

SKRIPSI

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP
KEMAMPUAN ADAPTASI SOSIAL ANAK KELOMPOK B
DI TK ABA DULANG KAB. ENREKANG**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2026

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP
KEMAMPUAN ADAPTASI SOSIAL ANAK KELOMPOK B
DI TK ABA DULANG KAB. ENREKANG**



OLEH

**MAIMUNAH
NIM. 2220203886207029**

Skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE
2026**

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Analisis Dampak Penggunaan *Game Online*
Terhadap Kemampuan Adaptasi Sosial Anak
Kelompok B Di TK Aba Dulang Kab. Enrekang

Nama Mahasiswa : Maimunah

NIM : 2220203886207029

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan pembimbing : Nomor: B-1165/In.39/FTAR.01/PP.00.9/04/2025

Disetujui oleh

Pembimbing Utama : A. Tien Asmara Palintan, S. Psi., M. Pd. (.....)

NIP. : 198712912019032004

Mengetahui

Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah



Ali Rahman S.Ag., M.Pd.
NIP. 197204182009011007

PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Analisis Dampak Penggunaan *Game Online*
Terhadap Kemampuan Adaptasi Sosial Anak
Kelompok B Di TK Aba Dulang Kab. Enrekang

Nama Mahasiswa : Maimunah

NIM : 2220203886207029

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah Nomor: B-
1165/In.39/FTAR.01/PP.00.9/04/2025

Tanggal Kelulusan : 13 Juli 2026

Disetujui oleh

Andi Tien Asmara Palintan, M. Pd. (Ketua)

Hj. Novita Ashari, S. Psi., M. Pd. (Anggota)

Syarifah Halifah, M. Pd. (Anggota)

(.....)

(.....)

(.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Akhdar, M. Pd. 17

NIP. 19761230 200301 2 002

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tidak ada kata yang lebih pantas diucapkan selain ungkapan rasa syukur atas segala nikmat yang telah Allah berikan. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa karya ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu.

Penulis menghanturkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda Alm. Haning dan Ibunda Rahmatia, atas kasih sayang, pengorbanan, doa dan dukungan yang tiada henti diberikan kepada penulis sejak kecil hingga saat ini. Segala jerih payah dan ketulusan yang telah diberikan menjadi motivasi terbesar bagi penulis dalam menempuh pendidikan dan menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan Ayah dan Ibu dengan pahala yang berlipat ganda.

Penulis juga menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Andi Tien Asmara Palintan, S. Psi., M. Pd. selaku dosen pembimbing yang telah

meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, kritik, serta saran yang membangun selama proses penyusunan skripsi ini. Bimbingan yang diberikan sangat berarti dan membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Selanjutnya penulis, juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Darmawati, S. Ag., M. Pd. selaku rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Dr. Ahdar, M. Pd. I. dan Ali Rahman, S. Ag., M. Pd. sebagai Dekan dan wakil dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare
3. Hj. Novita Ashari, S. Psi., M. Pd. sebagai ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Hj. Novita Ashari, S. Psi., M. Pd. dan Syarifah Halifah, M. Pd. selaku anggota komisi penguji atas segala masukan dan bimbingannya.
5. Bapak/Ibu dosen beserta seluruh staf Fakultas Tarbiyah (IAIN) Parepare yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan penulis selama kuliah di IAIN Parepare.
6. Seluruh staf administrasi dan akademik di Fakultas Tarbiyah yang telah memberikan bantuan dan dukungan, mulai dari masa awal perkuliahan hingga proses pengurusan berkas untuk ujian akhir studi.
7. Kepala perpustakaan IAIN Parepare beserta jajarannya yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama studi di IAIN Parepare.
8. Saudara dan saudariku yang tak kalah penting kehadirannya (Maryam, Musdalifah, Mardiah, Abd. Jalil, dan Mujahidah). Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi dalam proses karya tulis ini baik tenaga maupun waktu untuk penulis. Telah Menghibur, mendukung, mendengarkan keluh kesah, dan mengajarkan arti kesabaran.

9. Seluruh keluarga penulis yang selalu memberikan motivasi dan do'anya untuk penulis hingga penulis mampu melewati semua permasalahan yang penulis alami selama menyelesaikan studi ini.
10. Seluruh teman-teman Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2022 yang telah memberikan dukungan, semangat, dan kebersamaan selama masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini. Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada Nahda, Mutiara, dan Aina yang telah menjadi sahabat serta memberikan bantuan, motivasi, dan dukungan dalam berbagai situasi selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi.
11. Seluruh rekan-rekan KKN Posko 5 Desa Patongloan atas dukungan, bantuan, motivasi, dan kebersamaan yang telah diberikan selama pelaksanaan kegiatan KKN hingga proses penyusunan skripsi ini. Segala bentuk dukungan yang diberikan sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan studi. Terkhusus kepada Nurbaiti, Putri Amelia, Hasriani Azhar dan Hasra Yulisa yang telah menjadi bagian dari perjalanan akademik penulis. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, motivasi, bantuan, serta kerja sama yang telah diberikan selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini.
12. Kepada Ibu Hayati sebagai kepala sekolah TK Aba dulang Kab. Enrekang beserta guru, siswa dan orang tua yang berpartisipasi dalam proses penelitian ini, saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas bantuannya selama melaksanakan penelitian.
13. Teruntuk seseorang yang tak kalah penting kehadirannya Muh. Anci Adi Saputra, S. T. terimakasih telah membersamai penulis pada hari yang tidak mudah selama proses perkuliahan sampai pengerjaan skripsi baik suka maupun duka. Berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, baik meluangkan waktu, tenaga, pikiran, materi maupun moril. Terimakasih telah menjadi rumah, pendamping dalam segala hal menemani dan mendukung ataupun menghibur kesedihan, mendengar keluh kesah, memberi semangat untuk pantang menyerah.

14. Maimunah, ya! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Sulit bisa bertahan sampai titik ini, terimakasih untuk hidup dan merayakan dirimu sendiri, walaupun sering kali putus asa atas apa yang telah diusahakan. Tetaplah jadi manusia yang mau berusaha dan tidak pernah lelah untuk mencoba.

God thank you for being me independent women, i know there are more great ones but i'm proud of this achievement.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Parepare, 24 Juni 2026 M

9 Muharram 1448 H

Penulis



Maimunah

NIM.2220203886207029

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Maimunah

NIM : 2220203886207029

Tempat/ Tgl. Lahir : Raoda, 12 Februari 2002

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

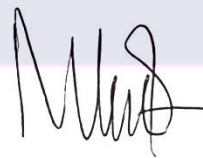
Judul Skripsi : Analisis Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Kemampuan Adaptasi Sosial Anak Kelompok B di TK Aba Dulang Kab. Enrekang.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, makaskripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 24 Juni 2026 M

9 Muharram 1448 H

Penulis



Maimunah

NIM.2220203886207029

ABSTRAK

Maimunah. *Analisis Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Kemampuan Adaptasi Sosial Anak Kelompok B Di TK Aba Dulang Kab. Enrekang* (Dibimbing oleh Andi Tien Asmara Palintan)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya penggunaan *game online* pada anak usia dini yang diduga berpengaruh terhadap kemampuan adaptasi sosial mereka. Anak usia dini berada pada masa perkembangan yang sangat penting, khususnya dalam pembentukan kemampuan berinteraksi, bekerja sama, berkomunikasi, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial. Berdasarkan hasil observasi awal di TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang, ditemukan beberapa anak yang cenderung kurang aktif berinteraksi dengan teman sebaya, dan sulit berkonsentrasi saat pembelajaran, serta menunjukkan respons emosional yang kurang stabil. Kondisi tersebut diduga berkaitan dengan kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kemampuan adaptasi sosial anak kelompok B di TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang, menganalisis dampak penggunaan *game online* terhadap kemampuan adaptasi sosial anak, serta mengidentifikasi peran orang tua dan guru dalam mengontrol dampak penggunaan *game online*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Subjek penelitian terdiri atas guru, orang tua, dan anak kelompok B di TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game online* memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap kemampuan adaptasi sosial anak. Anak yang sering bermain *game online* cenderung mengalami penurunan kualitas interaksi sosial, kurang mampu bekerja sama dalam kegiatan kelompok, lebih memilih menyendiri, serta menunjukkan perilaku emosional seperti mudah marah dan sulit mengendalikan diri. Meskipun demikian, *game online* juga dapat memberikan manfaat tertentu apabila digunakan secara bijak dan dalam batas waktu yang wajar. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat penting dalam mengawasi penggunaan *game online*, menetapkan batas waktu bermain, memberikan aktivitas alternatif yang edukatif, serta membiasakan anak untuk berinteraksi secara positif dengan lingkungan sekitarnya. Dengan pengawasan yang tepat, dampak negatif *game online* terhadap perkembangan sosial anak dapat diminimalkan sehingga kemampuan adaptasi sosial anak dapat berkembang secara optimal.

Kata Kunci: *Game Online*, Adaptasi Sosial, Anak Usia Dini, Peran Orang Tua, Peran Guru.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
PEDOMAN TRANSLITERASI DAN SINGKATAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Tinjauan Penelitian Relevan	10
B. Tinjauan Teori.....	13
1. Kemampuan Adaptasi pada AUD.....	13
a. Definisi Kemampuan Adaptasi Sosial.....	13
b. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Beradaptasi.....	16
c. Aspek-Aspek Kemampuan Adaptasi.....	21
d. Jenis-Jenis Kemampuan Adaptasi Sosial	22

e. Indikator Kemampuan Adaptasi Sosial	23
f. Teori Dasar Kemampuan Adaptasi	25
2. <i>Game Online</i>	28
a. Pengertian <i>Game Online</i>	28
b. Jenis <i>Game Online</i>	31
c. Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Perkembangan AUD	35
C. Kerangka pikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	40
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	40
C. Teknik Pengumpulan Data	41
D. Teknik Keabsahan Data	43
E. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Penelitian.....	46
B. Pembahasan.....	61
BAB V PENUTUP	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA.....	I
LAMPIRAN.....	VII
DOKUMENTASI.....	XIV
BIODATA PENULIS.....	XX

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	PenelitianTerdahulu	12
3.1	Kisi-Kisi Observasi	42



DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Halaman
1	Kerangka pikir	39



DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul Lampiran	Halaman
1	Surat Keputusan Pembimbing	Terlampir
2	Surat Permohonan Rekomendasi Izin Meneliti	Terlampir
3	Surat Izin Meneliti dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu	Terlampir
4	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	Terlampir
5	Lembar Wawancara Observasi	Terlampir
6	Dokumentasi	Terlampir
7	Biodata Penulis	Terlampir

TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

A. Transliterasi

1. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tha	Th	te dan ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	Ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Thal	Dh	de dan ha
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	Ş	es (dengan titik dibawah)
ض	Dhad	đ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	ţ	te (dengan titik dibawah)

ظ	Za	z	zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik keatas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	ya	Y	ya

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vocal bahasa Indonesia, terdiri atas vocal tunggal atau monoftong dan vocal rangkap atau diftong. Vocal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I

اُ	<i>Dammah</i>	U	U
----	---------------	---	---

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
يَ	<i>fathah dan yá'</i>	Ai	a dan i
وُ	<i>Fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *Kaifa*

هَوْلَ : *Haula*

3. Maddah

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
اَ اِ	<i>fathah dan alif dan yá'</i>	Ā	a dan garis di atas
إِ	<i>kasrah dan yá'</i>	Ī	i dan garis di atas
وُ	<i>dammah dan wau</i>	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Ta' Marbutah*

Transliterasi untuk *ta' marbutah* ada dua, yaitu:

1. *tā' marbutah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t].
2. *tāmarbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutahnya* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ	: <i>rauḍah al-jannah</i> atau <i>rauḍatul jannah</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madīnah al-fāḍilah</i> atau <i>al-madīnatul fāḍilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

5. *Syaddah (tasydid)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>Rabbanā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>Najjainā</i>
الْحَقُّ	: <i>al-haqq</i>
الْحَجُّ	: <i>al-hajj</i>
نُعَمُّ	: <i>nu'ima</i>

عَدُو : 'aduwwun

Jika huruf ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (كَسْرَة), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi (i).

عَلِي : 'Ali (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِي : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalāh* (bukan *az-zalzalāh*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *umirtu*

8. Kata Arab yang lazim digunakan dalam bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata Al-Qur'an (dari *Qur'an*), *Sunnah*, *alhamdulillah*, dan *munaqasyah*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian kosa kata Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fī zilāl al-qur'an

Al-Sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi 'umum al-lafz lā bi khusus al-sabab

9. Lafz al jalalah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *dīnullah*

بِاللَّهِ : *billah*

Adapun *ta' marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fī rahmatillāh*

10. Huruf kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenal ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan

Syahrū Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur'an

Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abu* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: *Ibnu Rusyd*, *Abū al-Walid Muhammad* (bukan: *Rusyd*, *Abū al-Walid Muhammad Ibnu*)

Naṣr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: *Abū Zaid*, *Naṣr Ḥamīd* (bukan: *Zaid*, *Naṣr Ḥamīd Abū*)

B. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	:	<i>subhānahū wa ta'āla</i>
saw.	:	<i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallām</i>
a.s.	:	<i>'alaihi al-sallām</i>
H	:	Hijrah
M	:	Masehi
SM	:	Sebelum Masehi
l.	:	Lahir tahun (untuk tahun yang masih hidup saja)
w.	:	Wafat tahun
QS /.....: 4	:	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrāhīm/...., ayat 4
HR	:	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دم	=	بدون مكان
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها/آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referens perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama pengarangnya
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan adalah proses terarah untuk memperoleh pengetahuan dan perilaku yang sesuai tahap perkembangan. Umumnya, pendidikan melibatkan aktivitas pengajaran. Peserta didik belajar melalui pengalaman menerima, mendengar, dan melihat informasi dari guru. Yang terpenting adalah kemampuan mereka dalam mengolah informasi tersebut. Kemampuan ini tercermin dalam berbagai bentuk kecerdasan yang dimiliki.

Adaptasi sosial merupakan proses penyesuaian individu terhadap lingkungan sekitar guna menciptakan rasa aman dan nyaman di tengah perubahan yang terjadi. Dalam konteks ini, jenis adaptasi yang relevan dengan penelitian adalah adaptasi perilaku, yaitu usaha seseorang menyesuaikan diri dengan orang lain agar tercipta interaksi yang harmonis. Konsep ini sejalan dengan pandangan Goleman yang menyatakan bahwa kecerdasan emosional berperan dalam membentuk perilaku positif, sehingga memudahkan individu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial yang baru.¹

Adaptasi menurut Rohmawati merupakan suatu proses penyesuaian diri yang dilakukan oleh individu yang berfungsi untuk bertahan hidup dilingkungan baru yang dialami. Adaptasi menjadi ciri khas setiap makhluk hidup tak terkecuali pada manusia, ciri ini ada pada makhluk hidup yang menandakan makhluk hidup dapat bertahan dilingkungan yang selalu berubah ubah. Contohnya pada manusia, dari anak-anak hingga dewasa pastilah mengalami jenjang pendidikan yang terus meningkat. Mulai dari TK hingga perguruan tinggi. Mulai dari TK hingga perguruan tinggi pastilah lingkungannya selalu berbeda. Hal ini memungkinkan individu untuk memiliki kemampuan adaptasi di setiap jenjang pendidikannya. Apabila individu

¹ Syifa Amelia Putri et al., "Pengaruh Kecerdasan Emosional terhadap Kemampuan Adaptasi Sosial Siswa Madrasah Ibtidaiyah di Kelas I" 8, no. 1 (n.d.): 1–13.

gagal dalam proses adaptasi, maka akan terganggu dalam proses belajarnya, atau bisa saja tidak bertahan pada suatu jenjang pendidikan dan mengakibatkan putus sekolah.²

Dikutip dari Isti dan Nurus adaptasi atau penyesuaian diri terdiri dari suatu indikator yaitu terdiri dari faktor fisiologis dan psikologis. Indikator penyesuaian diri sebagai bentuk konformitas (conformity) dapat dilihat dari perilaku moral, sosial dan emosional. Sedangkan indikator penyesuaian diri sebagai usaha penguasaan (mastery) dilihat dari sikap seseorang dalam menghindari konflik.

