

BAB I

PENDAHULAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Manusia adalah makhluk sosial. Mereka saling bergantung satu dengan lainnya. Keseluruhan proses hidup individu akan selalu diisi dengan interaksi dengan orang lain, baik itu dengan lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat secara luas. Sejak anak dilahirkan ke dunia, anak langsung berinteraksi dengan orang terdekat yaitu ibunya. Kemampuan untuk berinteraksi dengan lingkungan masyarakat tidak dimiliki secara langsung ketika seorang anak lahir. Tentu saja hal ini harus dipelajari dari hasil mengamati lingkungan di sekitarnya. Kemampuan untuk berinteraksi dapat dipandang sebagai keterampilan sosial. Keterampilan sosial ini sangat penting bagi kehidupan manusia. Dengan keterampilan sosial yang baik maka seseorang mampu diterima di masyarakat.

Dalam perspektif psikologi perkembangan, masa Sekolah Dasar (SD) merupakan periode yang penting dalam perkembangan keterampilan sosial anak. Interaksi sosial yang terjadi pada masa ini akan menentukan dasar sikap dan perilaku yang berhubungan dengan orang lain atau kehidupan sosial yang lebih luas lagi di masa depan. Anak usia SD menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah seseorang yang berumur antara 7 sampai 12 tahun. Merangkum pendapat Yusuf (2011, hlm. 24) anak usia SD di bagi menjadi dua fase, yaitu menjadi masa kelas rendah, anak yang berumur 6/7 sampai 9/10 tahun, sedangkan masa kelas tinggi, anak yang berada 9/10 sampai 12/13 tahun. Anak kelas V SD termasuk dalam fase kelas tinggi. Salah satu ciri dari fase ini adalah gemar membentuk kelompok sebaya yang biasanya bertujuan untuk dapat bermain bersama-sama.

Menurut Yusuf (2011, hlm. 69) ada beberapa tugas perkembangan yang harus dipenuhi oleh anak pada fase kelas tinggi, yaitu belajar memperoleh keterampilan fisik untuk melakukan permainan, dan belajar bergaul dengan teman-teman sebaya. Hal ini berarti bahwa anak pada fase kelas tinggi memiliki tugas untuk

bermain yang akan mengembangkan fisik dan mengembangkan keterampilan sosial sehingga dapat berkomunikasi dengan baik. Pada dasarnya bermain adalah sesuatu hal yang dapat mencakup pengembangan fisik dan keterampilan sosial. Seperti contoh dalam permainan sepak bola atau gobak sodor, yang di dalam permainan ini anak dapat melatih fisik dengan berlari dan berkomunikasi sehingga koordinasi antara teman tetap terjaga yang nantinya akan berdampak terhadap kepercayaan secara komunikasi dan akan mengembangkan keterampilan sosialnya. Menurut Yusuf (2011, hlm. 65) menyebutkan bahwa:

Tugas perkembangan itu merupakan suatu tugas yang muncul pada periode tertentu dalam rentang kehidupan individu, yang apabila tugas itu dapat berhasil dituntaskan akan membawa kebahagiaan dan kesuksesan dalam menuntaskan tugas berikutnya, sementara apabila gagal akan mengalami kesulitan dalam menuntaskan tugas-tugas berikutnya

Keterampilan sosial membantu anak untuk mampu berkomunikasi dengan orang lain secara baik. Lieberman, dkk. (dalam Tsang, 2010) mengatakan bahwa keterampilan sosial adalah suatu kemampuan untuk mengekspresikan perasaan atau untuk berkomunikasi dengan orang lain. Adapun ciri-ciri seorang anak dengan keterampilan sosial yang baik menurut Elksnin (dalam Yanti, 2005, hlm. 9) di antaranya yaitu, dapat menjalin persahabatan dengan teman sebaya, dapat mengontrol marah, dapat memahami perasaan orang lain, dapat belajar dengan tenang di dalam kelas, dapat mengajak teman untuk bermain. Hal ini juga sejalan dengan salah satu kompetensi yang harus dicapai oleh Anak SD kelas V di Kurikulum 2013 yaitu “menunjukkan perilaku, disiplin, tanggung jawab, percaya diri, berani mengakui kesalahan, meminta maaf dan memberi maaf”.

