

Dampak Bermain *Game Online* terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Dini di PAUD Islam Intan Insani Kota Bengkulu

Zahratul Qalbi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Bengkulu

Email: zahratulqalbi@unib.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mengidentifikasi dampak positif dari permainan *game online* terhadap kepribadian sosial anak usia dini di PAUD Islam Intan Insani Kota Bengkulu, 2) untuk mengidentifikasi dampak negatif dari permainan *game online* terhadap kepribadian sosial anak usia dini di PAUD Islam Intan Insani Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian berjumlah tujuh orang anak PAUD Islam Intan Insani sedangkan sebagai informan adalah dua orang guru. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan pada teknik pengabsahan datanya menggunakan triangulasi sumber, adapun analisis data menggunakan empat tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Dampak positif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak di PAUD Islam Intan Insani meliputi: a) Kerja sama, b) Simpati. Sedangkan dampak negatif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak di PAUD Islam Intan Insani adalah: a) Berbicara kasar dan kotor, b) Pembangkang, c) Berselisih atau bertengkar, d) Mengganggu orang lain.

Kata Kunci: *Anak, Game Online, Kepribadian Sosial*

Abstract

The aims of this study were 1) to identify the positive impact of online game play on the social personality of early childhood in PAUD Islam Intan Insani Bengkulu City, 2) to identify the negative impact of online game play on the social personality of early childhood in PAUD Islam Intan Insani Bengkulu city. This study uses a descriptive qualitative research method with the research subjects totaling seven PAUD Islam Intan Insani children while as informants are two teachers. The data collection technique uses observation, interviews and the data validation technique uses source triangulation, while data analysis uses four stages, namely data collection, data reduction, data presentation, and conclusions. The results showed that: The positive impact of playing online games on the social personality of children in PAUD Islam Intan Insani includes a) cooperation, b) Sympathy. While the negative impact of playing online games on the social personality of children in PAUD Islam Intan Insani is: a) Talking rudely and dirty, b) Dissident, c) Dispute or fight, d) Annoy others.

Keywords: *Children, Online Games, Social Personality*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melaju begitu cepat, merambah kesemua sektor kehidupan. Bahkan perkembangannya diperkirakan lebih pesat dari perkiraan semula. Bahkan banyak orang tidak dapat terlepas dari teknologi tersebut dalam kesehariannya, mulai pagi sampai petang dan sampai pagi lagi (Prawilaga, 2016: p. 15). Perkembangan teknologi informasi terutama perkembangan teknologi informasi dalam bidang komunikasi sedikitnya ada dua teknologi informasi yang berkembang pesat, pertama telepon selular atau *handphone* dan kedua adalah komputer berjaringan internet yaitu komputer yang dapat digunakan untuk menghubungkan seseorang dengan yang lain tanpa ada batasan jarak dan waktu (Kasemin, 2015: 7). Di zaman modern ini dimana tingkat kesadaran sosial mulai menurun kita sebagai generasi penerus harus memberi contoh dan pengarahan yang baik bagi anak-anak usia dini, jangan sampai kita mengajari hal-hal yang tidak baik pada mereka (anak usia dini) itu sama halnya kita merusak generasi berikutnya. Oleh karena itu kita harus berhati-hati dalam bersikap berbicara pada anak usia dini sebab mereka cepat sekali meniru apapun yang telah didengar maupun yang dilihat terutama pada TV dan gadget. Sebagai orangtua alangkah baiknya jika setiap harinya banyak berdialog dengan anak agar kita bisa tahu sejauh mana perkembangan dan pola pikir anak supaya kita bisa memberi pengarahan lebih lanjut pada anak usia dini.