Adaptasi adalah sebuah kunci dari konsep dalam dua versi dari teori sistem, baik secara perilaku, sosial, atau biological. Adaptasi awalnya muncul dari bidang ilmu biologi, yang mana terdapat dua poin penting terkait adaptasi. Dua poin penting ini adalah evolusi genetik dan adaptasi biologi. Evolusi genetik sendiri berfokus pada umpan balik atau respon dari interaksi lingkungan. Sedangkan adaptasi biologi lebih berfokus pada tingkah laku dari individu selama hidupnya. Individu tersebut berusaha menguasai faktor lingkungan, tidak hanya faktor dari respon lingkungan saja, namun juga berusaha menguasai proses kognitif dan level gerak yang kontinyu.³

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di Taman Kanak-Kanak (TK) Aba Dulang, Kabupaten Enrekang, khususnya pada kelompok B yang terdiri dari anak usia 4-5 tahun, teridentifikasi adanya beberapa permasalahan perilaku signifikan selama proses pembelajaran berlangsung. Secara spesifik, terdapat sejumlah anak yang menunjukkan pola interaksi sosial yang rendah, di mana mereka cenderung menghindari atau kurang aktif berinteraksi dengan teman sebayanya.

² Rohmawati Zulkarnain, "Pengembangan Digis-Book Materi Adaptasi MakhluK Hidup Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VI UPT Trajeng 1 Kota Pasuruan," 2022.

³ Nurus Sa'adah Isti Bandini, "Bimbingan Kelompok Berbasis Islam Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa," *Konseling, Jurnal Fokus Bandini*, 16, no. 2 (2020): 94–101.

Hal ini terlihat dari perilaku seperti enggan bergabung dalam kegiatan kelompok, jarang berbicara atau berbagi dengan rekan lainnya, serta lebih memilih bermain sendirian meskipun berada di tengah-tengah aktivitas bersama.

Selain itu, observasi juga mengungkapkan bahwa fokus perhatian anak-anak tersebut mudah teralihkan oleh stimulus eksternal di sekitar ruang kelas, seperti suara bising dari luar atau objek menarik lainnya. Akibatnya, mereka kesulitan mempertahankan konsentrasi pada instruksi guru atau tugas pembelajaran yang sedang dilakukan, yang sering kali berujung pada penyelesaian tugas yang tidak tuntas atau keterlibatan minimal dalam proses belajar-mengajar. Gejala ini semakin diperburuk oleh respons emosional yang tidak stabil, yaitu mudah marah atau menangis berlebihan ketika guru atau teman mencoba mengajak mereka berinteraksi, yang dapat menghambat dinamika kelas secara keseluruhan dan memengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran.

Untuk mendalami temuan observasi tersebut, peneliti melakukan konsultasi mendalam dengan guru kelas yang bertanggung jawab atas kelompok B. Dari wawancara informal tersebut, diperoleh informasi tambahan bahwa orang tua anak-anak yang bersangkutan sering melaporkan kebiasaan anak menggunakan handphone secara berlebihan untuk bermain game online di rumah. Frekuensi penggunaan yang tinggi ini, yang biasanya terjadi tanpa pengawasan ketat atau batasan waktu, diduga menjadi faktor utama penyebab rendahnya kemampuan adaptasi anak terhadap lingkungan sosial di sekolah. Paparan berulang terhadap layar digital dan konten *game* yang bersifat individualistik cenderung mengurangi peluang anak untuk berlatih keterampilan sosial dasar, seperti berbagi, bergantian, dan berkomunikasi tatap muka, sehingga menciptakan kesenjangan antara dunia virtual yang dominan di rumah dengan tuntutan interaksi nyata di lingkungan pendidikan formal.

Temuan observasi awal ini tidak hanya menyoroti urgensi intervensi dini dalam pengembangan sosial-emosional anak usia dini, tetapi juga menggarisbawahi

pengaruh lingkungan keluarga terhadap kesiapan belajar anak di sekolah, sebagaimana yang didukung oleh teori perkembangan anak yang menekankan peran interaksi sosial sebagai fondasi kognitif dan emosional.

Umur anak pada tingkat AUD (Anak Usia Dini) dapat dikatakan sebagai masa emas. Pada masa ini perkembangan otak anak begitu cepat dalam menangkap stimulus yang didapatkan. Tentunya dengan stimulasi yang tepat dapat memaksimalkan tumbuh kembang yang baik. Segala hal yang dilakukan oleh anak-anak pada hakikatnya adalah kegiatan yang menyenangkan. Pada era saat ini dengan akses *handphone* yang sudah bisa dengan mudah diperoleh anak usia dini *game online* dengan pilihan game mobile merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak. Permainan yang paling disukai dan menjadi pilihan utama dalam bermain bagi AUD. Anak yang berlebihan atau senang bermain *game online* akan mengurangi kegiatan baik (positif) yaitu bersosialisasi terhadap lingkungan sekitarnya, dikarenakan *game online* dapat membuat anak-anak enggan melakukan aktivitas dengan lingkungan sosial mereka. *Game* juga didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk tiap tingkatan levelnya. Hal-hal inilah yang dapat menyebabkan pemain kecanduan.⁴

Game online memberikan pengaruh yang tidak baik untuk anak apabila digunakan secara berlebihan seperti terganggunya penglihatan, kesehatan otak, kesehatan syaraf. Melupakan hal-hal penting seperti ibadah, membantu orang tua, belajar, dan sebagainya. Selain itu juga berdampak pada perilaku sosial dan segi akademisnya seperti kurangnya interaksi sosial baik dikalangan keluarga, sekolah, maupun masyarakat, berkata kasar, berkata kurang sopan, mudah marah, prestasi belajarnya menurun dan sebagainya.⁵

⁴ Putu Yuni Retmayanti et al., "Pengaruh Game Mobile terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Dini pada Taman Kanak Kanak" 7, no. 3 (2023)

⁵ Ines Maharani Putri, "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas Ix Smpn Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang," 2023.

Penyesuaian sosial siswa memengaruhi adaptasi, emosi, dan perilaku mereka, mencerminkan hubungan yang sehat dan keterampilan komunikasi yang baik. Adaptasi sosial siswa terhadap lingkungan baru penting, melibatkan perubahan perilaku agar berfungsi di lingkungan tersebut. Interaksi di media sosial dapat membantu siswa belajar beradaptasi dan meningkatkan keterampilan komunikasi. Namun, respons emosional siswa saat bermain *game online*, seperti perselisihan atau menghina, dapat memengaruhi perilaku sosial siswa. Orang tua dan guru perlu membimbing siswa dalam mengelola emosi dan perilaku mereka untuk mencegah dampak negatif pada lingkungan.⁶

Keberhasilan anak dalam berinteraksi dan beradaptasi tercermin dalam penerimaan mereka sebagai anggota kelompok, kemampuan beradaptasi, sikap positif, serta kepuasan melalui interaksi sosial. Namun, siswa juga dapat mengalami kesulitan dalam penyesuaian sosial, terlihat dari gejala isolasi, kesulitan bergaul, dan ekspresi emosional yang tidak sehat. Meskipun demikian, anak menunjukkan kemampuan memahami *game online* dengan menyadari manfaatnya seperti penambahan teman baru, penguasaan bahasa baru, dan interaksi sosial yang sehat, sambil tetap bertanggung jawab dengan tidak terlalu terpaku pada permainan.

Adaptasi sosial anak dari bermain *game online* memengaruhi pola interaksi mereka di dunia nyata dan virtual, serta respon emosional dan perilaku sosial mereka. Fokus berlebih pada *game online* bisa menghambat adaptasi sosial siswa, mengurangi kemampuan mereka untuk beradaptasi di kehidupan nyata. Respons emosional yang intens dari game juga memengaruhi interaksi sosial siswa di luar game. Namun, interaksi dalam *game* juga dapat membentuk perilaku sosial positif. Jadi, adaptasi sosial anak dipengaruhi oleh seimbangannya interaksi mereka antara

⁶ Salsabila Aurellia, A Zulkarnain Ali, dan Pipit Rika Wijaya, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B TK Al – Khoiriyah" 8, no. c (2025): 388–97.

dunia virtual dan nyata, serta bagaimana mereka mengelola respons emosional mereka terhadap *game online*.⁷

Dengan tujuan untuk mengeksplorasi pola adaptasi sosial anak yang bermain *game online*, termasuk penyesuaian sosial, perubahan sikap pengembangan keterampilan atau nilai-nilai, keterampilan kreatif, baru, keterampilan komunikasi, pembelajaran, dan adaptasi, penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pola adaptasi ini, sehingga memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi kompleksitas fenomena dan menafsirkan makna yang terkait dengan pola adaptasi yang muncul dari aktivitas bermain *game online* oleh anak.⁸

Pada masa anak, kontak sosial dengan orang lain semakin luas, sehingga anak menemukan bahwa hal yang dianggap benar dalam keluarga belum tentu benar di lingkungan sekolah. Hal tersebut dapat membuat anak-anak berperilaku tidak baik seperti melanggar norma sosial, agama, maupun susila. Dengan hal ini pentingnya anak menanamkan nilai-nilai susila, agama, maupun sosial. Pentingnya menanamkan perilaku sosial yang positif baik untuk diri sendiri maupun di lingkungan masyarakat serta seluruh aspek kehidupan di dalamnya. Dampak positif tersebut terlihat pada tumbuhnya rasa sikap menghargai dan menghormati antar sesama, memiliki rasa simpatik yang tinggi, suka kerjasama, suka berinteraksi, sikap yang jujur, disiplin, mandiri, dan sebagainya. Sebaliknya apabila perilaku sosial kita tidak baik dapat berdampak negatif pada diri sendiri, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, serta lingkungan masyarakat.⁹

Ketika anak-anak tumbuh, aktivitas bermain game sering kali mengurangi aktivitas yang bermanfaat seperti belajar dan berhubungan dengan orang lain. Anak-

⁷ Mira Agustina dan Lidia Oktamarina, “Analisis Perkembangan Kemampuan Sosial Anak di TK Kemala Bhayangkari 1 Palembang” 3 (2023): 5547–54.

⁸ Ghofururrohim, N. M., dkk “Pengaruh Smartphone Terhadap Anak Usia Dini” 3, no. 2 (2023).

⁹ Rabbi Radliya, Seni Apriliya, dan Tria Ramdhaniyah Zakiyyah, “Pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini” 1, no. 1 (2017): 1–12.

anak yang mengandalkan permainan akan menghemat waktu untuk bersosialisasi dengan teman sekelasnya, karena permainan dapat memisahkan anak dari lingkungan sosialnya. Anak-anak harus mampu secara sosial membangun hubungan, menyelesaikan perselisihan, dan bekerja dalam kelompok. Pada dasarnya, manusia adalah makhluk yang mandiri dan sosial, mereka membutuhkan kemitraan dengan individu lain untuk saling menguntungkan. Allah swt. Bersabda dalam QS: al-hujurat (49): 13

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: hai manusia, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah maha mengetahui lagi maha mengenal.

Dari ayat Al-Qur'an di atas dijelaskan bahwasannya Allah menciptakan kita sebagai manusia secara berbeda-beda bukan tanpa tujuan, keagungan Allah menciptakan kita secara berbeda adalah untuk saling mengenal satu sama lain termasuk untuk belajar saling menghormati. Manusia merupakan makhluk sosial yang pasti membutuhkan bantuan dari orang lain. Kedudukan kita sebagai manusia memang harus tetap terjaga baik dengan sesama manusia yang lainnya. Allah menyukai umatnya saling mengenal dan bersilaturahmi satu sama lain, baik yang seagama maupun pemeluk agama lain.

Interaksi sosial terjadi bila antara dua individu atau kelompok terdapat kontak sosial dan komunikasi, dalam usahanya untuk mencapai interaksi sosial dengan lingkungan, terkadang tanpa mengalami hambatan sehingga akan muncul sikap perilaku yang positif. Anak dengan perkembangan interaksi yang cukup dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dimanapun dia berada. Mereka dapat dengan mudah menyesuaikan diri dengan teman baru, sekolah baru, ataupun lingkungan yang baru. Sedangkan anak dengan perkembangan interaksi yang baik,

mereka lebih dapat memberikan penyelesaian saat sedang ada teman yang berselisih, lebih dapat mengontrol emosi saat ada teman yang berbuat usil terhadapnya.

Anak-anak harus mampu secara sosial membangun hubungan, menyelesaikan perselisihan, dan bekerja dalam kelompok. Pada dasarnya, manusia adalah makhluk yang mandiri dan sosial, mereka membutuhkan kemitraan dengan individu lain untuk saling menguntungkan.¹⁰

Taman kanak-kanak (TK) Aba Dulang yang berlokasi di Desa Dulang Kecamatan Malua, Kabupaten Enrekang, merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang memiliki total siswa 28 orang dan 5 tenaga pendidik, termasuk kepala sekolah. Para guru tersebut terbagi kedalam 2 kelompok belajar yaitu A dan B, sementara satu orang guru lainnya bertugas sebagai staf tata usaha.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “Analisis Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Kemampuan Adaptasi Sosial Anak Kelompok B di TK Aba Dulang Kab. Enrekang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kemampuan adaptasi sosial anak kelompok B di TK Aba Dulang Kab. Enrekang?
2. Bagaimana dampak *game online* terhadap anak kelompok B di TK Aba Dulang Kab. Enrekang?
3. Bagaimana peran orang tua dalam mengontrol dampak *game online* pada anak kelompok B di TK Aba Dulang Kab. Enrekang?

¹⁰ Vony Handila, Dampak Game Online Handphone Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan *Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institutagama Islam Negeri Iain) Bengkulu Tahun 2021 M / 1442 M*, 2021.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran kemampuan adaptasi sosial anak kelompok B di TK Aba Dulang Kab. Enrekang
2. Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap anak kelompok B di TK Aba Dulang Kab. Enrekang
3. Untuk mengetahui peran orang tua dalam mengontrol dampak *game online* pada anak kelompok B di TK Aba Dulang Kab. Enrekang

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan kegunaan secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi serta dapat dijadikan rujukan bagi penelitian selanjutnya, khususnya terkait hal-hal yang berhubungan dengan *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik.

