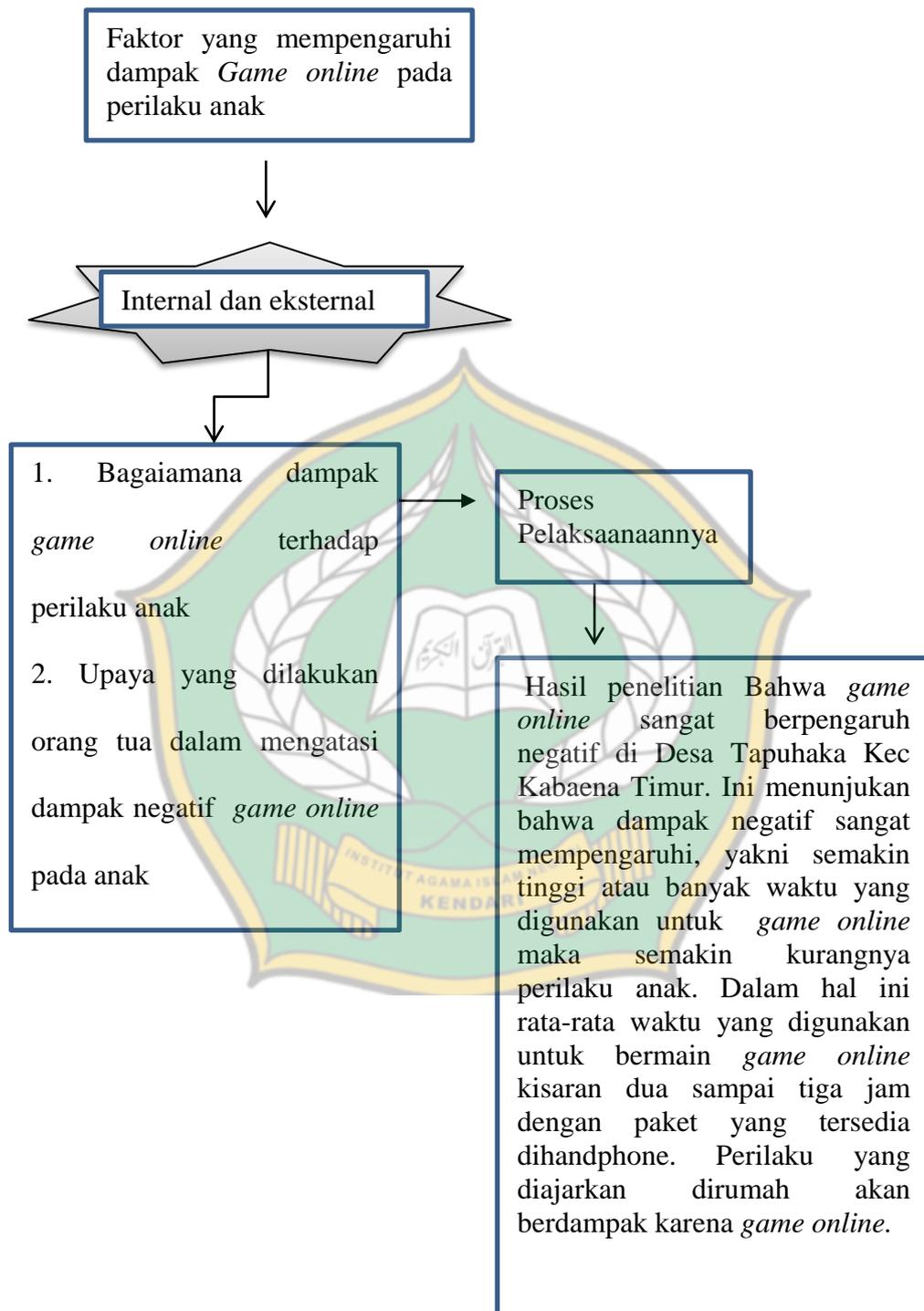
3. Peneliti yang dilakukan oleh Amelia Andrita Alike Rondo, pada tahun 2019 dengan judul “ Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Pelaku Agresif Siswa Di SMA N 2 Ratahan” hasil penelitiannya menyatakan bahwa game online dapat menyebabkan agresifitas meningkat pada anak laki-laki dibandingkan anak perempuan. Ada beberapa anak yang tidak bisa terkontrol akibat kecanduan game online dengan konten kekerasan seperti *Free Fire*, *PUBG* dan *Mobile Legend*. Perilaku agresif yang terjadi sering memukul teman jika kesal berkelahi, tidak dapat menahan hasrat dan mengeluarkan kata-kata kotor berupa makian dalam bahasa daerah. yang mana disimpulkan bahwa kecanduan *game online* dapat terjadi jika seseorang bermain *game online* seharian, dan sering bermain dalam jangka waktu lama (lebih dari tiga jam), siswa cenderung berontak apabila dilarang untuk bermain. Perbedaan penelitian ini yaitu hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif Siswa SMA. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti *game online* yang berupa *game Mobile Legend, PUBG, dan Free Fire*.

6.3. Kerangka Pikir

Kehadiran internet sebagai media baru ikut mendorong pertumbuhan masyarakat informasi. Penggunaan internet tidak hanya semakin bertambah banyak dalam jumlah, namun juga semakin luas cakupannya dan mencakup

semua usia. Salah satu manfaat internet adalah untuk mencari hiburan melalui dengan cara bermain *game online*. Para anak memainkan *game online* sebagai salah satu cara untuk menghilangkan kejenuhan dan bermanfaat bagi mereka yang tidak menyukai kehidupan sosial.

Penggunaan *game* berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif terhadap fungsi fisik dan mental antara lain perilaku anak yang berubah didalam rumahnya, anak yang selalu melakukan ibadah tepat waktu kini menunda-nunda pekerjaan, menurunnya kondisi indera penglihatan dan berat badan menurun serta menimbulkan kebingungan antar kenyataan dan ilusi. Dampak positif dari *game online* bila penggunaannya mengetahui cara mengatur dan memanfaatkannya karena *game online* menjawab kebutuhan terhadap penerimaan sosial. Dalam interaksi sosial didunia maya terdapat kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial, berkomunikasi, memahami orang lain dan menumbuhkan perasaan ingin membantu orang lain. Anak-anak yang kebiasaan bermain *game online* memiliki dua perilaku yang dimana perilaku tertutup masih belum dapat diamati orang lain (dari luar) secara jelas. Sedangkan perilaku terbuka sudah berupa tindakan atau praktik ini dapat diamati orang lain dari luar. Adapun bagan kerangka pikir adalah:



Gambar1. Skema Kerangka Pikir