Pada usia dini merupakan masa *golden age* dimana seluruh aspek perkembangan anak akan mengalami perkembangan yang sangat pesat. Stimulasi yang tepat akan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan kearah yang positif. Pada usia dini anak akan sangat menyukai berbagai jenis permainan karena pada usia dini merupakan usia bermain bagi anak. Saat ini bermain *game* menjadi pilihan yang sangat diminati oleh sebagian anak usia dini. Perkembangan anak-anak yang sering melakukan aktivitas *game* akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya, karena *game* sangat mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial. Sedangkan anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Penggunaan gadget secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari. Tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan ber-interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak. Untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua dan pendidik. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari *smartphone* ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, *game*, dan juga konten-konten yang berisi pornografi. *Game* adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan kepuasan

batin. *Game* menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain *game* menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak usia dini, baik di daerah pedesaan atau perkotaan.

Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil seseorang biasanya mempunyai dampak tersendiri baik dampak positif maupun negatif. Dampak juga bisa merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal. Menurut Scott dan Mitchel dampak merupakan suatu transaksi sosial di mana seseorang atau kelompok orang digerakkan oleh seseorang atau kelompok orang lainnya untuk melakukan kegiatan sesuai dengan harapan (Kurnianto, 2017: p. 61-62). Menurut Wong (2000) sebagaimana dikutip Kustiawan & Utomo (2019, p. 2) bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak-anak akan berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya dan mengenal waktu, jarak serta suara, bermain juga dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Sedangkan *game online* didefinisikan sebagai *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 seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan internet (Kustiawan & Utomo, 2019: 6). *Game online*, kata yang sering digunakan untuk mempresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir identik dengan komputer, *game* tidak hanya beroperasi di komputer. *Game* dapat berupa konsol, *handheld*, bahkan *game* juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun mengisi waktu luang. *Game online* pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya, *game online* memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pemakainya tubuh (Ariantoro, 2016: 47). Dampak tersebut akan tergantung pada bagaimana pribadi masing-masing dalam menggunakannya.

Kepribadian adalah segala corak kebiasaan manusia yang terhimpun dalam dirinya yang digunakan untuk berinteraksi serta menyesuaikan diri terhadap segala rangsangan, baik yang datang dari dalam diri maupun dari lingkungannya, sehingga corak dan kebiasaan itu menjadi satu kesatuan fungsional yang khas untuk manusia (Saefullah, 2012: p. 325). Pembentukan kepribadian sosial dan anak memerlukan tahapan dan waktu yang relatif panjang. Apabila kepribadian sang anak kuat dan memiliki sikap tegas, tidak akan mudah terpengaruh factor-faktor negatif yang datang dari luar, serta ia memiliki tanggung jawab penuh terhadap ucapan dan perbuatannya (Sanusi,

2006: p. 233). Kepribadian sosial adalah tingkah laku seseorang dalam bersosial dengan orang yang lebih tua bahkan sesama teman sebaya. Kepribadian sosial ini bisa dibentuk dari pergaulan seseorang dengan individu lainnya. Kepribadian sosial setiap orang tentunya memiliki ciri khas yang berbeda antara satu sama lainnya.

Informasi yang diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan magang atau PLP 2 terdapat anak yang berkata-kata kasar karena melampiaskan emosi serta bisa memukul atau menendang benda yang ada di sekitar mereka karena mengikuti kebiasaan ketika bermain *game*. Berdasarkan latar belakang diatas tujuan untuk mengidentifikasi dampak positif dan dampak negatif dari permainan *game online* terhadap kepribadian sosial anak usia dini di PAUD Islam Intan Insani Kota Bengkulu.