Luke dkk. (2008) mengatakan bahwa ketika seorang anak kurang terlatih keterampilan sosialnya maka hal tersebut akan memengaruhi hubungan kerja kelompok dalam kelas dan ketika seorang anak kurang dapat bersosialisasi dengan baik maka ia akan membatasi kesempatan untuk belajar dari orang lain dan berbagi pengetahuan dengan orang lain. Senada dengan yang diutarakan oleh Kibitiah (2006, hlm. 61) menjelaskan bahwa:

Anak-anak yang mempunyai keterampilan sosial rendah kemungkinan besar akan ditolak oleh teman-temannya, mereka tidak dapat bergaul dengan baik bahkan mereka tidak mempunyai kemampuan untuk menjalin persahabatan dengan orang lain. Anak-anak ini ada dalam risiko tinggi mengalami gangguan perkembangan pada usia yang lebih lanjut.

Keterampilan sosial dapat dilatih dari suatu permainan. Anak dalam perspektif psikologi adalah masa bermain. Dengan bermain anak dapat mengeksplorasi dunia sekitar dan mendapat pengetahuan yang dirasakan secara langsung dengan fisiknya. Dengan bermain anak juga dapat melatih keterampilan fisik, kecerdasan tata pikir, serta melatih keterampilan sosial seperti berkomunikasi dengan teman, mengembangkan hati nurani atau empati.

Aktivitas bermain anak merupakan sarana yang paling mudah digunakan untuk mempelajari suatu kemampuan termasuk untuk bersosialisasi. Menurut Mulyadi (dalam Kibitiyah, 2006, hlm. 5) fungsi bermain dapat menunjang perkembangan motorik, bahasa, sosial, emosi, kecerdasan, kreativitas dan dapat dijadikan sebagai terapi. Apabila anak diberi permainan kooperatif secara berkala, maka akan dapat mengembangkan aspek kognisi, emosi dan sosial sehingga anak akan berkembang secara optimal. Dari penelitian yang dilakukan oleh Siska (2011, hlm. 35) melaporkan bahwa penerapan metode bermain yang melibatkan satu kelas dapat mengembangkan keterampilan sosial anak. Dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa permainan bagi anak bukan hanya sekedar hiburan semata akan tetapi permainan juga adalah sebagai media pembelajaran baik akademis, maupun sosial. Bermain merupakan salah satu sarana anak agar dapat mengasah keterampilan sosialnya.

Menurut Huizinga manusia adalah *homo ludens* yang artinya manusia adalah makhluk yang suka bermain dan suka menciptakan permainan. Menurut Huizinga (1990, hlm. 39) permainan adalah “suatu perbuatan atau kegiatan sukarela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang telah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai oleh perasaan tegang dan gembira”. Permainan menurut pandangan *homo ludens* adalah bagian yang tidak terpisahkan dari kebudayaan. Menurutny manusia dari zaman primitif hingga zaman modern seperti sekarang akan selalu melakukan kegiatan bermain.

Ada berbagai macam permainan yang biasa dimainkan oleh anak-anak di Indonesia, contohnya yaitu sepak bola, *petak umpet*, *boy-boyan*, *egrang*, dan *lompat tali*. Permainan tersebut biasa disebut sebagai permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang pada hakikatnya