2. Secara Praktis

Berikut manfaat praktis dari penelitian ini:

- a. Bagi peserta didik, memberikan pengetahuan serta kesadaran kepada peserta didik untuk mengurangi bermain *game online* secara berlebihan yang bisa berakibat pada perilaku sosial peserta didik dan dapat mengambil manfaat dari bermain *game online*.
- b. Bagi pendidik, memberikan informasi agar dapat mendidik peserta didik untuk mengurangi bermain *game online* secara berlebihan, sehingga mendapat manfaat dari kegiatan bermain *game online*.
- c. Bagi peneliti, mendapatkan pengalaman langsung dalam meneliti terkait pengaruh *game online* terhadap kemampuan beradaptasi anak.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya, terdapat beberapa penelitian yang relevan terhadap pembahasan yang penulis teliti, antara lain

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rabiah Al Adawiyah, Nita Priyanti pada tahun 2021 skripsi jurusan Pendidikan islam anak usia dini fakultas tarbiyah dan tadris institut agama islam negeri Bengkulu dengan judul “Pengaruh Peran Ayah Terhadap Adaptasi Sosial Pada Anak Usia Dini di Yayasan Nurmala Hati Jakarta Timur”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Ayah sebagai kepala atau pemimpin memiliki kedudukan khusus di dalam keluarga misalnya pemegang keputusan dalam berbagai urusan. Perannya bukan hanya memenuhi segala kebutuhan dengan mencari nafkah. Menurut penelitian jurnal tentang teori keluarga bahwa peran ayah dalam pengasuhan anak dapat meningkatkan afeksi, perilaku dan kognitif anak. Hal tersebut memberikan gambaran dampak peran ayah terhadap anak usia dini. Terdapat dua dimensi utama keterlibatan ayah secara langsung, yaitu frekuensi aktivitas keterlibatan dan aspek kualitas pengasuhan dan 5 aspek pembelajaran awal anak-anak (mewakili domain sosial dan kognitif) bersifat positif. Berdasarkan hasil temuan tersebut, diketahui keterlibatan ayah secara langsung berasal dari frekuensi aktivitas bersama dan aspek kualitas pengasuhan yang menjadi urgensi atau dorongan bagi tumbuh kembang anak usia dini.¹¹
2. Penelitian yang dilakukan oleh Risnia Nur Fadilla pada tahun 2025 dengan judul “Pembentukan Perilaku dan Adaptasi Sosial Anak Melalui Teknik Modeling di Panti Asuhan Dharmo Yuwono Purwokerto”. Metode penelitian yang dilakukan adalah

¹¹ Nita Priyanti Rabiah Al Adawiyah, “Pengaruh peran ayah terhadap adaptasi sosial pada anak usia dini di yayasan nurmala hati jakarta timur,” *As Sibyan, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021): 165–78.

penelitian kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknik modeling terbukti efektif dalam membantu anak-anak panti mengembangkan kemampuan adaptasi sosial anak. Anak yang semula enggan berpartisipasi dalam kegiatan bersama mulai menunjukkan kemauan untuk terlibat, menjalin hubungan dengan teman sebaya, serta menunjukkan empati dan saling bergotong-royong. Pengasuh yang secara aktif melibatkan anak dalam kegiatan sosial dan memberikan contoh perilaku adaptif, seperti menyelesaikan konflik secara sehat menunjukkan sikap toleran, saling peduli satu sama lain, dan memberikan stimulus penting dalam proses adaptasi. Dengan meniru perilaku sosial yang ditampilkan oleh pengasuh, anak-anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan panti, mengembangkan rasa percaya diri, menerima norma yang berlaku, dan membangun interaksi yang sehat dengan orang lain.¹²

3. Penelitian yang dilakukan oleh Muslihatun Maulidian, Sri Wahyuni, dan Muhammad Marzuki pada tahun 2025 dengan judul “Adaptasi Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Pasca Perceraian Orang Tua dan Implikasinya Terhadap Proses Belajar Di PAUD”. Metode penelitian yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Perceraian orang tua memberikan dampak yang signifikan terhadap adaptasi sosial dan proses belajar anak usia 4-5 tahun. Anak yang mengalami perceraian cenderung mengalami kecemasan, menarik diri dari interaksi sosial, serta mengalami kesulitan berkonsentrasi dalam belajar. Namun, dukungan dari keluarga dan lingkungan sekolah dapat membantu anak mengatasi tantangan ini dan tetap berkembang dengan baik. Oleh karena itu, PAUD memiliki peran penting dalam memberikan pendampingan sosial dan emosional bagi anak-anak yang mengalami perceraian orang tua. Adapun peran lembaga PAUD diantaranya sebagai berikut Pertama, PAUD sebagai wahana untuk mengembangkan kemandirian emosional anak, Kedua,

¹² Risnia Nur Fadilla Et Al., “Pembentukan Perilaku Dan Adaptasi Sosial Anak Melalui Teknik Modeling Di Panti Asuhan Dharmo Yuwono Purwokerto,” 2025.

PAUD sebagai tempat membentuk hubungan sosial yang sehat melalui interaksi dengan teman sebaya dan guru-guru. Ketiga, PAUD sebagai tempat mengembangkan keterampilan sosial seperti: berbagi, berkomunikasi, serta menjadi tempat menuangkan ide dan berekspresi bersama.¹³

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Nama peneliti	Judul	Tahun	Persamaan	Perbedaan
Rabiah Al Adawiyah, Nita Priyanti	Pengaruh Peran Ayah Terhadap Adaptasi Sosial Pada Anak Usia Dini di Yayasan Nurmala Hati Jakarta Timur	2021	Membahas tentang adaptasi sosial pada anak usia dini	Penelitian ini lebih fokus pada peran ayah terhadap adaptasi sosial anak usia dini.
Risnia Nur Fadilla	Pembentukan Perilaku dan Adaptasi Sosial Anak Melalui Teknik Modeling di Panti Asuhan Dharmo Yuwono Purwokerto	2025	Membahas tentang adaptasi sosial anak usia dini	Penelitian ini fokus membahas pembentukan perilaku dan adaptasi sosial anak melalui teknik modeling di panti asuhan.
Muslihatun Maulidian, Sri Wahyuni, dan Muhammad Marzuki	Adaptasi Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Pasca Perceraian Orang Tua dan	2025	Membahas tentang kemampuan adaptasi sosial anak usia dini.	Penelitian ini fokus membahas tentang bagaimana perilaku adaptasi sosial anak pasca

¹³ Muslihatun Maulidian, Sri Wahyuni, dan Muhamad Marzuki, “Adaptasi Sosial Anak Usia 4-5 tahun Pasca Perceraian Orang tua dan Implikasinya Terhadap Proses Belajar di PAUD” 5, no. 1 (2025): 20–26, <https://doi.org/10.37216/aura.v5i1.2327>.

	Implikasinya Terhadap Proses Belajar Di PAUD			perceraian orang tuanya.
--	--	--	--	--------------------------

B. Tinjauan Teori

1. Kemampuan Adaptasi Sosial pada Anak Usia Dini

a. Definisi Kemampuan Adaptasi Sosial

Adaptasi merupakan proses penyesuaian. Penyesuaian dari individu, kelompok, maupun unit sosial terhadap norma-norma, proses perubahan, ataupun suatu kondisi yang diciptakan. Pada dasarnya pengertian adaptasi sosial secara bahasa yakni adaptasi berarti kemampuan menyesuaikan diri dalam mengatasi hambatan serta untuk mencapai tujuan. Kata sosial adalah berkaitan dengan interaksi antar individu satu dengan yang lainnya. Jadi secara istilah pengertian dari adaptasi sosial adalah sebuah proses individu dalam merespon perubahan lingkungan sosial di sekitarnya dan memberikan pengaruh terhadap keadaan fisiologis serta psikologis dari individu tersebut. Adaptasi sosial adalah proses penyesuaian diri individu terhadap lingkungan sosialnya agar dapat berfungsi secara efektif dalam kehidupan sosial. Adaptasi sosial anak merupakan kemampuan anak untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungan sosialnya, termasuk kemampuan untuk bekerja sama, menghargai orang lain, mematuhi aturan, serta menyelesaikan konflik yang sehat.¹⁴

Adaptasi adalah masalah serius yang terutama dihadapi pada anak sekolah. Cara siswa menyesuaikan diri di sekolah menjadi faktor kunci dalam perkembangan sosial, emosional, dan akademik siswa. Beradaptasi dengan kehidupan dan lingkungan sekolah adalah proses kompleks yang membantu

¹⁴ Vera Fauziah Fatah, Susi Susanti, dan Metia Ariyanti, "Penyesuaian Diri Siswa Tahun Pertama SMP Dimasa Pandemi Covid 19" 6, no. 2 (2021): 232–39.

siswa menyesuaikan diri dengan kondisi baru dan status yang berbeda. Siswa beradaptasi dengan banyak hal seperti guru, hubungan teman sebaya, pengaturan ruang kelas, serta aturan sekolah dan kelas.

Adaptasi sosial adalah penyesuaian suatu individu terhadap suatu lingkungan. Penyesuaian diri terhadap lingkungan fisik sering disebut dengan istilah adaptasi, dan penyesuaian diri terhadap lingkungan sosial disebut dengan adjustment. Adaptasi lebih bersifat fisik, dimana seorang berusaha menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya, karena hal ini lebih banyak berhubungan dengan diri orang tersebut. Tingkah lakunya tidak saja harus menyesuaikan diri dengan lingkungan fisik, tetapi juga dengan lingkungan sosialnya.¹⁵

Menurut Stephen P. Robin dalam jurnal Indra Sakti menyatakan bahwa “kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan”. Adaptasi adalah kemampuan makhluk hidup untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan hidupnya. Ada beberapa cara penyesuaian diri yang dapat dilakukan, yaitu dengan cara penyesuaian bentuk organ tubuh, penyesuaian kerja organ tubuh, penyesuaian organ tubuh, dan tingkah laku dalam menanggapi perubahan lingkungan. Kemampuan beradaptasi merupakan suatu perilaku yang sangat kompleks karena di dalamnya melibatkan sejumlah fungsi dan intelektual. Misalnya: penalaran, ingatan kerja dan belajar keterampilan makin tinggi.¹⁶

Teori Bronfenbrenner juga menekankan pentingnya memeriksa pengaruh lingkungan yang lebih luas pada pembelajaran siswa, dengan melihat berbagai lapisan sistem yang berdampak langsung dan tidak langsung pada pematangan

¹⁵ Dessy Wahyuni, “Menggunakan Teks Sebagai Sarana Adaptasi Sosial (The Use Of Text As A Means Of Social Adaptation),” Balai Bahasa Provinsi Riau, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan II (n.d.): 124–32.

¹⁶ Jonson Rajagukguk et al., “Pengaruh Kemampuan Adaptasi dan Konsistensi Terhadap Kinerja Karyawan PT. ISS Indonesia Area Thamrin Plaza Medan” 4 (2024): 102–19.

biologi setiap siswa. Oleh karena itu, adaptasi terhadap lingkungan sekolah merupakan tugas perkembangan utama bagi siswa yang memiliki dampak yang signifikan terhadap keberhasilan sekolah siswa dimasa depan. Siswa yang memiliki kemampuan adaptasi sekolah yang baik lebih mungkin berhasil di masa depan dan lebih kecil kemungkinan putus sekolah. Sebaliknya, siswa yang mengalami kesulitan beradaptasi cenderung menghadapi masalah dalam hubungan akademik dan sosial di tahap pendidikan selanjutnya. Siswa yang beradaptasi dengan baik terlihat mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, bekerja secara mandiri, dan memberikan perhatian penuh di kelas. Sementara itu, siswa yang tidak mampu beradaptasi atau mengalami adaptasi negatif mungkin menghadapi masalah psikologis internal/eksternal, pencapaian akademis yang rendah, kecemasan, penghindaran, dan sikap negatif terhadap sekolah.¹⁷

Kemampuan seseorang untuk beradaptasi didefinisikan sebagai kemampuan individu dalam menyesuaikan diri serta mengubah perilaku untuk memperoleh perubahan dalam memahami situasi lingkungan sekitar. Kemampuan beradaptasi merupakan penyesuaian seseorang di lingkungannya sesuai dengan keinginannya tanpa menyebabkan permasalahan bagi diri dan tidak melanggar norma-norma yang ada. Menurut Elizabeth adaptasi adalah suatu proses yang memiliki hubungan antara sistem budaya dan lingkungannya. Mempelajari kemampuan beradaptasi adalah penting bagi setiap orang agar mereka dapat lebih baik beradaptasi dengan lingkungan sosialnya, termasuk lingkungan sebaya. Jadi, kemampuan beradaptasi ini sangatlah penting untuk diterapkan dalam sehari-hari, belajar membiasakan diri dengan hal yang tidak biasa menjadi biasa. Jika individu mampu melakukan komunikasi yang baik

¹⁷ Annisa Nur Wahyuningsih, Nurbiana Dhieni, dan Elindra Yetti, "Pengaruh Latar Belakang PAUD terhadap Adaptasi Sekolah Siswa Kelas 1 Pasca COVID-19" 5, no. 2 (2024): 1040–53, <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.892>.

dengan lingkungan barunya, maka individu akan mencapai keberhasilan dalam adaptasinya.¹⁸

b. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Adaptasi Sosial

Menurut Scheneiders terdapat lima faktor yang dapat mempengaruhi proses adaptasi diri yaitu:

1. Kondisi fisik

Kondisi fisik Berpengaruh kuat terhadap proses penyesuaian diri seorang anak. Karena jika kondisi fisik anak tersebut tidak memiliki fungsi yang sama dengan lainnya, maka anak tersebut akan merasa terkucilkan dan menutup diri sehingga anak tersebut akan mengalami hambatan dalam perkembangan perilaku adaptifnya.

Aspek-aspek berkaitan kondisi fisik yang dapat mempengaruhi penyesuaian diri anak sebagai berikut:

a) Hereditas dan konstitusi fisik

Dalam mengidentifikasi pengaruh hereditas terhadap penyesuaian diri, lebih digunakan pendekatan fisik karena hereditas dipandang lebih dekat dan tak terpisahkan dari mekanisme fisik. Dari sini berkembang prinsip-prinsip umum bahwa semakin dekat kapasitas pribadi, sifat, atau kecenderungan berkaitan dengan konstitusi fisik maka akan semakin besar pengaruhnya terhadap penyesuaian diri.

b) Sistem tubuh utama

Sistem utama tubuh memiliki pengaruh terhadap penyesuaian diri adalah sistem syaraf, kelenjar dan otot. Sistem syaraf yang berkembang dengan normal dan sehat merupakan syarat mutlak bagi fungsi-fungsi psikologis agar dapat berfungsi maksimal yang akhirnya berpengaruh baik pula kepada penyesuaian diri individu. Dengan kata

¹⁸ Volume No Juli et al., “Kemampuan Beradaptasi Sosial Mahasiswa Batak di Lingkungan Yogyakarta Universitas Sanata Dharma, Indonesia,” no. 4 (2024): 39–48.

lain, fungsi yang memadai dari sistem syaraf merupakan kondisi umum yang diperlukan bagi penyesuaian diri yang baik.

c) Kesehatan fisik

Penyesuaian diri seseorang akan lebih mudah dilakukan dan dipelihara dalam kondisi fisik yang sehat daripada yang tidak sehat. Kondisi fisik yang sehat dapat menimbulkan penerimaan diri, percaya diri, harga diri dan sejenisnya yang akan menjadi kondisi yang sangat menguntungkan bagi proses penyesuaian diri. Sebaliknya, kondisi fisik yang tidak sehat dapat menyebabkan perasaan rendah diri, kurang percaya diri, atau bahkan menyalahkan diri sehingga akan berpengaruh kurang baik bagi proses penyesuaian diri.¹⁹

2. Kepribadian

Unsur-unsur kepribadian yang penting pengaruhnya terhadap penyesuaian diri adalah (a) Kemauan dan kemampuan untuk berubah, (b) Pengaturan diri, (c) Realisasi diri dan (d) Intelegensi. Masingmasing unsur dapat dijelaskan sebagai berikut;

a) Kemauan dan kemampuan untuk berubah

Kemauan dan kemampuan untuk berubah merupakan karakteristik kepribadian yang pengaruhnya sangat menonjol terhadap proses penyesuaian diri. Sebagai suatu proses yang dinamis dan berkelanjutan, penyesuaian diri membutuhkan kecenderungan untuk berubah dalam bentuk kemauan, perilaku, sikap dan karakteristik sejenis lainnya. Oleh sebab itu, semakin kaku dan tidak ada kemauan dan kemampuan untuk merespon lingkungan, semakin besar kemungkinannya untuk mengalami kesulitan dalam penyesuaian diri.

b) Pengaturan diri

¹⁹ Femi Nur Apriliani Tri Sakti Wisyaningsih, Khusnul Aini, "Hubungan Peran Orangtua Dalam Mempersiapkan Anak Masuk Sekolah Dengan Kemampuan Adaptasi Pada Anak Usia Prasekolah di TK Panti Puruhita Semarang."