METODE

Penelitian ini disusun oleh peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian deskriptif. Deskriptif adalah suatu usaha untuk menuturkan suatu masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data, selain itu juga menyajikan data, menganalisis data dan menginterpretasi. Pendekatan ini bersifat kooperatif dan koleratif (Ahmad dkk, 2013: 44). Penelitian dengan metode ini digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) di mana peneliti adalah instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara kolaboratif, menggunakan analisis induktif dan hasil penelitiannya lebih menekankan pada makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2017: 9). Penelitian ini akan memberikan gambaran atau mendeskripsikan hasil dari pengamatan yang diperoleh oleh peneliti dari data yang terkumpul kemudian dianalisa dan dijelaskan dengan kata-kata agar dapat menyimpulkan dengan jelas. Tempat penelitian ini dilakukan di PAUD Islam Intan Insani Jl. WR. Supratman, Pematang Gubernur, Kecamatan Muara Bangkahulu, Kota Bengkulu. Alokasi waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober sampai dengan bulan November. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan memahami realitas sosial, yaitu melihat dunia dari apa adanya dan bukan dunia yang seharusnya, maka seorang peneliti kualitatif haruslah orang yang memiliki sifat *open minded* (Muslimah dkk, 2020: 66).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak dari bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak, telah dikumpulkan dan digali dari berbagai macam data yang diperlukan bersama dengan subjek penelitian. Subjek dalam penelitian ini berjumlah tujuh anak yang berinisial RA, MN, AF, FR, ZS, MS, MF yaitu anak kelompok B PAUD islam intan insani, Kota Bengkulu. Adapun yang menjadi informan adalah 3 orang guru. Objek penelitian ini adalah dampak positif dan negatif yang ada pada anak ketika mereka bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak kelompok B PAUD Islam Intan Insani, Kota Bengkulu. Semakin berkembangnya zaman semua orang sedikit banyak akan terpengaruh dengan teknologi yang semakin

maju begitu pula dengan *game online* yang semakin hari semakin bervariasi kehadiran *game online* sendiri banyak membuat perubahan kebiasaan beberapa orang-orang yang memainkannya begitu juga dengan anak-anak kelompok B PAUD Islam Intan Insani yang bermain *game online* tersebut.

Kepribadian sosial adalah tingkah laku seseorang dalam bersosial dengan orang yang lebih tua bahkan sesama teman sebaya. Kepribadian sosial ini bisa dibentuk dari pergaulan seseorang dengan individu lainnya. Kepribadian sosial setiap orang tentunya memiliki ciri khas yang berbeda antara satu sama lainnya. Adapun dampak bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak di PAUD Islam Intan Insani ini banyak anak bermain *game online*, hal ini berdasarkan pada wawancara dengan salah satu guru PAUD Islam Intan Insani bahwa menurut penuturan beliau anak-anak di PAUD Islam Intan Insani ini banyak bermain *game online*. Untuk itu ada beberapa dampak positif dan negatif dari bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak, sebagai berikut: Dampak positif dari *game online* terhadap kepribadian sosial anak PAUD Islam Intan Insani:

(1) Kerja sama adalah suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu begitu pula dalam permainan *game online* tentunya dalam satu tim akan melakukan kerjasama dalam menghadapi musuh dapat mencapai tujuan bersama yaitu memenangkan pertarungan dalam *game* yang sedang dimainkan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada anak RA, MN, AF, FR, ZS, MS, MF ini saat berada di sekolah ketika mereka bermain menyusun *puzzle* dapat bekerja sama dengan baik bersama teman-temannya untuk memenangkan permainan *puzzle* tersebut (Observasi anak RA, MN, AF, FR, ZS, MS, MF Senin, 08 November 2021). Hal ini juga diungkapkan oleh guru yaitu ibu LH yang mengatakan bahwa anak RA, MN, AF, FR, ZS, MS, MF ini ketika melakukan pembelajaran secara kelompok saat mengerjakan tugas berkontribusi dengan baik dalam kelompoknya. Dalam bermain *game online* anak-anak akan terbiasa bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi anak akan saling berdiskusi, serta saling membantu ketika menemui kesulitan agar dapat mencapai tujuan bersama bersama dengan timnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa ketika anak bekerja sama dalam permainan *game online* yang biasa mereka mainkan, maka hal itu akan menjadi kebiasaan dan akan anak lakukan terus menerus dalam kehidupannya.