merupakan warisan leluhur. Pada saat ini permainan tradisional perlahan-lahan mulai tergantikan dengan hadirnya permainan modern yang memakai teknologi sebagai media permainannya. Teknologi pada saat ini erat hubungannya dengan *internet*, adalah suatu sistem jaringan global yang mampu menghubungkan satu perangkat ke perangkat lainnya di seluruh dunia. Salah satu perkembangan permainan dengan media teknologi dan jaringan *internet* adalah permainan *online game*. *Online game* adalah permainan komputer atau konsol *game* yang menggunakan koneksi *internet* atau *local area network* (LAN) untuk bermain dan dapat menghubungkan beberapa pemain dalam satu permainan sehingga dapat bermain bersama meskipun di tempat berbeda, tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Pada saat ini kebanyakan anak Indonesia terbiasa bermain *online game* dari pada permainan tradisonal. Seringnya aktivitas bermain *online game* akan memengaruhi terhadap perilaku seseorang, karena seringnya bermain akan menjadi kebiasaan yang akan timbul nantinya. Kebiasaan menurut Az-za'balawi (2007, hlm. 347) adalah pengulangan sesuatu secara terus-menerus atau dalam sebagian besar waktu. Az-za'balawi (2007, hlm. 349) juga menyebutkan bahwa kebiasaan pada seseorang sangatlah penting, karena dari kebiasaan inilah sifat manusia terbentuk nantinya. Dapat disimpulkan, bahwa kebiasaan mengambil peranan penting dalam proses pembentukan sifat seseorang. Jika seseorang yang terbiasa melakukan perbuatan atau kegiatan yang kurang baik maka perbuatan kurang baik tersebut akan menetap cenderung lama pada diri seseorang.

Ada beberapa alasan anak biasa bermain *online game*, selain mengisi waktu luang, anak merasa jika ia dapat tahu atau bahkan pandai mengoperasikan komputer, maka ia dapat merasa lebih baik dari pada anak yang lainnya karena pada masa anak ini masih cenderung memandang nilai sebagai ukuran. Dari segi positifnya, anak yang terbiasa bermain *online game* biasanya lebih cepat belajar bahasa asing seperti bahasa inggris, dan mengoordinasikan mata dengan tangan. Ada beberapa dampak negatif juga jika anak bermain *online game* terlalu lama, dan sering yaitu; fisik yang kurang terlatih dengan baik karena hanya duduk diam, serta keterampilan sosial yang kurang berkembang karena interaksi hanya sebatas obrolan (*chat*).

Rini (dalam Suangga dkk, 2012 hlm. 4) menyebutkan “ada beberapa pengaruh buruk akibat sering bermain *online game* bagi anak, yaitu terhadap kesehatan, kepribadian, pendidikan atau prestasi, serta terhadap keluarga dan masyarakat”. Seorang anak yang memiliki kebiasaan bermain *online game*, berisiko mengalami stres, kerusakan mata, dan penyakit *maag*. *Online game* lebih lanjutnya mengganggu perkembangan kepribadian, anak dapat menjadi agresif hingga melakukan tindakan kekerasan dalam hubungannya dengan keluarga atau masyarakat. Sedangkan dalam pendidikan, anak yang sering bermain *online game* memiliki konsentrasi yang kurang baik saat menerima pelajaran karena yang ia pikirkan hanyalah bermain *online game*.

Menurut Rabia, dkk. (2013) menyebutkan bahwa: “...*facebook games are most played games, then massively multilayer games, then first person shooter games, followed by other social network games than Facebook, then sports games, massively multiplayer online roleplaying games (MMORPG) and then adventurous online games*”. Dari pernyataan tersebut Rabia, dkk. (2013) menyebutkan bahwa *game facebook* adalah permainan yang paling sering dimainkan saat ini (2013), setelah itu yang sering dimainkan adalah *Massively multiplayer online (MMO)* (*game sosial d internet*), *game* dengan menggunakan pistol (FPS), *game* olahraga, *game* sosial karakter (MMORPG), dan *game* petualangan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani (2009, hlm. 20) dilaporkan bahwa “agresivitas yang dilakukan oleh anak adalah bentuk luapan kekesalan yang dilakukan anak karena frustrasi dalam permainan *online game*”. Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh Gaol (2012, hlm. 125) melaporkan bahwa “ada pengaruh buruk akibat sering bermain *online game* terhadap nilai akademik siswa”. Penelitian yang dilakukan oleh Yanto (2011, hlm. 10) menyebutkan bahwa seseorang yang sering bermain *online game* adalah karena faktor *internal* yaitu sifat penasaran dan *eksternal* karena ingin diakui oleh teman-teman sebayanya.