Pengaturan diri sama pentingnya dengan proses adaptasi dan pemeliharaan stabilitas mental, kemampuan untuk mengatur diri dan mengarahkan diri. Kemampuan mengatur diri dapat membantu individu dari keadaan penyimpangan kepribadian. Kemampuan pengaturan diri dapat mengarahkan kepribadian normal mencapai pengendalian diri dan realisasi diri.

c) Realisasi diri

Kemampuan pengaturan diri mengimpilkasikan potensi dan kemampuan ke arah realisasi diri. Proses adaptasi dan pencapaian hasilnya secara bertahap sangat erat kaitannya dengan perkembangan kepribadian. Jika perkembangan kepribadian berjalan normal sepanjang masa kanak-kanak dan remaja, di dalamnya tersirat potensi laten dalam bentuk sikap, tanggungjawab, penghayatan nilai-nilai, penghargaan diri dan lingkungan serta karakteristik lainnya menuju pembentukan kepribadian dewasa. Semua itu, unsur-unsur penting yang mendasari realisasi diri.

d) Intelegensi

Kemampuan pengaturan diri sesungguhnya muncul tergantung pada kualitas dasar lainnya yang penting peranannya dalam penyesuaian diri, yaitu kualitas intelegensi. Tidak sedikit, baik buruknya penyesuaian diri seseorang ditentukan oleh kapasitas intelektualnya atau intelegensinya. Intelegensi sangat penting bagi perolehan perkembangan gagasan, prinsip dan tujuan memainkan peranan penting dalam proses penyesuaian diri.

3. Pendidikan

a) Belajar

Kemauan belajar merupakan unsur penting dalam diri individu karena pada umumnya respon-respon dan sifat kepribadian yang

diperlukan bagi penyesuaian diri yang menyerap kedalam proses individu melalui proses belajar.

b) Pengalaman

Ada dua pengalaman yang mempengaruhi individu dan dirasakan sebagai sesuatu yang memiliki nilai signifikan terhadap proses penyesuaian diri, yaitu (1) pengalaman yang menyehatkan, (2) pengalaman traumatik. Pengalaman yang menyehatkan adalah peristiwa-peristiwa yang dialami oleh individu bahkan dirasa menyenangkan, mengasyikan dan aman mengulangnya kembali. Adapun pengalaman traumatik adalah peristiwa-peristiwa yang dialami oleh individu dan dirasakan sebagai sesuatu yang sangat tidak menyenangkan, menyedihkan atau bahkan sangat menyakitkan sehingga individu tersebut sangat tidak ingin peristiwa itu terulang kembali. Individu yang mengalami pengalaman traumatik akan cenderung ragu-ragu, kurang percaya diri, gamang, rendah diri, atau bahkan merasa takut ketika harus menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru.

c) Latihan

Latihan merupakan proses belajar yang diorientasikan kepada perubahan keterampilan atau kebiasaan, penyesuaian diri sebagai suatu proses yang kompleks yang mencakup didalamnya proses psikologis dan sosiologis maka memerlukan latihan yang sungguh-sungguh agar mencapai hasil penyesuaian diri yang baik. Tidak jarang seseorang yang sebelumnya memiliki kemampuan penyesuaian diri yang kurang baik dan kaku, tetapi karena melakukan latihan secara sungguh-sungguh, akhirnya lambat laun menjadi bagus dalam sikap penyesuaian diri dengan lingkungan baru.

d) Determinan Diri

Berkaitan erat dengan penyesuaian diri adalah bahwa sesungguhnya individu itu sendiri harus menentukan dirinya sendiri

untuk melakukan penyesuaian diri. Ini menjadi penting karena determinasi diri merupakan faktor yang sangat kuat yang digunakan untuk kebaikan dan keburukan, untuk mencapai penyesuaian diri yang tuntas, atau bahkan untuk merusak dirinya sendiri.

4. Lingkungan

Faktor lingkungan berpengaruh terhadap penyesuaian diri meliputi;

a) Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan utama yang sangat penting atau bahkan tidak ada yang lebih penting dalam kaitannya dengan penyesuaian diri individu.

Lingkungan Keluarga merupakan lingkungan pembentuk utama karakter anak. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan yang pertama kali dikenal oleh anak dan merupakan lingkungan terdekat.

b) Lingkungan sekolah

Sebagaimana lingkungan keluarga, lingkungan sekolah juga dapat menjadi kondisi yang memungkinkan berkembang dan terhambatnya proses perkembangan penyesuaian diri. Pada umumnya, sekolah dipandang sebagai media yang sangat berguna untuk memengaruhi kehidupan dan perkembangan intelektual, sosial, nilai-nilai, sikap dan moral siswa.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program bimbingan, pengajaran, dan latihan dalam rangka membantu siswa agar mampu mengembangkan potensinya, baik yang menyangkut aspek moral, spiritual, intelektual, emosional, maupun sosial.²⁰

c) Lingkungan masyarakat

²⁰ Syamsul Hadi & Yayuk Hidayati, "Penyesuaian Sosial Anak Penyandang Tunanetra (Studi Kasus Mahasiswi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)" 6, no. 1 (2017): 59–70.

Lingkungan masyarakat juga menjadi faktor yang dapat berpengaruh terhadap perkembangan penyesuaian dirinya. Kenyataan menunjukkan kecenderungan ke arah penyimpangan perilaku dan kenakalan remaja sebagai salah satu bentuk penyesuaian diri yang tidak baik, berasal dari pengaruh lingkungan masyarakat.

5. Agama serta Budaya

Agama berkaitan erat dengan faktor budaya. Agama memberikan sumbangan nilai-nilai, keyakinan, praktik-praktik yang memberi makna sampai mendalam, tujuan, keseimbangan dan kestabilan dalam hidup individu. Faktor agama memiliki sumbangan yang berarti terhadap perkembangan penyesuaian diri individu. Selain agama budaya juga merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan individu hal ini terlihat jika dilihat dari adanya karakteristik yang diwariskan kepada individu melalui berbagai media satu diantaranya lingkungan sekolah.²¹

c. Aspek-Aspek Kemampuan Adaptasi Sosial

Aspek merupakan komponen-komponen yang menjabarkan suatu objek yang lebih operasional. Atau dapat dikatakan bahwa aspek adalah sesuatu yang dapat membangun sebuah objek atau hal-hal yang berkaitan dengan suatu objek. Misalnya objek sekolah, yang terlintas dibenak seseorang ketika mendengar kata “sekolah” adalah tempat belajar, sekolah erat kaitannya dengan siswa, sekolah memakai seragam, dan lain sebagainya. Lalu aspek-aspek dalam adaptasi sosial artinya adalah komponen-komponen yang dapat menjabarkan adaptasi sosial itu sendiri.

Aspek-aspek pada adaptasi sosial menurut Soerjono Soekanto diantaranya adalah:

²¹ Rizqiyah Ratu Balqis, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Adaptif Anak Usia Dini,” n.d., 85–90.

1. Menyelesaikan halangan-halangan yang terdapat disekitar
2. Penyesuaian dengan aturan-aturan atau norma untuk mengurangi ketegangan
3. Proses untuk menyesuaikan diri terhadap perubahan dan situasi
4. Mengubah diri agar sesuai dengan kondisi yang ada pada saat ini
5. Memanfaatkan sumber-sumber yang terbatas untuk kepentingan lingkungan dan sistem
6. Penyesuaian budaya dan aspek lainnya sebagai hasil seleksi alamiah.²²

d. Jenis-Jenis Adaptasi Sosial

Adaptasi sosial pada anak usia dini merujuk pada kemampuan anak untuk menyesuaikan diri dan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, seperti keluarga, teman sebaya, dan guru. Dalam praktik pendidikan anak usia dini, adaptasi sosial biasanya dikelompokkan ke dalam beberapa jenis atau aspek perilaku sosial:

1) Adaptasi dengan keluarga

Adaptasi awal anak terhadap lingkungan keluarga, misalnya:

- a) Anak mau mengikuti aturan dirumah (tidur tepat waktu, menyimpan mainan, atau tidak menangis berlebihan saat dilarang)
- b) Menunjukkan sikap akrab dan rileks dengan ayah, ibu, saudara, serta anggota keluarga lain.

2) Adaptasi dengan teman sebaya

Anak mulai menyesuaikan diri dalam interaksi dengan teman seusianya, seperti:

- a) Bermain bersama (bermain kelompok, bergantian mainan, mematuhi permainan beraturan)
- b) menunjukkan sikap ramah, mau berbagi, dan tidak mudah agresif atau menangis saat berbeda pendapat.

²² Ani Susanti et al., "Penyesuaian Diri Pada Anak Taman Kanak-Kanak" 1, no. 1 (2013): 16–

- 3) Adaptasi dengan guru dan aturan lembaga
 - a) Mau mengikuti instruksi guru, mengikuti kegiatan kelompok, dan menghormati aturan kelas.
 - b) Berani meminta bantuan kepada guru ketika tidak mengerti dan mampu berpartisipasi dalam kegiatan bersama.
 - 4) Adaptasi dengan lingkungan umum
 Anak mulai menyesuaikan diri diluar rumah, misalnya:
 - a) Tidak menangis atau berteriak saat berada di tempat baru (pasar, mall, tempat ibadah, rumah keluarga)
 - b) Mampu berinteraksi sopan dengan orang yang baru dikenal sesuai norma sosial (misalnya menjawab salam, atau tidak merebut barang orang lain)
 - 5) Adaptasi emosional sosial
 Adaptasi ini berkaitan dengan kemampuan mengelola emosi saat berinteraksi, seperti:
 - a) Mengungkapkan keinginan dengan kata-kata, bukan hanya menangis atau mengamuk.
 - b) Menunjukkan empati, misalnya menolong teman yang jatuh atau menangis, dan mampu menyelesaikan konflik ringan.²³
- e. Indikator Kemampuan Adaptasi Sosial**

Indikator menurut Wilson R merupakan suatu pengukuran berhasil atau tidaknya sesuatu dengan cara tidak langsung pada suatu kondisi atau peristiwa. Indikator adaptasi sosial dapat dikatakan sebagai variabel-variabel yang dapat dijadikan acuan untuk mengukur suatu keberhasilan pada penyesuaian kelompok individu.

²³ Trimaya Cahya Mulat Nur Srianingsih Nursyamsi Norma Laila, "Perkembangan Adaptasi Sosial Anak Usia Toddler dan Pola Asuh Orang Tua Pendahuluan Metode" 11, no. 1 (2020): 467–72, <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i2.325>.

Menurut Hurlock terdapat empat indikator kemampuan adaptasi sosial anak usia 5-6 tahun yaitu sebagai berikut:

1. Perilaku Prosocial (Interaksi dengan Teman Sebaya)

Indikator ini fokus pada bagaimana anak membangun hubungan, bekerja sama, dan meredam ego pribadinya saat berinteraksi dengan anak-anak seusianya. Pada usia ini, anak dituntut untuk tidak lagi sekadar bermain sendiri secara berdampingan, melainkan harus bisa berkolaborasi secara aktif (seperti berdiskusi membuat aturan main bersama), mau berbagi mainan secara sukarela, serta menunjukkan sikap menghargai perbedaan teman-temannya. Kemampuan ini menjadi fondasi penting agar anak bisa diterima dan merasa nyaman di dalam kelompok sosialnya.

2. Kemandirian dan Pengaturan Diri (Self-Regulation)

Indikator ini mengukur kemampuan anak untuk mengontrol dorongan diri, emosi, dan perilakunya agar selaras dengan norma atau aturan di lingkungan tempat ia berada. Anak yang adaptif mulai bisa memahami alasan di balik suatu aturan dan menaatinya secara mandiri (misalnya merapikan mainan tanpa disuruh). Selain itu, mereka juga belajar mengelola rasa frustrasi atau marah saat kalah bermain dengan cara yang wajar (tidak tantrum), serta memiliki kontrol diri yang kuat untuk bersabar menunggu gilirannya.

3. Kesadaran Sosial dan Empati

Indikator ini menunjukkan tingkat kepekaan anak terhadap perasaan, kebutuhan, dan hak orang lain di sekitarnya. Anak usia 5–6 tahun mulai bisa "membaca" emosi orang lain—seperti tahu kapan temannya sedang sedih atau kesulitan—dan terdorong secara spontan untuk membantu atau menghibur. Di samping itu, mereka mulai menggunakan kekuatan komunikasi verbal (kata-kata) untuk menyelesaikan perselisihan secara damai serta membiasakan diri menggunakan kata "tolong", "maaf", dan "terima kasih" sebagai bentuk penghormatan dalam hubungan sosial.