(2) Simpati merupakan kemampuan seseorang untuk menempatkan posisinya di posisi orang lain dan akan merasa iba ketika melihat apa yang sedang dialami seseorang. Salah satu guru PAUD Islam Intan Insani yaitu ibu Z juga mengungkapkan sebagai berikut: Iya kalau anak-anak ini di sekolah sering membantu temannya kalau ada yang tidak membawa bekal, kalau menurut Bapak memang di PAUD Islam Intan Insani ini rasa simpati anak-anak seperti menolong temannya tidak dapat terpengaruh ketika mereka telah bermain *game online* ini (Wawancara dengan guru Z, Kamis, 11 November 2021 pukul 10.00 WIB). Peneliti juga menyaksikan saat anak RA, MN, AF, FR, ZS, MS, MF berada di sekolah mereka akan membantu teman yang kesusahan dan memerlukan

bantuan (observasi anak RA, MN, AF, FR, ZS, MS, MF Senin, 22 November 2021). Ketika anak mulai bersikap simpati maka hal itu dapat menandakan bahwa seorang anak itu sedang mengembangkan sikap sosialnya terhadap orang lain yang sedang kesusahan dan berada di sekitarnya, dalam hal ini rasa simpati terhadap orang lain yang ada pada anak PAUD Islam Intan Insani akan timbul rasa kasihan atau simpati terhadap teman yang sedang kesusahan dan akan membantu ketika ada yang perlu pertolongan dan ia akan turut merasakan apa yang orang lain rasakan tersebut sehingga merasa iba dan akan memberikan pertolongan selama ia mampu.

Dampak negatif dari *game online* terhadap kepribadian sosial anak di PAUD Islam Intan Insani:

(1) Ucapan atau kata-kata kasar yang biasanya ditujukan kepada orang lain ketika seseorang mengungkapkan rasa kekesalannya pada sesuatu. Namun hal ini dapat menjadi kebiasaan buruk bagi orang yang melakukannya. Salah satu guru di PAUD Islam Intan Insani yaitu ibu LH juga mengatakan sebagai berikut: Iya, kadang-kadang ibu mendengar anak-anak ada yang marah bahkan berkata kasar kepada teman-temannya di sekolah kadang ibu tegur kalau berkata-kata seperti itu tidak baik dan tidak boleh diucapkan pada temannya (Wawancara guru ibu M, Kamis, 25 November 2021 pukul 09.00 WIB). Berdasarkan uraian dari ibu M beliau mengatakan bahwa memang benar ada beberapa anak yang ketika berada di sekolah mereka berkata kasar terhadap temannya bahkan ibu M juga menasehati kalau berkata-kata seperti itu sangat tidak baik jika dibiasakan. Hal ini sama dengan hasil penelitian Gunawan menunjukkan bahwa berbicara kasar dan kotor Berbicara kasar dan kotor adalah ketika seseorang mengucapkan kata-kata yang tidak pantas atau yang mengandung unsur penghinaan kepada orang lain dalam permainan *game online*. Pengaruh yang diakibatkan dari kata-kata kasar (negatif) sesungguhnya amat besar bagi perkembangan jiwa seseorang, baik untuk yang mengucapkannya ataupun orang lain yang menjadi objek ucapan tersebut (Gunawan, 2016: 1). Permainan *game online* ini akan memberikan salah satu dampak yang negatif pada anak, seperti berbicara kasar dan kotor hal ini dikarenakan permainan *game online* ini dapat memberikan dampak negatif berbicara kasar dan kotor kepada orang lain karena terbiasa mendengarkan kata-kata seperti itu di dalam *game online* yang biasa anak mainkan jadi sedikit banyaknya anak-anak yang bermain akan meniru bahkan terbiasa mengatakan kata-kata yang kurang pantas pada orang lain ketika ia marah, jika dibiarkan akan menjadi kebiasaan anak dalam berkata-kata seperti ini, hendaknya orang tua selalu mengawasi dan memberi arahan pada anak agar dapat meminimalisir hal-hal yang tidak diinginkan terjadi pada anak karena mereka menemui sikap atau kebiasaan yang kurang baik di dalam *game online*.