Permainan seharusnya menjadi media pengembangan akademis, sosial dan penyaluran rasa kebosanan. *Online game* yang dimainkan secara berlebihan akan menimbulkan efek kurang baik bagi seorang anak seperti agresivitas, kurang terlatih fisik, dan kurang terlatihnya keterampilan sosial karena hanya duduk diam

di depan layar komputer. Ketika seorang anak menyalurkan emosi dengan cara yang tidak tepat ketika masih anak-anak ini akan menyebabkan yang akan terbawa terus sampai dewasa nanti. Yusuf (2011, hlm. 181), mempertegas bahwa, "...ketika seorang individu menginjak usia sekolah dasar anak harusnya menyadari bahwa pengungkapan emosi secara kasar tidaklah diterima di masyarakat, oleh karena itu dia mulai belajar untuk mengendalikan dan mengontrol ekspresi emosinya".

Penelitian yang dilakukan oleh Deviandri (2012, hlm. 6) menyebutkan bahwa "dampak negatif dari sering bermain *online game* adalah pada kehidupan sosialnya, anak akan lebih cenderung bermain di depan layar komputer dari pada bermain dengan teman sebayanya". Selanjutnya Kim, dkk. (2009) melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa "seseorang yang kesepian atau memiliki keterampilan sosial rendah dapat membentuk perilaku kompulsif terhadap penggunaan *internet* dan akan menghasilkan dampak buruk bagi kehidupannya".

Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan kepada beberapa anak SD Percontohan UPI Cibiru didapat, bahwa ada beberapa siswa yang terindikasi sering bermain *online game*. Hal ini didapat dari hasil wawancara dari beberapa anak di sekolah tersebut, yang menyebutkan bahwa ketika pulang sekolah mereka biasa bermain atau menggunakan waktu luangnya untuk bermain *online game* di komputer ataupun *smartphone*. Dari beberapa kasus yang dipaparkan di atas *online game* yang dimainkan oleh anak memiliki dampak positif seperti dapat cepat belajar berbahasa Inggris, dan dapat melatih koordinasi mata dengan tangan. Namun seseorang yang terbiasa bermain *online game* dengan waktu yang relatif lama akan menimbulkan efek negatif, salah satunya yaitu kurang terlatihnya keterampilan sosial anak.

Sebagai upaya tindak lanjut dari beberapa fenomena yang ditemukan, diperlukan upaya pengkajian lebih lanjut tentang apakah ada hubungan *online game* yang akan menghambat perkembangan keterampilan sosial anak di SD Percontohan UPI Cibiru. Pencegahan dan penanganan gangguan yang dapat memengaruhi perkembangan anak adalah salah satu tugas dari guru BK di sekolah. Hal ini tertuang dalam Permendikbud No. 111 tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah

yang menyebutkan bahwa “Bimbingan dan Konseling adalah upaya sistematis, objektif, logis, dan berkelanjutan serta terprogram yang dilakukan oleh konselor atau guru Bimbingan dan Konseling untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik/konseli untuk mencapai kemandirian dalam kehidupannya”. Hal senada juga disampaikan oleh Kartadinata (2008, hlm. 189) yang menyebutkan bahwa “...konselor di sekolah dasar haruslah memosisikan sebagai konselor kunjung yang membantu guru sekolah dasar untuk mengatasi perilaku mengganggu”. Oleh karena itu, peran seorang konselor sebelum melakukan tindakan pencegahan atau penyembuhan terhadap berbagai masalah yang dihadapi oleh anak, yang harus dilakukan pertama kali adalah meneliti lebih dalam tentang masalah yang timbul pada anak.