4. Adaptasi dengan Orang Dewasa dan Lingkungan Baru

Indikator ini mengukur kesiapan mental dan rasa aman anak saat harus keluar dari zona nyaman keluarga intinya. Kemampuan ini terlihat ketika kecemasan anak saat berpisah dari orang tua sudah jauh berkurang, sehingga mereka bisa dengan cepat membaur dan merasa nyaman di tempat baru seperti sekolah. Anak juga dituntut mampu berkomunikasi dan membangun hubungan yang sehat dengan figur otoritas baru (seperti guru atau staf sekolah), namun di saat bersamaan tetap memiliki kewaspadaan yang sehat terhadap orang asing demi keamanan dirinya.²⁴

f. **Teori Dasar Kemampuan Adaptasi Sosial Anak Usia Dini**

Pada dasarnya secara fitrah, manusia adalah makhluk social yang berarti bahwa manusia tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan manusia lain untuk keberlangsungan hidup nya. Anak setelah dilahirkan belum bersifat social, yang berarti bahwa belum mempunyai kemampuan untuk bergaul dan berinteraksi dengan orang lain. Namun, seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan nya, anak terus belajar menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan nya baik dengan orang tua, saudara, teman sebaya atau orang dewasa lainnya, untuk pencapaian kematangan dalam hubungan social. Peran orang tua sangat memberikan dampak pada perkembangan social anak, bimbingan dalam berbagai aspek kehidupan social, seperti mengenalkan norma-norma bermasyarakat dan memberikan contoh bagaimana menjalankan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Lingkungan keluarga yang harmonis, saling perhatian, saling bekerjasama, komunikasi yang terjalin sangat baik dan konsisten menjalankan aturan, akan memberikan dampak positif terhadap perkembangan social anak. Sebaliknya, jika anak berada dalam lingkungan yang tidak harmonis maka,

²⁴ Elizabeth B. Hurlock, "Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan)," n.d.

anak akan mengalami hambatan dalam perkembangan social nya, sebagaimana hal nya erikson menyatakan bahwa jika seorang bayi mendapatkan perawatan, pemeliharaan, atau pemberian kasih sayang yang cukup seperti melalui belaian, senyuman, dan pemberian air susu ibu kepada anak, maka anak tersebut akan mengembangkan sikap percaya terhadap ibu nya dan lingkungannya. Namun jika bayi tidak mendapat perlakuan yang positif dari ibunya maka yang muncul adalah sikap tidak percaya terhadap ibu dan lingkungan nya yang akan berdampak negative pada tahap perkembangan social selanjutnya.²⁵

Erik Erikson adalah salah satu kepribadian yang memberikan kontribusi signifikan bagi pengetahuan kita tentang evolusi sosial. Erik Erikson adalah seorang psikolog dan psikoanalisis terkenal yang mendirikan teori perkembangan sosial dan kepribadian yang berpusat pada fase perkembangan yang dilalui orang sepanjang hidup mereka. Teori Erikson menekankan pentingnya hubungan sosial serta masalah psikososial yang dihadapi orang di berbagai tahap kehidupan mereka. Teori perkembangan sosial Erikson dibagi menjadi delapan fase, masing-masing dengan perjuangan psikososialnya sendiri yang harus diatasi oleh individu. Setiap tahap perkembangan memberikan kesempatan bagi individu untuk membentuk identitas yang sehat dan mencapai tujuan hidup yang bermakna. Masa bayi, anak usia dini, anak tengah, remaja, dewasa awal, dewasa tengah, dan dewasa akhir merupakan fase perkembangan Erikson. Individu dalam tahap perkembangan sosial Erikson menghadapi konflik antara dua kutub yang berlawanan. Individu, misalnya, mengalami konflik antara keyakinan dan ketidakpercayaan pada masa bayi. Individu membangun kepercayaan yang tinggi pada orang lain dan lingkungan di sekitarnya ketika mereka merasa didukung dan kebutuhan

²⁵ dkk. Dr. Andi Fitriani Djollong, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, n.d.

mereka terpenuhi. Individu dapat mengembangkan ketidakpercayaan dan kewaspadaan terhadap lingkungan sosial mereka jika kebutuhan mereka.²⁶

Anak usia dini perlu dipersiapkan kepribadiannya seperti makhluk sosial. Ia tak akan mampu hidup seorang diri tanpa kehadiran orang lain. Anak usia dini sangat bergantung dengan orangtua dan lingkungan sekitar rumah. Dalam menjalani kehidupan sosialnya, seseorang dituntut untuk dapat mengembangkan kemampuan menyesuaikan diri, dengan berhubungan dan bergaul dengan lingkungan hidupnya. Pergaulan dengan orang lain akan mampu mengubah persepsi, pandangan, sikap dan perilaku seseorang, sebab dalam pergaulan terjadi interaksi antara individu yang ditandai dengan pertukaran (transfer) informasi tentang pengetahuan, adat istiadat, kebiasaan, budaya. Kemudian orang akan menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungan sosialnya. Keberhasilan dalam menyesuaikan diri akan menyebabkan perkembangan kepribadian yang sehat. Ia akan memiliki konsep diri, harga diri, percaya diri, dan efikasi diri yang baik. Sebaliknya, ketidak mampuan menyesuaikan diri akan membuat seseorang mengalami kehidupan yang terasing, rendah diri, pesimis, apatis, merasa cemas, kuatir atau takut. Akibatnya akan berpengaruh pada perkembangan sosial pribadi anak atau disebut krisis kepribadian.

Dalam konteks kehidupan sosio-budaya, anak-anak perlu mendapatkan bekal pendidikan nilai-nilai, norma, adat-istiadat, tata-krama dan etika sosial orangtuanya. Anak-anak mudah meniru untuk melakukan sesuatu sikap maupun perilaku yang diamati dari lingkungan sosialnya. Orangtua yang memahami dan melakukan rasa tanggung jawabnya dengan baik, berarti mempersiapkan anak-anaknya untuk menjadi orang dewasa yang berbudi luhur, menjunjung norma, etika, dan adat istiadat dengan baik. Pada masa ini

²⁶ Najrul Jimatul Rizki, "Penerapan Teori Perkembangan Sosial dan Kepribadian: Pendekatan Psikososial untuk Optimalisasi Pembelajaran" 3, no. 3 (2024): 462–81.

menurut Erikson anak mulai mengembangkan kepribadian seperti pembentukan konsep diri fisik, sosial dan akademis, guna menopang perkembangan harga diri, percaya diri dan efikasi diri.²⁷

Untuk dapat mencapai perkembangan psikososial yang optimal, diperlukan peranan lingkungan sekitar dimana tempat anak tinggal. Dalam hal ini tentu keluarga yang pertama menjadi tempat anak dalam berinteraksi sebagai makhluk sosial. Keluarga merupakan kelompok sosial yang pertama dalam kehidupan manusia, tempat ia belajar dan menyatakan diri sebagai manusia sosial didalam hubungan interaksi dengan kelompoknya. Keluarga memegang peranan sebagai makhluk sosial yang memiliki norma dan kecakapan tertentu dalam pergaulannya dengan orang lain. Pengalaman-pengalamannya dalam interaksi sosial dalam keluarganya turut menentukan pula cara-cara tingkah lakunya terhadap orang lain dalam pergaulan sosial di luar keluarganya, di dalam masyarakat pada umumnya. Jadi, selain menjadi tempat lingkungan utama yang membentuk interaksi sosial anak, keluarga juga ikut menentukan norma dan kecakapannya dalam berintraksi dengan orang lain.

Teori perkembangan psikososial ini adalah salah satu teori kepribadian dalam psikologi. Erikson percaya bahwa kepribadian berkembang dalam beberapa tingkatan. Salah satu elemen penting dalam dari tiori psikososial Erikson adalah perkembangan persamaan ego. Persamaan ego adalah perasaan sadar yang dikembangkan melalui interaksi sosial. Menurut Erikson, perkembangan ego selalu berubah berdasarkan pengalaman dan informasi baru yang kita dapatkan dalam berinteraksi dengan orang lain. Erikson juga

²⁷ Tiara Emiiza, "Konsep Psikososial Menurut Teori Erik Erikson Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Tinjauan Pendidikan Islam," 2019.

percaya bahwa kemampuan memotivasi sikap dan perbuatan dapat membantu perkembangan psikososial.²⁸

2. Game Online

a. Pengertian Game Online

Game Online adalah game yang keluar 24 September 1997 di produksi oleh Richard garriott dan di rilis oleh Origin system (1997-2004), *Electronic Arts* (2004 – 2006), dan *Mythic Entertainment* (2006-2014). *Ultima online* bergende MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*) pemain berperan sebagai karakter dan mengendalikan tindakan karater yang dibuatnya.

Game online adalah permainan berbasis dalam jaringan atau daring (*online*) yang disediakan oleh produsen *game*, dalam bentuk aplikasi permainan maupun melekat pada browser atau server tertentu. *Game online* dapat dimainkan menggunakan perangkat komputer, konsol *game* atau ponsel yang terhubung dengan jaringan internet secara aktif. Definisi lain *game online* adalah permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai media. *Game* merupakan tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat di akses langsung melalui sistem dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Menurut Adeng Hudaya mengatakan *game online* berupa permainan elektronik berbasis audio visual atau video. Jenis permainan ini digolongkan ke dalam alat komunikasi karena dalam perkembangannya banyak permainan dalam *game online* ini yang harus dimainkan oleh dua orang atau lebih. Semua pemaparan tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa *game online* merupakan permainan yang dimainkan dalam system jaringan internet baik dengan menggunakan komputer, Hp, Laptop, atau PS yang di mainkan secara bersama-sama di tempat yang berbeda.²⁹

²⁸ Najrul Jimatul Rizki, “Penerapan Teori Perkembangan Sosial dan Kepribadian: Pendekatan Psikososial untuk Optimalisasi Pembelajaran.”

²⁹ Program Studi et al., “Dampak Game Online Pada Santri Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat Dampak Game Online Pada Santri Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat,” 2023.

Kesenangan masyarakat dalam memainkan *game online* menimbulkan kecanduan terhadap permainan internet ini. Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan *bermain game*)

Munculnya internet telah menyebabkan *game online*. Judi *online* adalah cara bermain elektronik serta visual. Permainan *online* dimainkan lewat alat visual elektronik dengan banyak partisipan, yang membutuhkan jaringan internet.

Selama dua dekade terakhir, *game online* adalah media yang paling cepat berkembang. Sejak didirikan pada 1970-an, sektor *game* telah berkembang pesat dan tanpa batas. *Game* mungkin masih menjadi komoditas bagi anak-anak di awal tahun 1990-an. Pada tahun 2000-an ke atas, *game* telah mencakup berbagai sektor lain, seperti hiburan, perdagangan, simulasi, pelatihan, dan pembelajaran virtual.

Teknologi *game online* dikembangkan oleh militer Amerika pada tahun 1970an ketika teknik jaringan komputer ditemukan. Untuk pertama kalinya dalam *game online* ini, namun menurut kemajuan teknis, memanfaatkan jaringan LAN atau jaringan area lokal, *game online* pada akhirnya akan menggunakan jaringan yang lebih besar, seperti *www*, *web* di seluruh dunia atau lebih dikenal dengan internet nirkabel yang dapat diakses. untuk bermain *game*. Pertama-tama kita harus menginstal perangkat lunak *game online*, kita harus mendaftar terlebih dahulu dan kita dapat memainkannya secara instan untuk memulai *game online*. Dalam *game online* kita tidak perlu berpergian, kita cukup duduk di depan komputer untuk langsung menikmati *gamenya*. Perbedaan utama lainnya adalah bahwa pemain dapat bersaing dan berteman dari seluruh dunia dengan terhubung

ke internet di seluruh dunia. *Ragnarok online, rf online, let's dance, perfect universe, yugioh online* adalah contoh *game online*.³⁰

Game sebagai Pusat Industri di negara-negara Barat kini juga mulai merambah pasar Asia dan *game* berkembang baik untuk perusahaan maupun untuk konsumen. Pada tahun 2008, apalagi Asia menggenggam keberhasilan perkembangan konsumen permainan.

Sederhananya, gaya serta teknologi yang lalu bertumbuh pengaruhi permainan. Tiap perkembangan teknologi terkini, khususnya teknologi pc, pula hendak membagikan jalur serta kesempatan terkini buat invensi permainan.

Sejak bayi, anak telah belajar banyak keterampilan dalam bermain, misalnya sejak orang tua/orang lain sering menampilkan mainan, menggoyangkannya sebelum anak dan anak berusaha meraihnya dan mengambil benda tersebut. Bermain, anak-anak dapat mempelajari dunia di sekitar mereka, orang-orang di sekitar mereka serta hal-hal yang mereka temui. Karena menyenangkan untuk dimainkan, tidak masalah jika anak-anak mengulangi permainan berkali-kali, dengan demikian mereka belajar sendiri untuk melakukan sesuatu yang baru tanpa menyadarinya. Hal ini dilakukan berulang kali sesekali saat bermain. Ada beberapa keuntungan selain kenikmatan.³¹

b. Jenis Game Online

Game online merupakan salah satu jenis permainan komputer yang memanfaatkan media jaringan komputer baik berupa LAN atau internet. Biasanya *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. *Game Online* memiliki

³⁰ Rudy Mumu Mega Sriulina Sihaloho, Evie A. A. Suwu, "Kajian Game Online Terhadap Anak Dibawah Umur Di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado" 13, no. 1 (2020): 1–12.

³¹ Muhammad Fahrijal Arifudin Firmansyah, "Hubungan Adiksi Bermain Game Online Dengan Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri Di Desa Cemeng Bakalan Sidoarjo," n.d.

jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan:

1) *Free Fire* (FF)

Game online sangat populer saat ini di kalangan anak-anak, remaja, bahkan dewasa. *Free Fire* adalah salah satu game yang paling banyak dimainkan di Indonesia. *Game survival shooter* terbaik di ponsel ini disebut *Free Fire*. Anda akan bertarung melawan 49 pemain lain dalam permainan berdurasi 10 menit ini di sebuah pulau terpencil untuk bertahan hidup. Tujuan permainan ini adalah menghabiskan waktu sebanyak mungkin di zona aman. Pemain diperbolehkan memilih lokasi untuk memulai permainan menggunakan parasut. Kendarai mobil untuk menjelajahi peta yang luas, bersembunyi di parit, atau berjongkok di rerumputan untuk menghilang.

Game free fire merupakan salah satu permainan *daring (online)* bergenre *battle royale* yang populer di kalangan anak-anak dan remaja. Namun, penting untuk dicatat bahwa secara resmi, *game* ini tidak di tunjukkan untuk anak usia (0-6 tahun) karena mengandung unsur kekerasan dan memerlukan kemampuan berpikir strategis serta koordinasi tangan-mata yang belum sepenuhnya berkembang pada anak-anak di usia tersebut. Permainan ini hampir mirip dengan permainan sebelumnya yaitu pemain cukup bertahan hidup. *Game* ini rilis pada bulan januari 2018 dan langsung sukses dan digemari oleh banyak orang. *Game* ini dapat dimainkan sampai 4 orang teman dan sudah dilengkapi fitur *voice chat* sehingga pemain dapat berkomunikasi sambil bermain.

Fenomena bermain *game online Free Fire* yang mendominasi yaitu anak-anak terpelajar dari mulai Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas bahkan sampai Mahasiswa. Perhatian orang tua dan pengawasan orang tua sangatlah dibutuhkan ketika

anak-anak dapat berkesempatan untuk bermain *game online Free Fire*. Apabila anak-anak yang bermain *game online Free Fire* tidak segera diatasi dapat mengakibatkan dampak negatif, merasa senang dan nyaman pada saat bermain *game online* akibatnya anak-anak merasa gelisah, tidak puas apabila tidak bermain *game online Free Fire*.³²

2) *Mobile Legends (ML)*

Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) merupakan salah satu *game online* yang merupakan wujud dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin hari semakin pesat pada era globalisasi saat ini. Bermain *game online* dapat dilakukan di layar monitor komputer atau layar telepon seluler, yang semula telepon seluler hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, sekarang juga bisa digunakan untuk melakukan banyak hal termasuk bermain *game online* ataupun *game offline*. *Game* terbagi atas dua jenis, pertama adalah *game offline* yang bisa kita mainkan pada perangkat komputer atau telepon seluler tanpa harus terhubung ke jaringan internet. Kedua adalah *game online* yang hanya bisa kita mainkan komputer atau telepon seluler saat terhubung dengan jaringan internet.³³

Jenis *game online* ini, saat ini menjadi game terpopuler di Indonesia. *Game* yang bergenre MOBA (*Multiplayer online battle arena*) ini dimainkan secara *online* dan membutuhkan koneksi internet, maka pertandingan akan dibagi menjadi 2 tim yang terdiri dari 5 lawan 5. Dalam satu map dengan 3 lorong untuk melawan menara musuh, 3 area hutan, 18 menara pertahanan, 2 bos liar. Hancurkan menara lawan dan Anda bisa menang serta membutuhkan kerja tim yang baik. Menurut peneliti manfaat bermain *Mobile Legend* antara lain meningkatkan kemampuan berpikir, memiliki hero keliling dunia, banyak

³² Ega Suryakusuma, Erik Aditya Ismaya, dan Syaffruddin Kuryanto, “Analisis Dampak Bermain Game Online Free Fire Terhadap Intraksi Sosial Anak Sekolah Dasar di Desa Jekulo,” 2024.