(2) Pembangkang, bermain *game online* dapat membentuk perilaku sosial anak salah satunya seperti perilaku membangkang. Anak yang terbiasa fokus saat bermain *game online* dapat mengganggu kehidupannya di dunia nyata contohnya seperti tidak menghiraukan lingkungan sekitar. Ibu LH adalah salah

satu guru di PAUD Islam Intan Insani juga mengungkapkan bahwa: Saat Saya menjelaskan materi di kelas, anak-anak malah sibuk berbicara sendiri tidak menghiraukan pemaparan ibu dan yang mereka bicarakan adalah tentang *game online* ini. Jadi menurut ibu, adanya *game online* ini dapat membuat anak mengabaikan lingkungan sekitar apalagi saat belajar harusnya mereka mendengarkan penjelasan dan menyimak penjelasan materi dari guru dengan baik (Wawancara dengan bapak M selaku guru, Selasa, 30 November 2021 pukul 10.30 WIB). Dari uraian ibu M beliau mengatakan bahwa ketika berada dalam kelas dan saat proses belajar mengajar berlangsung anak-anak tidak memperhatikan materi atau mengabaikan yang disampaikan melainkan mereka asyik bercerita sendiri dan yang mereka ceritakan adalah tentang game online. Jadi menurut ibu M bahwa anak yang bermain *game online* ini dapat memberikan dampak negatif kepada anak seperti mengabaikan dunia nyata nya dan di dalam pikiran mereka hanya memikirkan *game online* yang mereka mainkan. Kesimpulannya adalah adanya *game online* dapat mengganggu kegiatan belajar anak yang mana mereka hanya fokus memikirkan *game online* dari pada pelajarannya baik itu ketika mereka berada di rumah maupun ketika di sekolah.

(3) Berselisih atau bertengkar pada anak sering terjadi penyebab utama biasanya hanya karena masalah sepele. Pertengkaran biasanya dimulai dengan sikap jahil dari salah satu anak yang dapat membuat temannya kesal akhirnya terjadi perkelahian. Salah satu guru yaitu ibu M, beliau mengatakan: anak-anak saat berada di sekolah kadang-kadang memang sering berkelahi, saat ditanya apa alasan berkelahi mereka mengatakan salah satunya ada yang mengganggu dan membuat marah teman seperti sengaja mengganggu saat sedang bermain atau membuat kesal temannya (Wawancara dengan guru M Kamis, 02 November 2021 pukul 10.30 WIB). Dari uraian ibu M di atas menerangkan bahwa anak-anak di PAUD Islam Intan Insani memang kadang-kadang suka berkelahi dengan teman-temannya ketika ada yang membuat kesal. Permainan *game online* merupakan salah satu penyebab yang membuat anak terbiasa bersikap berselisih atau bertengkar. Anak PAUD Islam Intan Insani ini saat anak mengenal dan bermain *game online* akan sering berselisih atau bertengkar karena terbiasa melakukan perlawanan ketika bermain *game online*, jadi sikap ini akan terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari anak seperti tidak bisa salah sedikit jika tidak sesuai dengan keinginan hatinya anak akan mudah berselisih. Permainan *game online* ini akan membuat anak mudah naik tempramennya dan akhirnya akan bertengkar hingga akhirnya berkelahi.

(4) Mengganggu orang Lain. Mengganggu terjadi ketika anak tidak suka pada temannya, bahkan menganggap anak lain itu aneh dan berbeda dengan dirinya. Penyebab anak suka menggoda teman, salah satunya ialah karena senang bermain game online yang berlebihan karena di dalam game online anak dapat mendengarkan dan bertemu dengan siapa pun di dalam forumnya. Hal ini dapat membentuk perilaku sosial anak yang buruk seperti mengejek teman lainnya. Guru M PAUD Islam Intan Insani saat ditanya tentang anak yang bersikap menggoda juga mengatakan: Menurut ibu kalau dampak *game* ini memang banyak tapi salah satunya yaitu seperti mengganggu dan mengejek