Penelitian ini berfokus pada ranah sosial. Salah satu dari ranah sosial adalah keterampilan sosial. Keterampilan sosial dapat terbentuk dari kebiasaan seseorang. Keterampilan sosial dapat dikembangkan dari kebiasaan bermain dengan teman sebaya. Pada zaman sekarang permainan sudah mengalami penyesuaian dengan kebudayaan yang ada, permainan yang sering dimainkan atau digemari oleh anak pada saat ini adalah permainan *online game*. Hal ini menimbulkan beberapa kekhawatiran karena kebiasaan bermain *online game* dalam waktu yang lama dapat menimbulkan beberapa efek negatif, salah satunya ialah ialah mengganggu perkembangan sosial anak. Untuk mendapat dasar pertimbangan pemberian layanan kepada anak yang mengalami gangguan keterampilan sosial karena terbiasa bermain *online game*, maka haruslah dilakukan studi penelitian terlebih dahulu tentang adakah hubungan *game online* dengan keterampilan sosial anak di SD Percontohan UPI Cibiru.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Kebiasaan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia secara umum. Kehidupan keseharian seorang individu terbentuk melalui kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan sehari-hari baik di rumah, di sekolah, di lingkungan masyarakat, atau teman bermain. Kebiasaan adalah kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dalam rentang waktu yang relatif lama.

Keterampilan sosial adalah kemampuan seorang individu untuk melakukan perbuatan yang akan diterima dan menghindari perilaku yang akan ditolak oleh lingkungan. Keterampilan sosial tidak muncul begitu saja pada diri seseorang melainkan keterampilan sosial adalah proses belajar dari lingkungan seseorang dibesarkan. Dari beberapa penelitian keterampilan sosial dapat dikembangkan melalui permainan.

Online game pada saat ini adalah jenis permainan yang paling digemari untuk dimainkan. Ada beberapa alasan anak lebih menggemari *online game* yaitu, dunia *virtual* dengan grafis-grafis yang memukau imajinasi anak. Orang tua yang memfasilitasi anak untuk bermain *online game* karena merasa aman jika hanya bermain di depan komputer anak tidak akan mendapat luka fisik. Namun dari beberapa hal positif bermain *online game* tersebut terdapat efek negatif yang ditimbulkan jika anak terus-menerus atau terbiasa bermain *online game*. Salah satunya kurang terlatihnya keterampilan sosial.

Temuan mengenai fenomena kebiasaan bermain *online game* ini sangat mengkhawatirkan, karena anak pada dasarnya memiliki salah satu tugas perkembangan yaitu bermain yang akan melatih fisik dan keterampilan sosial. Namun anak pada saat bermain *online game* hanya duduk diam saja tanpa dilatihnya kemampuan fisik dan kemampuan komunikasi dengan orang lain secara langsung. Jika kemampuan komunikasi dengan orang lain mulai terganggu maka hal ini dapat memengaruhi perkembangan keterampilan sosial anak di masa mendatang. Atas dasar penelitian itu maka perlu adanya studi lebih lanjut tentang hubungan kebiasaan bermain *online game* dengan keterampilan sosial anak.

Dari identifikasi masalah penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka diperoleh pertanyaan penelitian sebagai arah perumusan masalah dalam penelitian, yaitu:

1.2.1 Bagaimana kecenderungan kebiasaan bermain *online game* anak di SD Percontohan UPI Cibiru?

- 1) Jenis *online game* apa saja yang dimainkan oleh anak SD Percontohan UPI Cibiru?
- 2) Alat apa saja yang dipakai oleh anak untuk bermain *online game* SD Percontohan UPI Cibiru?