³³ Devita Rani, Effiati Juliana Hasibuan, dan Rehia K Isabela Barus, “Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa Impact of Online Mobile Legends Game : Bang Bang for Students” 7, no. 1 (2019): 6–12.

event, mempererat persahabatan, dan mudah dimainkan. Sedangkan kekurangan dari aplikasi *game* Namun *Mobile legend* juga memiliki dampak pada kesehatan mata, nyeri sendi, serta kecanduan yang akan di derita anak, serta dapat berdampak pada perkembangan sosial emosionalnya.

Dengan kondisi anak yang gemar bermain *game online Mobile Legend* perlunya pengawasan dan pembatasan pada penggunaan *handphone*. Anak yang kecanduan bermain *game online Mobile Legend* akan menjadi pendiam dan menutup diri kemudian mempunyai emosi yang berlebihan dalam kondisi seperti itu perlunya pengawasan dan pembatasan diri agar tidak mengganggu terhadap kesehatan mental pada anak. “*World Health Organization*” (WHO) atau organisasi kesehatan dunia mendefinisikan kesehatan mental sebagai kemampuan yang dimiliki individu dalam mengelola stress, menjalani aktivitas secara normal dan produktif dan berperan baik dalam suatu komunitas atau lingkungan masyarakat.³⁴

3) PUBG *Mobile*

Game online PUBG ialah permainan yang memakai jejaring internet serta bisa dimainkan seluruh individu dengan bersama. Menjabarkan permainan PUBG ialah *game* dengan basis internet yang mana pemain dengan online serta bisa dijangkau tiap individu yang terkait didalamnya memakai perangkat laptop, komputer, tablet serta *handphone*. *Game* PUBG dijabarkan menjadi permainan yang bisa dijangkau dominan individu sebab mudah dimainkan hanya dengan menyambungkan akses internet. *Game online* PUBG yang terkenal sekarang ini ialah *Player Unknowns BattleGrounds*

³⁴ Dhika Bayu Mahardhika Asri Suci Afiani, Irfan Zinat Achmad, Resty Gustiawati, “Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik Jurnal Porkes (Jurnal Pendidikan Olahraga Kesehatan & Rekreasi),” *Jurnal Pendidikan Olahraga Kesehatan dan Rekreasi* 5, no. 2 (n.d.): 391–405, <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i2>.

(PUBG). Permainan ini berpotensi membentuk pemainnya merasakan adanya rintangan serta kecanduan yang dikarenakan keasyikannya.³⁵

Game ini pertama kali muncul pada bulan maret 2017 dan langsung populer. Dalam permainan ini, tujuannya hanya satu ialah mampu bertahan hingga permainan berakhir. Saat pertama kali bermain, anda akan berada di pesawat lalu melompat ke sebuah pulau dan anda juga perlu memiliki senjata dan alat pelindung untuk bisa bertahan hidup hingga permainan selesai.

PUBG memuat pertempuran 100 orang secara bersamaan di sebuah area yang besar, yang semuanya datang tanpa perbekalan apapun. Setiap dari mereka harus memperkuat dan mempersenjatai diri mereka dengan apapun yang mereka temukan di arena yang ada, dari sekedar panci penggorengan untuk senjata *melee*, *boody armor* untuk menahan sedikit laju peluru, hingga senjata api kaliber berat. Bisa juga menemukan kendaraan air atau darat untuk ekstra mobilitas. Ini perlu bertahan hingga akhir, dan menjadi satu-satunya player yang selamat ditengah pertempuran. Tidak banyak kesempatan bersembunyi hanya satu tempat saja, karena daerah dimana *player* bisa bergerak akan terus diperkecil seiring dengan waktu berjalan di sebuah arena besar yang terus memaksa pemain untuk berhadapan langsung dengan satu sama lain. Selain bermain solo, juga bisa bermain dalam format Duo (2 orang) dan juga squad (4 orang), baik secara acak atau dengan mengundang teman dari *Friend List*.³⁶

c. Dampak *Game Online* Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini

Permainan *online* mempunyai dampak positif dan dampak negatif pada perkembangan AUD sebagai berikut

1) Dampak positif

³⁵ Gede Jutawan dan I Ketut Sudarsana, “Analisis Game Online PUBG terhadap Problem Hasil Belajar Siswa” 3, no. 1 (2024): 47–58.

³⁶ Ach Fauzi, “Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown ’ s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik” II, no. 1 (2019): 61–66.

a) Meningkatkan Konsentrasi

Beberapa game online menuntut adanya konsentrasi tinggi, artinya seseorang bisa berkonsentrasi pada satu hal yang menurut dia menarik. Anak harus menyelesaikan beberapa tugas dalam permainan, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Tetapi konsentrasi dalam hal lain, misalnya belajar mereka jadi kurang fokus karena selalu memikirkan *game online* yang masih ingin mereka menangkan atau mereka mainkan.

b) Meningkatkan Ketangkasan Mata Dan Tangan

Ketika bermain *game online*, gamer dituntut untuk memberi respon yang cepat terhadap apa yang dilihatnya dimonitor dengan menggunakan tangannya untuk mengetik di layar *smartphone*. Dengan cepat mata berinteraksi atau berkoordinasi dengan tangan ketika melihat lawan sedang menghadang ataupun dalam *mobile legend*, ketika lawan berusaha memecahkan tower.

c) Mengembangkan Daya Berpikir Atau Penalaran

Dalam dunia game online, anak akan menemukan banyak hal baru, lawan baru dan taktik yang baru. Anak dapat secara tidak langsung mengkondisikan dirinya untuk mengetahui keadaan sekitar dan beradaptasi terhadap perkembangan situasi terbaru dari permainan. Anak yang bermain *game online* juga membuat strategi atau trik agar timnya bisa menang mengalahkan tim lawan.

d) Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris

Mayoritas *game online* didesain berbahasa inggris, sehingga baik cerita, narasi, keterangan, pengaturan dan lainnya dideskripsikan dalam bahasa inggris, mau tidak mau mereka harus belajar apa maksud bahasa inggris yang dibuat di *game online* agar mereka bisa bermain dan mengerti menggunakan permainan tersebut.

2) Dampak negatif

a) Menurunkan Kesehatan Tubuh

Dengan duduk diam di depan monitor selama berjam-jam bahkan sepanjang hari ketika bermain *game online*, otomatis anak tidak menggerakkan tubuhnya sehingga kekurangan aktivitas apalagi olahraga. Kesehatan menurun karena berjamjam bermain *game online* dan tidak ingat jam makan itu yang menyebabkan kebugaran tubuhnya menurun bahkan berkurang.

b) Membuat Malas

Game online membuat para anak usia prasekolah hanya fokus terhadap *game* yang dimainkan dan menjadi malas melakukan hal lain yang jelas kurang menarik dibanding *game online*. Mereka malas melakukan aktivitas lain seperti belajar, makan, tidur siang, bermain biasa dengan teman sebaya dan lainnya.

c) Sulit Berkonsentrasi Dalam Pelajaran

Terlalu fokus dan ketergantungan terhadap *game online* juga dapat menyebabkan pikiran anak menjadi selalu memikirkan tentang *game*, ingin bermain *game* dan ingin segera kembali berhadapan dengan layar *smartphone* untuk bermain bersama teman-teman *gamenya*. Sehingga membuat anak tidak fokus lagi belajar dan bahkan tidak mengerjakan PR dari sekolah.

d) Berkurangnya Sosialisasi

Anak prasekolah yang terlalu asyik dengan *game online* akan merasa tidak membutuhkan orang lain di sekitarnya dan cukup nyaman dengan hanya ada dirinya dan *game online*. Anak nyaman bermain *game online* di kamar dan menurut orang tua itu baik agar dia tidak bermain di sungai atau comberan tetapi pada dasarnya itu akan membuat berkurangnya sosialisasi anak tersebut

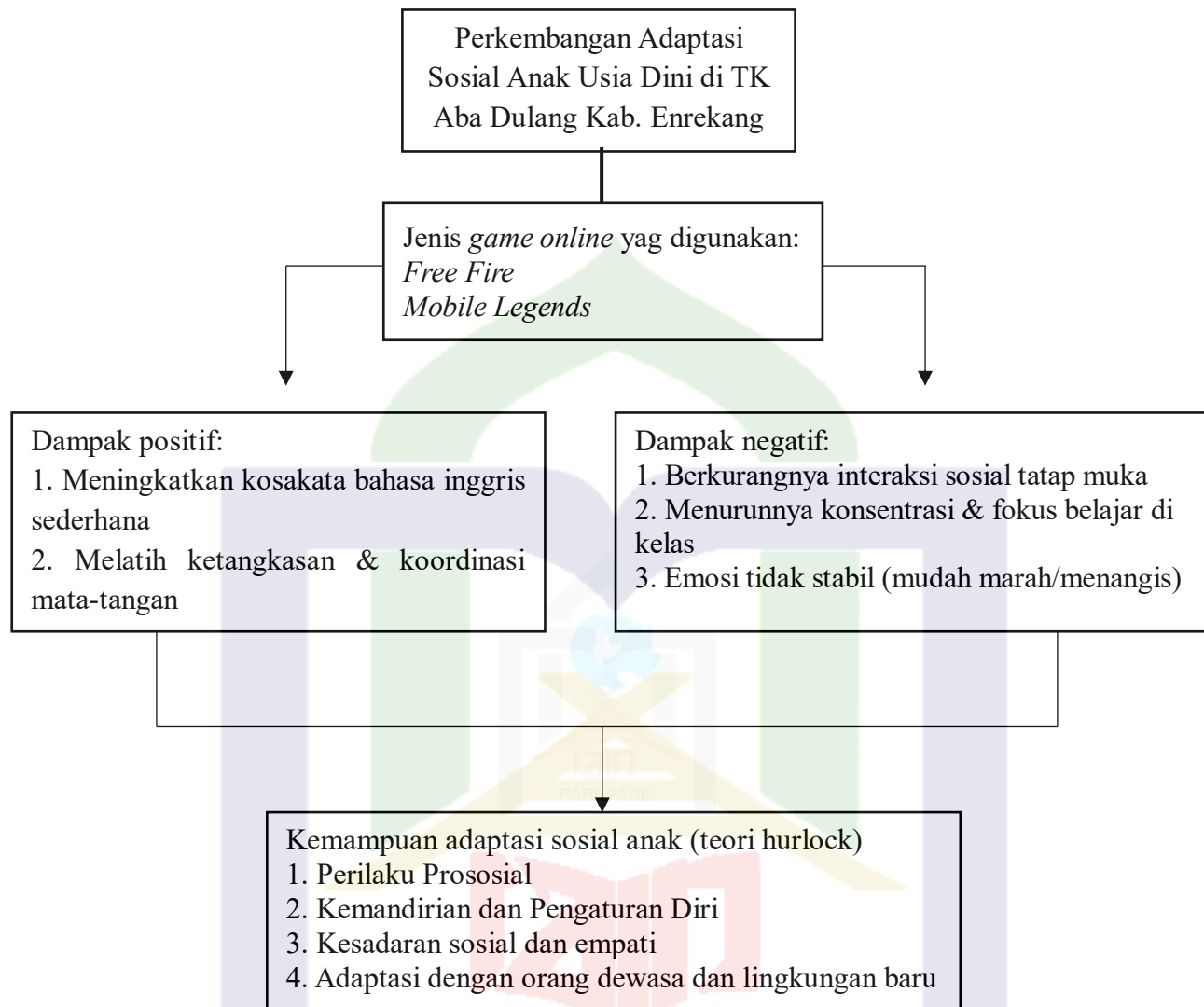
karena dia hanya berdiam diri di kamar dengan *handphonenya* dan bermain *game online*.³⁷

C. Kerangka pikir

Munculnya *game online* yang merupakan salah satu perkembangan teknologi pada zaman sekarang, tentunya perlu disikapi dengan pandangan positif maupun negatif yang dapat berdampak pada masyarakat salah satunya yakni dilingkungan anak usia dini. Sebagai orang tua maupun guru kepada peserta didik mengenai dampak negatif yang dapat diberikan apabila *game online* dimainkan secara berlebihan.



³⁷ Anis Tiani, "Hubungan Antara Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Anak di Surakarta," 2014.



Gambar 2.1 (Kerangka pikir)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Denzin dan Lincoln menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada.³⁸

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan studi kasus. Penelitian studi kasus adalah suatu metode yang digunakan untuk meneliti suatu fenomena tertentu dalam masyarakat yang dilakukan secara mendalam untuk mengkaji latar belakang, keadaan dan interaksi yang terjadi. Studi kasus dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk menghimpun data, mengambil makna dan memperoleh pemahaman dari kasus atau fenomena tertentu.³⁹

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang, tepatnya pada kelompok B yang menjadi fokus penelitian. TK ABA Dulang merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di Desa Dulang, Kecamatan Malua, Kabupaten Enrekang, dengan jumlah peserta didik keseluruhan sebanyak 28 orang dan didukung oleh 3 tenaga pendidik, termasuk kepala sekolah. Dalam pelaksanaan pembelajaran, peserta didik dibagi ke dalam dua kelompok belajar, yaitu kelompok A dan kelompok B.

Kelompok B yang menjadi subjek penelitian terdiri dari 15 anak usia dini. Pada kelompok ini, peneliti menemukan adanya variasi kemampuan anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah. Sebagian besar anak telah menunjukkan kemampuan adaptasi sosial yang cukup baik, tetapi terdapat beberapa

³⁸ dkk Mochamad Nasrullah, S. Pd., *Metodologi Penelitian Pendidikan*, n.d.

³⁹ M. Si Dr. H. Zuchri Abdussamad, S. I. K., *Metode Penelitian Kualitatif*, n.d.

anak yang masih memerlukan bimbingan lebih lanjut, terutama dalam aspek Interaksi sosial, pengendalian emosi, dan kepatuhan terhadap aturan kelas.

Kondisi tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk menggali lebih dalam mengenai faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kemampuan adaptasi sosial anak, khususnya terkait penggunaan game online di rumah. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada perilaku anak di sekolah, tetapi juga mencoba melihat keterkaitannya dengan kebiasaan anak ketika berada di lingkungan keluarga.

Adapun waktu penelitian dilaksanakan selama 1 bulan, disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Waktu tersebut digunakan untuk memperoleh data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

C. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan informasi ialah tahap yang sangat penting dalam penelitian, sebab tujuan penting dari penelitian merupakan memperoleh informasi. Pengumpulan informasi pada penelitian ini merupakan selaku selanjutnya:

1. Observasi

Komentar dibuat untuk tujuan tertentu dengan menggunakan pengamatan sistematis. Observasi bertujuan untuk menjelaskan lingkungan yang dilihat, kegiatan yang berlangsung, tindakan dan perilaku partisipan, serta makna kejadian berdasarkan sudut pandang partisipan.⁴⁰

Observasi ini dilakukan di TK Aba Dulang Kab. Enrekang dan di rumah subjek, adapun subjek yang di observasi adalah anak yang menggunakan *game online*. Observasi dilakukan karena adanya kondisi dimana ada beberapa anak yang cenderung lebih suka menyendiri dan tidak beradaptasi dengan teman-temannya.

⁴⁰ Santun Nurraihan Suniati, Puspitasari, "Teknik Observasi Pada Anak Usia Dini" 1, no. 1 (2025).