temannya saat di kelas ketika belajar atau di luar kelas dengan tujuan membuat temannya itu kesal (Wawancara dengan guru yaitu ibu N, Selasa, 07 November 2021 pukul 10.00 WIB). Berdasarkan uraian dari ibu M beliau mengatakan bahwa anak saat berada di sekolah sering mengganggu temannya baik di dalam kelas maupun di luar kelas saat jam istirahat. Setiap permainan tentunya memiliki dampak yang positif bagi orang yang memainkannya. Pada dasarnya dampak bermain *game online* selalu jelek, akan tetapi jika kita memandang dari sudut pandang yang berbeda maka tidak semuanya berdampak negatif melainkan akan memberikan dampak yang positif bagi anak. Bermain *game online* juga dapat membuat anak terbiasa berperilaku mengganggu orang lain seperti mengejek orang lain dengan kata-kata yang kurang baik karena saat bermain *game online* anak akan mengejek teman yang kalah saat pertarungan *game* yang dimainkan ia menangkan karena anak merasa paling hebat.

Setiap permainan tentunya memiliki dampak yang positif bagi orang yang memainkannya. Pada dasarnya dampak bermain *game online* selalu jelek, akan tetapi jika kita memandang dari sudut pandang yang berbeda maka tidak semuanya berdampak negatif melainkan akan memberikan dampak yang positif bagi anak.

KESIMPULAN

Dampak positif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak PAUD Islam Intan Insani memberikan dampak yang positif kepada anak RA, MN, AF, FR, ZS, MS, MZ meliputi: kerja sama dan simpati. Dampak negatif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial anak PAUD Islam Intan Insani juga memberikan dampak negatif pada anak yaitu RA, MN, AF, FR, ZS, MS, MZ meliputi: ucapan atau kata-kata kasar, pembangkang, berselisih atau bertengkar, mengganggu orang Lain. Oleh karena itu sebagai pendidik, guru dapat memberikan arahan tentang dampak dari penggunaan *game online*, supaya dapat mengurangi kepribadian sosial yang bermasalah pada anak. Guru juga bisa dapat memberikan edukasi pada anak tentang bagaimana kepribadian sosial yang baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada PAUD Islam Intan Insani yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melaksanakan penelitian sehingga terlaksana dengan baik. Terimakasih juga penulis sampaikan kepada Universitas Bengkulu yang telah memfasilitasi penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Abu dkk. 2013. Metode Penelitian. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariantoro, Rizqi Tri. 2016. Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. Jurnal Curere, 1(1): 46-47.
- Gunawan, Chandra Anthony dkk. 2016. Perancangan Kampanye Iklan Layanan Masyarakat Berhenti berbicara Kasar Untuk Kalangan Anak Usia 7-12 Tahun. Jurnal Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022| 1573

Desain Universitas Kristen Petra Surabaya.

- Kasemin, Kasiyanto. 2015. Agresi Perkembangan Teknologi Informasi Sebuah Bunga Rampai Hasil Pengkajian dan Pengembangan Penelitian tentang Perkembangan Teknologi Informasi. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kurnianto, Tri Bambang. 2017. "Dampak Sosial Ekonomi Masyarakat Akibat pengembangan Lingkar Wilis Di Kabupaten Tulungagung". Jurnal Agribisnis Fakultas Pertanian Unita.
- Kustiawan, Arif Andri, Utomo, Bayu Widhiya Andy. 2019. Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan, Jawa Timur: CV AE Media Grafika.
- Muslimah. 2020. Cara Mudah Membuat Proposal Penelitian. Palangka Raya: CV. Narasi Nara.
- Prawiradilaga, Salma Dewi, dkk. 2016. Mozaik Teknologi Pendidikan ELearning. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Saefullah. 2012. Psikologi perkembangan dan pendidikan. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Sanusi, Anwar. 2006. Jalan Kebahagiaan. Depok: Gema Insani.
- Sugiyono. 2017. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.