- 3) Kapan dan berapa lama waktu bermain *online game* anak SD Percontohan UPI Cibiru?
 - 4) Dimana saja tempat bermain *online game* anak SD Percontohan UPI Cibiru?
 - 5) Berapa biaya yang dikeluarkan untuk bermain *online game* SD Percontohan UPI Cibiru?
- 1.2.2** Seperti apa gambaran kebiasaan bermain *online game* anak SD Percontohan UPI Cibiru berdasarkan latar belakang orang tua?
- 1) Bagaimana gambaran umum kebiasaan bermain *online game* anak SD Percontohan UPI Cibiru berdasarkan kategori pekerjaan orang tua?
 - 2) Bagaimana gambaran umum kebiasaan bermain *online game* anak SD Percontohan UPI Cibiru berdasarkan kategori pendidikan terakhir orang tua?
 - 3) Bagaimana gambaran umum kebiasaan bermain *online game* anak SD Percontohan UPI Cibiru berdasarkan kategori penghasilan orang tua?
- 1.2.3** Bagaimana pengetahuan dan pemahaman orang tua mengenai permainan *online game* anak SD Percontohan UPI Cibiru?
- 1) Dalam perspektif orang tua, jenis *online game* apa saja yang sering dimainkan oleh anak SD Percontohan UPI Cibiru?
 - 2) Dalam perspektif orang tua, alat apa saja yang dipakai oleh anak untuk bermain *online game* SD Percontohan UPI Cibiru?
 - 3) Dalam perspektif orang tua, kapan waktu bermain *online game* anak SD Percontohan UPI Cibiru?
 - 4) Dalam perspektif orang tua, dimana saja tempat bermain *online game* anak SD Percontohan UPI Cibiru?
 - 5) Dalam perspektif orang tua, berapa lama waktu bermain *online game* anak SD Percontohan UPI Cibiru?
 - 6) Dalam perspektif orang tua, berapa biaya yang dikeluarkan untuk bermain *online game* SD Percontohan UPI Cibiru?
 - 7) Apakah orang tua memberikan pengarahan kepada anak dalam bermain *online game* SD Percontohan UPI Cibiru?
- 1.2.4** Bagaimana kecenderungan keterampilan sosial anak di SD Percontohan UPI Cibiru?

1.2.5 Seperti apa gambaran keterampilan sosial anak SD Percontohan UPI Cibiru berdasarkan latar belakang orang tua?

- 1) Bagaimana gambaran umum keterampilan sosial anak SD Percontohan UPI Cibiru berdasarkan kategori pekerjaan orang tua?
- 2) Bagaimana gambaran umum keterampilan sosial anak SD Percontohan UPI Cibiru berdasarkan kategori pendidikan terakhir orang tua?
- 3) Bagaimana gambaran umum keterampilan sosial anak SD Percontohan UPI Cibiru berdasarkan kategori penghasilan orang tua?

1.2.6 Apakah terdapat hubungan antara kebiasaan bermain *online game* dengan keterampilan sosial anak di SD Percontohan UPI Cibiru?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1.3.1 Memperoleh gambaran kecenderungan kebiasaan bermain *online game* anak di SD Percontohan UPI Cibiru

- 1) Untuk mengetahui jenis *online game* apa saja yang dimainkan oleh anak SD Percontohan UPI Cibiru
- 2) Untuk mengetahui alat apa saja yang dipakai oleh anak untuk bermain *online game* SD Percontohan UPI Cibiru
- 3) Untuk mengetahui kapan dan berapa lama waktu bermain *online game* anak SD Percontohan UPI Cibiru
- 4) Untuk mengetahui dimana saja tempat bermain *online game* anak SD Percontohan UPI Cibiru
- 5) Untuk mengetahui berapa biaya yang dikeluarkan untuk bermain *online game* SD Percontohan UPI Cibiru

1.3.2 Untuk mengetahui seperti apa gambaran kebiasaan bermain *online game* anak SD Percontohan UPI Cibiru berdasarkan latar belakang orang tua

- 1) Untuk mengetahui bagaimana gambaran umum kebiasaan bermain *online game* anak SD Percontohan UPI Cibiru berdasarkan kategori pekerjaan orang tua