Teknik observasi digunakan untuk mengamati secara langsung Dampak penggunaan *game online* terhadap kemampuan adaptasi sosial anak usia 5-6 tahun di Desa Dulang Kecamatan Malua Kabupaten Enrekang.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Observasi

No	Indikator Kemampuan Adaptasi Sosial	Deskripsi Perilaku Yang Diamati
1	Perilaku Prosocial	a. Menunjukkan sikap toleran b. Bermain secara kooperatif
2	Kemandirian dan Pengaturan Diri	a. Menaati aturan b. Sabar menunggu giliran
3	Kesadaran Sosial Dan Empati	a. Memahami perasaan orang lain (empati) b. Mengenal sopan santun dan tata krama
4	Adaptasi dengan orang dewasa dan lingkungan baru	a. Mudah menyesuaikan diri dengan situasi baru b. Berinteraksi dengan orang dewasa yang tepat

2. Wawancara

Metode penelitian ini menggunakan wawancara yang terorganisir atau menyeluruh untuk mengumpulkan informasi dari semua partisipan untuk menyesuaikan bahasa dan urutan dengan karakteristik masing masing responden. Format wawancara dan ungkapan setiap pertanyaan juga dapat dimodifikasi, tergantung pada persyaratan dan keadaan wawancara individu pada saat wawancara.⁴¹

⁴¹ Pia Sopiati Gagah Daruhadi, "Pengumpulan Data Penelitian" 3, no. 5 (2024): 5423–43.

Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai 2 orang anak yang menggunakan *game online*, orang tua dari anak tersebut dan 1 orang guru yang mengajar di kelompok B.

3. Dokumentasi

Penelitian ini melengkapi penggunaan teknik wawancara dan observasi. Temuan penelitian ini didukung oleh: sejarah sekolah, otobiografi sekolah, dan foto-foto saat wawancara anak di Desa Dulang, Kecamatan Malua, Kabupaten Enrekang, teknik ini digunakan untuk mengumpulkan dokumen tentang pengaruh *game online* terhadap kemampuan adaptasi sosial anak usia 5-6 tahun.

D. Teknik Keabsahan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu menggunakan kata-kata, hal ini bisa dipengaruhi oleh kredibilitas informannya, waktu pengungkapan, kondisi yang dialami. Maka peneliti melakukan triangulasi yaitu pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Sehingga ada triangulasi dari sumber dan triangulasi waktu.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk mengkaji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

Berdasarkan pada keterangan di atas maka peneliti menggali data tentang dampak penggunaan *game online* terhadap kemampuan beradaptasi anak usia 5-6 tahun di TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang. Adapun untuk mencapai kepercayaan tersebut, maka ditempuh langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara.
- b. Membandingkan apa yang dikatakan oleh orang tua dengan apa yang dikatakan oleh guru.
- c. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

2. Triangulasi Waktu

Jadi pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi dalam waktu atau situasi yang berbeda.

Dalam hal ini Penulis membandingkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru, dengan data yang diperoleh dari wawancara dengan orang tua. Selain itu Penulis juga membandingkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan data yang diperoleh dari observasi, dan dokumentasi, namun dengan waktu dan situasi yang berbeda sehingga diketahui kesesuaian data hasil wawancara dengan fakta di lapangan.⁴²

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa data kualitatif, yaitu analisa yang mendasarkan pada adanya hubungan semantik antarmasalah penelitian. Analisis kualitatif dilaksanakan dengan tujuan agar peneliti mendapatkan makna data untuk menjawab masalah penelitian. Oleh karena itu, dalam analisis kualitatif data-data yang terkumpul perlu disistematisasikan, distrukturkan, disemantikkan, dan disintesisikan agar memiliki makna yang utuh.

Model lapangan ini menganalisis secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah valid. Sehingga peneliti benar-benar mendapat hasil yang sesuai dengan fakta lapangan tanpa adanya rekayasa. Aktivitas dalam analisis data yaitu menggunakan data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing/verification*. Langkah-langkah analisis yaitu:

1. Data *Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, di cari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah di reduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan

⁴² Nomor Tahun et al., "Pendidikan Media Digital untuk Mencegah Dampak Negatif Game Online Terhadap Nilai Kebangsaan," 2025.

mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya nanti bila diperlukan.

Berdasarkan keterangan di atas, maka dalam penelitian ini peneliti mencatat dan merangkum data, kemudian memilih hal hal pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting, kemudian membuang hal-hal yang tidak penting.

2. Data *Display* (Penyajian Data)

Setelah reduksi data, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Penyajian data adalah menyajikan sekumpulan informasi yang tersusun sehingga mempermudah untuk memahami apa yang sedang terjadi, serta merencanakan tindakan selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Berdasarkan keterangan di atas, maka peneliti telah menyajikan data yang berbentuk uraian dan memiliki hubungan antar kategori yang sedang dibahas dalam bentuk teks naratif.

3. *Conclusion Drawing / Verivication* (Kesimpulan)

Tahapan ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan ini diikuti dengan adanya bukti-bukti yang diperoleh ketika penelitian di lapangan.⁴³

Verifikasi data dimaksudkan untuk penentuan data terakhir dari keseluruhan proses tahapan analisis sehingga keseluruhan permasalahan mengenai dampak penggunaan *game online* terhadap kemampuan beradaptasi anak usia 5-6 tahun di TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang dapat terjawab sesuai dengan data dan permasalahannya.

Teknik analisis data, merupakan bagian penting dalam penelitian, karena dengan teknik ini peneliti dapat menganalisa secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.⁴⁴

⁴³ Maulia Mitha Utomo, Didik Tri Setiyoko, dan Universitas Muhadi Setiabudi, "Dampak Game Online Pada Peserta Didik: Studi Kasus Kelas IV SD Negeri Bojong 02 Kecamatan Jatibarang Brebes" 6, no. 3 (2024).

⁴⁴ Ali Muhson, "Teknik Analisis Kuantitatif Teknik Analisis Kuantitatif," Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta 183 (2021): 196.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Kemampuan Adaptasi Sosial Anak Kelompok B Di TK Aba Dulang Kab. Enrekang

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Kelompok B pada TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang, diperoleh data bahwa sebagian besar anak telah menunjukkan kemampuan adaptasi sosial yang sangat berkembang. Dari 15 anak siswa, sebanyak 13 anak mampu beradaptasi dengan baik di lingkungan sekolah, sedangkan 2 anak menunjukkan kemampuan adaptasi sosial yang kurang berkembang.

Kesimpulan ini diperoleh dari hasil pengamatan terhadap empat indikator kemampuan adaptasi yang meliputi perilaku prososial, kemandirian dan pengaturan diri, kesadaran sosial dan empati, serta adaptasi dengan orang dewasa dan lingkungan baru.

Pada indikator perilaku prososial, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak Kelompok B telah menunjukkan perilaku prososial yang berkembang dengan baik. Namun demikian, peneliti menemukan bahwa terdapat dua anak yang menunjukkan perkembangan perilaku prososial yang belum optimal. Selama proses pembelajaran berlangsung kedua anak tersebut lebih sering memilih duduk sendiri dibandingkan bergabung bersama teman-temannya.

Selain itu, kedua anak juga terlihat kurang aktif ketika berdiskusi maupun bermain bersama teman. Mereka lebih banyak memperhatikan teman-temannya bermain daripada ikut terlibat dalam aktivitas tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam membangun hubungan sosial dengan teman sebaya masih memerlukan stimulasi yang lebih intensif agar anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial di sekolah. Hasil observasi tersebut

diperkuat oleh hasil wawancara dengan N selaku guru Kelompok B yang menyatakan:

"Kalau di kelompok B ini cuma dua anak saja yang masih agak kurang bergaul sama teman-temannya, selalu diam saja di tempatnya kadang melamun, mengacak-acak isi tasnya atau biasa juga coret-coreit bukunya."⁴⁵

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kedua anak masih mengalami hambatan dalam menjalin hubungan sosial dengan teman sebaya. Anak lebih sering menyendiri sehingga kesempatan untuk belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitar menjadi berkurang. Temuan tersebut juga diperkuat oleh hasil wawancara berikut:

"Setiap ada permainan berkelompok mereka itu berdua diam saja terus sementara temannya yang lain sudah sibuk mencari teman untuk ditemani bermain, selalu guru pi yang carikan teman, masih butuh sekali pendampingan padahal sudah mau masuk SD."

Selanjutnya pada indikator kemampuan dan pengaturan diri, hasil observasi menunjukkan bahwa kedua anak masih mengalami kesulitan dalam aspek kemandirian dan pengaturan diri. Selama proses pembelajaran berlangsung kedua anak sering kali kurang fokus memperhatikan penjelasan guru. Anak lebih sering melamun, memainkan isi tas, maupun mencoret-coreit buku ketika kegiatan belajar sedang berlangsung. Selain itu, kedua anak masih sering meninggalkan tempat duduk tanpa izin dan membutuhkan arahan berulang kali agar kembali mengikuti kegiatan pembelajaran bersama teman-temannya.

Peneliti juga mengamati bahwa kedua anak belum mampu mengendalikan perhatian dalam waktu yang cukup lama. Ketika guru memberikan instruksi, anak sering kali terlambat merespons sehingga guru harus mengulangi penjelasan beberapa kali. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam

⁴⁵ Wawancara dengan Ibu Nursapitri, S. P. guru kelompok B TK Aba Dulang Kab. Enrekang, 4 juni 2026.

mengontrol perilaku dan memusatkan perhatian selama pembelajaran masih belum berkembang secara optimal.

Hasil observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan N selaku guru Kelompok B yang menjelaskan bahwa:

“Masih butuh sekali pendampingan kalo setiap proses pembelajaran, kurang sekali memperhatikan setiap proses pembelajaran selalu kita yang arahkan terus menerus”

Selain itu, guru juga menjelaskan bahwa kedua anak masih menunjukkan rasa percaya diri yang rendah ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

"Mereka itu kurang percaya diri sekali kalau disuruh untuk bergabung dalam kegiatan kelas, biasa juga kadang tiba-tiba menangis dan melapor ke saya kalau ada temannya yang tidak sengaja senggol ki atau dijatuhkan barangnya."⁴⁶

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pengaturan emosi kedua anak masih perlu dikembangkan. Anak belum mampu mengendalikan perasaan ketika menghadapi situasi yang kurang menyenangkan sehingga masih bergantung kepada guru untuk menyelesaikan masalah sederhana yang sebenarnya dapat diselesaikan melalui komunikasi dengan teman.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui pula bahwa kebiasaan bermain *game online* di rumah menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kemampuan pengaturan diri anak. Orang tua beberapa kali menyampaikan kepada guru bahwa anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* setelah pulang sekolah sehingga waktu istirahat dan kegiatan sosial anak menjadi berkurang. Akibatnya, ketika berada di sekolah anak cenderung sulit berkonsentrasi dan lebih mudah kehilangan fokus selama mengikuti pembelajaran.

⁴⁶ Wawancara dengan Ibu Nursapitri, S. P. guru kelompok B TK Aba Dulang Kab. Enrekang, 4 juni 2026.

Selanjutnya pada indikator kesadaran sosial dan empati, hasil observasi menunjukkan bahwa kedua anak masih kurang percaya diri ketika harus menyampaikan pendapat maupun berinteraksi secara aktif dengan teman. Akibatnya, anak lebih banyak menunggu bantuan guru apabila terjadi masalah kecil saat bermain maupun belajar. Guru Kelompok B menjelaskan bahwa:

"Kalau masalah sikapnya baik ji kayak selalu berbagi makanan atau mainan sama temannya, tidak pernah juga ganggu temannya atau buat masalah gitu, nurut saat disuruh mengantri menunggu giliran menghafal atau berwudhu."⁴⁷

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa kedua anak memiliki dasar empati yang cukup baik karena tidak menunjukkan perilaku menyakiti teman maupun perilaku agresif. Anak juga mampu menghargai hak teman melalui sikap berbagi dan bersedia menunggu giliran. Akan tetapi, kemampuan tersebut masih perlu dikembangkan agar anak lebih aktif dalam membangun hubungan sosial dengan lingkungan sekitarnya.

Selanjutnya pada indikator adaptasi dengan orang dewasa dan lingkungan baru, hasil observasi menunjukkan bahwa kedua anak masih menunjukkan kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah. Kedua anak terlihat kurang bersemangat mengikuti pembelajaran, kurang percaya diri ketika diminta tampil di depan kelas, dan sering membutuhkan pendampingan guru untuk mengikuti kegiatan kelompok.

Selain itu, guru juga menjelaskan bahwa orang tua kedua anak sering menyampaikan keluhan mengenai kebiasaan anak bermain *game online* hingga malam hari.

"Setiap diadakan pertemuan dengan orang tua selalu ada keluhan dari orang tua kedua anak itu yang melapor kalau anaknya itu sering

⁴⁷ Wawancara dengan Ibu Nursapitri, S. P. guru kelompok B TK Aba Dulang Kab. Enrekang, 8 juni 2026.

sekali main game online setiap pulang sekolah bisa sampai malam itu main game kalau tidak dipaksa berhenti."

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* menyebabkan anak memiliki kesempatan yang lebih sedikit untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Akibatnya, ketika berada di sekolah anak memerlukan waktu yang lebih lama untuk merasa nyaman, beradaptasi dengan guru, maupun berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran.

2. Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Kemampuan Adaptasi Sosial Anak Kelompok B Di TK Aba Dulang Kab. Enrekang

Berdasarkan hasil yang dilakukan oleh peneliti, dari 15 peserta didik kelompok B yang bersekolah di TK Aba Dulang Kab. Enrekang, terdapat 2 peserta didik yang mengalami kecanduan terhadap *game online* yang mengakibatkan peserta didik tersebut menjadi malas belajar, dan sulit konsentrasi pada saat pembelajaran di kelas. Maksud dari malas belajar seperti, guru menyuruh peserta didik mengulang kembali pelajaran dirumahnya, tetapi mereka tidak melaksanakannya, dia hanya bermain *game*, dan sulit konsentrasi saat proses pembelajaran seperti fokusnya mudah teralihkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, terdapat dua dampak dari permainan game online terhadap kemampuan adaptasi sosial anak kelompok B di TK Aba Dulang Kab. Enrekang yaitu dampak positif dan dampak negatif.

a. Dampak positif

Salah satu dampak positif yang ditemukan adalah meningkatnya kemampuan anak dalam memahami dan menggunakan bahasa Inggris. Sebagian besar *game online* menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama dalam menu, instruksi permainan, percakapan antarpemain, maupun misi yang harus diselesaikan. Akibatnya, anak menjadi terbiasa melihat dan memahami kosakata bahasa Inggris yang sering muncul dalam permainan.

Bahkan, mereka menggunakan kata-kata sederhana dalam bahasa Inggris saat berkomunikasi dengan teman yang bermain bersama mereka. Kondisi ini menunjukkan bahwa *game online* dapat menjadi media pembelajaran bahasa yang menarik dan tidak membosankan bagi anak.

Sebagaimana yang dikatakan oleh N guru kelompok B:

“Adaji juga bagusna sebenarnya itu game online untuk peserta didik karena dari situ mereka mendengar percakapan bahasa inggris sehingga bisa mi juga na tiru kalimatnya satu persatu, contohnya biasa na bilang “ibu i am ready”.

Selanjutnya pernyataan dari I:

“Biasa to itu kalau selesai mi itu yang ku suruhkan kayak suruh kerja pr atau makan, bilang mi mama *finish* mi”⁴⁸

Selain itu, game online juga dapat meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan. Dalam banyak permainan, pemain dituntut untuk merespons situasi dengan cepat, menggerakkan karakter, menghindari serangan lawan, atau menyusun strategi dalam waktu singkat. Aktivitas tersebut melatih kecepatan berpikir, refleksi, ketelitian, dan kemampuan motorik anak. Semakin sering anak berlatih dalam permainan yang membutuhkan ketepatan dan kecepatan, maka koordinasi antara penglihatan dan gerakan tangan menjadi semakin baik.