- 2) Untuk mengetahui bagaimana gambaran umum kebiasaan bermain *online game* anak SD Percontohan UPI Cibiru berdasarkan kategori pendidikan terakhir orang tua
 - 3) Untuk mengetahui bagaimana gambaran umum kebiasaan bermain *online game* anak SD Percontohan UPI Cibiru berdasarkan kategori penghasilan orang tua
- 1.3.3** Untuk mengetahui bagaimana pengetahuan dan pemahaman orang tua mengenai permainan *online game* anak SD Percontohan UPI Cibiru berdasarkan latar belakang orang tua
- 1) Untuk mengetahui dalam perspektif orang tua, jenis *online game* apa saja yang sering dimainkan oleh anak SD Percontohan UPI Cibiru
 - 2) Untuk mengetahui dalam perspektif orang tua, alat apa saja yang dipakai oleh anak untuk bermain *online game* SD Percontohan UPI Cibiru
 - 3) Untuk mengetahui dalam perspektif orang tua, kapan waktu bermain *online game* anak SD Percontohan UPI Cibiru
 - 4) Untuk mengetahui dalam perspektif orang tua, dimana saja tempat bermain *online game* anak SD Percontohan UPI Cibiru
 - 5) Untuk mengetahui dalam perspektif orang tua, berapa lama waktu bermain *online game* anak SD Percontohan UPI Cibiru
 - 6) Untuk mengetahui dalam perspektif orang tua, berapa biaya yang dikeluarkan untuk bermain *online game* SD Percontohan UPI Cibiru
 - 7) Untuk mengetahui apakah orang tua memberikan pengarahan kepada anak dalam bermain *online game* SD Percontohan UPI Cibiru
- 1.3.4** Untuk mengetahui gambaran kecenderungan keterampilan sosial anak di SD Percontohan UPI Cibiru
- 1.3.5** Untuk mengetahui seperti apa gambaran keterampilan sosial anak SD Percontohan UPI Cibiru berdasarkan latar belakang orang tua
- 1) Untuk mengetahui bagaimana gambaran umum keterampilan sosial anak SD Percontohan UPI Cibiru berdasarkan kategori pekerjaan orang tua
 - 2) Untuk mengetahui bagaimana gambaran umum keterampilan sosial anak SD Percontohan UPI Cibiru berdasarkan kategori pendidikan terakhir orang tua

- 3) Untuk mengetahui bagaimana gambaran umum keterampilan sosial anak SD Percontohan UPI Cibiru berdasarkan kategori penghasilan orang tua

1.3.6 Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kebiasaan bermain *online game* dengan keterampilan sosial anak di SD Percontohan UPI Cibiru?

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat dalam dunia bimbingan dan konseling baik secara teoretis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Menambah wawasan keilmuan bimbingan dan konseling tentang hubungan kebiasaan *online game* dengan keterampilan sosial anak SD, serta dapat menjadi rujukan penelitian tentang kebiasaan bermain *online game* dan keterampilan social di lingkungan SD

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Konselor/ Guru Bimbingan dan Konseling

Bagi konselor penelitian ini dapat digunakan menjadi bahan pertimbangan dalam merancang program atau upaya pemberian bantuan baik berupa bimbingan ataupun konseling kepada siswa yang terbiasa bermain *online game* yang mengganggu tugas perkembangan anak khususnya keterampilan sosial.

- 2) Bagi Mahasiswa

Melalui penelitian ini dapat menambah wawasan tentang hubungan kebiasaan bermain *online game* dengan keterampilan social anak SD.

- 3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menambah data empiris sebagai dasar riset berikutnya dalam penelitian hubungan kebiasaan bermain *online game* dengan keterampilan sosial.

1.5 Sistematika Penulisan

Penelitian disusun dengan sistematika sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan, metode dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

Bab II kajian pustaka terdiri dari pembahasan teori-teori yang berhubungan dengan masalah penelitian, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian. Beberapa teori yang dibahas di antaranya mengenai konsep kebiasaan bermain *online game*, konsep keterampilan sosial, dan konsep hubungan antara kebiasaan bermain *online game* dengan keterampilan sosial.

Bab III metode penelitian berisi penjabaran rinci beberapa komponen yaitu desain penelitian, partisipan penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, langkah-langkah penelitian, dan analisis penelitian.

Bab IV meliputi temuan dan pembahasan serta pengolahan atau analisis data penelitian yang ditemukan dan dikaitkan dengan dasar teoritik yang telah dibahas pada bab kajian pustaka dan temuan sebelumnya.

Bab V merupakan bagian akhir dari laporan penelitian yang terdiri atas kesimpulan, implikasi dan rekomendasai.