Sebagaimana yang dikatakan oleh R:

“Dari yang ku perhatikan selama dia itu main game kayak lincah sekali mi juga kalau ada na kerja seperti kalau ikut ke kebun, ku suruh siram tanaman cepat sekali selesai atau biasa juga disuruh bersihkan bawang merah cepat itu na selesaikan”⁴⁹

Selanjutnya pernyataan dari I:

⁴⁸ Wawancara dengan Ibu Rida orang tua siswa TK Aba Dulang Kab. Enrekang, 14 Juni 2026 (19:14).

“Kalau berkelahi itu sama kakaknya selalu itu kalah kakaknya karena lincah sekali ki menghindar, seperti itumi kapang yang selalu na mainkan di game online harus ki cepat supaya bisa menang dalam permainan”⁵⁰

Dampak positif lainnya adalah meningkatnya kemampuan kerja sama dan komunikasi. Pada beberapa jenis *game online* yang dimainkan secara berkelompok, anak harus berinteraksi dengan pemain lain untuk mencapai tujuan tertentu. Mereka belajar berbagi tugas, menyusun strategi, memberikan informasi kepada anggota tim, dan bekerja sama untuk memenangkan permainan. Pengalaman ini dapat membantu anak memahami pentingnya komunikasi dan kerja sama dalam mencapai tujuan bersama.

Sebagaimana yang dikatakan oleh N guru kelompok B:

“Kalau takkala main itu sama temannya pintar ki susun rencana misalnya kalau main sembunyi dia biasa yang ajak temannya sembunyi supaya tidak mudah ki di dapat sama yang jaga”⁵¹

Selanjutnya R menyatakan:

“Biasa juga kalau semangat ki belajar selalu itu na panggil temannya kerumah na kerja sama-sama tugasnya apalagi kalo ada tugas kelompoknya sering itu dia yang semangat kumpulkan temannya untuk kerjakan”⁵²

Selanjutnya I mengatakan:

“Selalu to sibuk mau bantu kakaknya kalo ada na kerja kakaknya kayak banyak sekali apa mau na tau, seperti klo kerja tugas kakaknya selalu disitu sembarang juga na kerja”

⁵⁰ Wawancara dengan Ibu Rida orang tua siswa TK Aba Dulang Kab. Enrekang, 11 Juni 2026 (17:21).

⁵¹ Wawancara dengan Ibu Riati orang tua siswa TK Aba Dulang Kab. Enrekang, 10 Juni 2026 (09:15).

b. Dampak negatif

Di samping memberikan manfaat, *game online* juga memiliki dampak negatif yang cukup besar apabila dimainkan secara berlebihan. Salah satu dampak yang paling terlihat adalah berkurangnya interaksi sosial secara langsung. Anak yang terlalu sering bermain *game online* cenderung menghabiskan sebagian besar waktunya di depan layar dibandingkan berinteraksi dengan keluarga, teman, atau lingkungan sekitar. Akibatnya, kesempatan untuk melatih keterampilan sosial secara langsung menjadi berkurang. Anak mungkin lebih nyaman berkomunikasi melalui permainan daripada melakukan percakapan tatap muka.

Sebagaimana yang dikatakan oleh N guru kelompok B:

“Biasa capek jaki bicarai kalo di kelas baru tidak mau sekali mendengar, kadang kalo pergi miki di sampingnya bicara baik-baik menangis ji na balaskan”⁵³

Selanjutnya I mengatakan:

“Sering sekali ganti-gantian maka sama bapaknya marai kalo main hp terus tapi na kirai ji tidak ada orang bicara biasa mi ada orang menelpon tidak diangkat mi karena nda mau tanya ki kalo ada yang menelpon”⁵⁴

Selanjutnya R mengatakan:

“Kalo pulang mi itu dari sekolah langsung hp na moyya na cari tidak ada itu bilang makan atau ganti pakean kalo bukan saya yang marai dulu”⁵⁵

⁵³Wawancara dengan Ibu Nursapitri, S. P guru kelompok B TK Aba Dulang Kab. Enrekang, 09 Juni 2026, (08:43).

⁵⁴Wawancara dengan Ibu Riati orang tua siswa TK Aba Dulang Kab. Enrekang, 10 Juni 2026 (16:31).

⁵⁵Wawancara dengan Ibu Riati orang tua siswa TK Aba Dulang Kab. Enrekang, 17 Juni 2026 (19:04).

Dampak negatif berikutnya yang ditemukan adalah kesulitan dalam mengatur waktu. Mereka terlalu asyik bermain sehingga lupa terhadap kewajiban lainnya, seperti belajar, membantu orang tua, beribadah, atau beristirahat. Bahkan mereka tetap bermain hingga larut malam sehingga waktu tidur menjadi berkurang. Kebiasaan ini memengaruhi kesehatan fisik maupun aktivitas sehari-hari anak.

Hasil wawancara dari R mengatakan:

“Biasa kasian itu datang temannya dibawah rumah panggil-panggil nda ada sekali menyaut karena asik sekali main game, tidak na hiraukan mi di sekitarnya”⁵⁶

Selanjutnya I mengatakan:

“Kadang itu sementara menyala hp nya na ketiduran saking ngantuknya itu seharian main game terus sampe-sampe ketiduran mi baru hp nya masih bicara”⁵⁷

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa *game online* dapat menyebabkan menurunnya konsentrasi belajar. Anak yang terlalu sering bermain biasanya lebih mudah memikirkan permainan saat berada di sekolah atau ketika mengerjakan tugas. Mereka menjadi sulit fokus pada pelajaran karena perhatian mereka terbagi antara kegiatan belajar dan keinginan untuk kembali bermain. Jika kondisi ini berlangsung terus-menerus, prestasi akademik anak dapat mengalami penurunan.

Hasil dari wawancara N guru kelompok B mengatakan:

“Sering sekali mi itu lupa kerja tugas yang ku kasikan adami juga itu satu jarang sekali masuk sekolah, maunya selalu na temani mamanya dalam 1 bulan itu bisa dihitung kehadirannya cuma berapa kali saja”

Sementara wawancara dari Ibu Riati mengatakan:

⁵⁶ Wawancara dengan Ibu Riati orang tua siswa TK Aba Dulang Kab. Enrekang, 17 Juni 2026

⁵⁷ Wawancara dengan Ibu Rida orang tua siswa TK Aba Dulang Kab. Enrekang, 17 juni 2026

“Selalu ada laporan dari guru tidak kerjakan tugas na tidak bilang juga kalo ada tugas sekolahnya padahal sebelum kenal itu game rajin sekali ji kerjakan kalo ada lagi tugas-tugasnya”⁵⁸

Selanjutnya Ibu Rida mengatakan:

“Selama kenal mi game online sering dirumahnya mi neneknya tinggal karena disana sering ramai perkumpulan pemuda nongkrong sambil main game juga, makanya ikut-ikut to’mi gabung disana”⁵⁹

Berdasarkan hasil penelitian, *game online* memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap kemampuan adaptasi sosial anak. Dampak positif yang ditemukan meliputi peningkatan kemampuan bahasa Inggris, koordinasi mata dan tangan, kemampuan bekerja sama, komunikasi, serta kemampuan beradaptasi dengan lingkungan baru. Namun, *game online* juga memiliki dampak negatif apabila dimainkan secara berlebihan, seperti berkurangnya interaksi sosial secara langsung, kesulitan mengatur waktu, menurunnya konsentrasi belajar, berkurangnya partisipasi dalam kegiatan sosial, serta munculnya ketergantungan terhadap permainan. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dari orang tua dan pengaturan waktu bermain yang baik agar anak dapat memperoleh manfaat dari *game online* tanpa mengalami dampak negatif yang dapat menghambat perkembangan kemampuan adaptasi sosialnya.

⁵⁸ Wawancara dengan Ibu Riati orang tua siswa TK Aba Dulang Kab. Enrekang, 13 Juni 2026, (08:43)

⁵⁹ Wawancara dengan Ibu Rida orang tua siswa TK Aba Dulang Kab. Enrekang, 13 Juni 2026, (10:56)

3. Peran orang tua dalam mengontrol Mengontrol Dampak Terhadap Penggunaan *Game Online* Pada Kemampuan Adaptasi Sosial Anak Di TK Aba Dulang Kab. Enrekang

a) Sebagai teladan dan pemberi contoh

Orang tua memiliki peran yang sangat penting sebagai teladan dan pemberi contoh bagi peserta didik di tk aba dulang kab. enrekang dalam mengatasi dampak dari penggunaan *game online*. Dalam lingkungan di mana teknologi semakin meresap dalam kehidupan sehari-hari, teladan yang positif dari orang tua dapat memberikan dampak yang signifikan dalam membentuk kebiasaan yang sehat terkait penggunaan *handphone* peserta didik.

Hasil wawancara orang tua mengenai kepemilikan *handphone* yang digunakan anak untuk bermain *game online*, I mengatakan:

“Kalo hp yang sering na pake main game itu hp nya bapaknya, na pake main game mobile legends”.

Sedangkan R mengatakan:

“Ada sendiri memang ji hpnya itumi yang selalu na pake main game free fire”

Sebagai teladan, orang tua perlu mempraktikkan penggunaan *handphone* yang bijak dan bertanggung jawab di hadapan peserta didik. Ini mencakup tujuan yang produktif dan penting, serta menghindari penggunaan yang berlebihan atau tidak perlu. Dengan memperlihatkan bahwa mereka juga mengatur waktu dan jenis penggunaan *game online* dengan baik, orang tua memberikan contoh yang jelas bagi peserta didik tentang cara menggunakan teknologi secara positif dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagaimana I mengatakan:

“Dikasi jeda ji juga kalo main game supaya tidak terus-terusan cuman kalo tidak adaka dirumah disitu mi juga merdeka tidak ada yang ganggui atau suruh berhenti”

Sebagai pemberi contoh, orang tua juga dapat mendukung pembelajaran dan kreativitas peserta didik tanpa ketergantungan pada handphone. Mereka dapat membantu peserta didik menemukan minat dan bakat mereka melalui kegiatan seperti membaca, menulis, menggambar, atau eksplorasi alam. Dengan mendukung pengembangan minat di luar teknologi, orang tua membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan yang lebih luas dan mengurangi ketergantungan pada game online untuk hiburan atau pengalihan.

Selanjutnya R mengungkapkan:

“Semenjak ini sering main game tidak pernah mi keluar rumah biasa ji tapi bisa dihitung jari berapa kali saja karena main game terus ji na kerja”.⁶⁰

b) Sebagai pengawas dan pengontrol

Orang tua memiliki peran sebagai pengawas dan pengontrol dalam mengelola penggunaan *game online* peserta didik untuk mengurangi dampak negatifnya. Sebagai pengawas, orang tua bertanggung jawab untuk memantau aktivitas peserta didik dengan mengontrol waktu yang dihabiskan di depan layar.

Sebagaimana I mengatakan:

“Kalo ada itu disuruhkan selalu membantah apalagi kalo sementara main game baru disuruh kerja apalah gitu pasti marah-marah”.

⁶⁰ Wawancara dengan Ibu Riati orang tua siswa TK Aba Dulang Kab.Enrekang, 19 Juni 2026, (10:17)

Sebagai pengawas, orang tua perlu memantau penggunaan *game* peserta didik secara aktif. Mereka dapat melakukan ini dengan memeriksa seberapa sering peserta didik menggunakan handphone, jenis aplikasi atau permainan yang mereka akses, dan apakah penggunaan handphone tersebut mengganggu aktivitas sehari-hari peserta didik seperti tidur dan belajar. Dengan memantau dengan cermat, orang tua dapat mengidentifikasi pola penggunaan yang tidak sehat.

Dari pembahasan diatas diperkuat oleh wawancara yang dilakukan dengan R mengatakan bahwa:

“Kalo takkala asik mi sama hp nya tidak bisami disuruh berenti, padahal adami sudah ku pasang di hpnya alarm untuk berhenti kalo bunyi mi tapi masih na lanjut ji”.

Sebagai pengawas, orang tua juga bertanggung jawab untuk mendiskusikan etika penggunaan teknologi dengan peserta didik. Mereka dapat mengajarkan pentingnya memperlakukan orang lain dengan hormat di dunia maya, menghindari perilaku cyberbullying atau perilaku *online* yang tidak aman. Dengan memberikan panduan moral dan etika, orang tua membantu peserta didik memahami tanggung jawab mereka saat menggunakan teknologi.

Sebagaimana yang dikatakan oleh I:

“Pasang ka itu aplikasi pengontrol di hp yang selalu na pake main game supaya langsung ki berhenti kalo bunyi mi tapi tidak ada na dengar kapang itu dimarai pi baru berhenti itupun juga sambil marah-marah”⁶¹

⁶¹ Wawancara dengan Ibu Rida orang tua siswa TK Aba Dulang Kab.Enrekang, 19 Juni 2026, (16:24)

c) Sebagai Fasilitator

peran orang tua sebagai fasilitator memegang peranan penting dalam mendukung peserta didik mengembangkan hubungan yang sehat dengan teknologi. Sebagai fasilitator, orang tua bertindak sebagai penghubung antara peserta didik dan teknologi, sambil memastikan bahwa penggunaan handphone dilakukan dengan cara yang bertanggung jawab dan bermanfaat.

Sebagaimana dikatakan oleh I:

“Selalu ku bilang kalo mau main hp jangan mi game terus usahakan itu nonton juga yang bisa dipelajari kayak kisah nabi ga atau lagu-lagu sholawat”

Sebagai fasilitator, orang tua dapat membimbing peserta didik untuk menggunakan handphone secara positif mereka dapat membantu peserta didik memilih aplikasi atau konten yang mendidik dan sesuai dengan usia, serta mengajarkan mereka cara menggunakan teknologi untuk belajar dan peningkatan keterampilan. Dengan memberikan bimbingan yang tepat, orang tua membantu mengarahkan penggunaan handphone menjadi pengalaman yang mendukung perkembangan peserta didik.

Orang tua juga dapat memfasilitasi penggunaan handphone untuk mendukung pembelajaran dan kreativitas peserta didik. Mereka bisa mencari aplikasi edukatif atau situs web yang memberikan nilai tambah dalam pendidikan peserta didik, serta mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi minat mereka melalui teknologi seperti seni digital, pemrograman dasar, atau eksplorasi sains. Dengan memfasilitasi aktivitas yang bermanfaat, orang tua membantu peserta didik memanfaatkan potensi positif dari teknologi.

Sebagaimana R mengatakan

“Biasa ka juga disitu temani suruh nonton mi saja daripada main game terus tapi sebentar ji itu beralih ke game mi lagi,”

Tentang penggunaan handphone dengan peserta didik. Mereka dapat mengajukan pertanyaan tentang pengalaman peserta didik dalam menggunakan teknologi, serta membantu mereka memahami risiko dan manfaat dari berbagai aplikasi atau permainan online. Dengan berdiskusi secara terbuka, orang tua membantu peserta didik mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang cara menggunakan handphone secara bertanggung jawab.

Orang tua juga dapat berperan sebagai fasilitator dengan berkolaborasi secara aktif dengan sekolah dan guru di TK Aba Dulang Kab. Enrekang. Mereka dapat menghadiri pertemuan orang tua-guru untuk mendiskusikan strategi yang efektif dalam mengelola penggunaan handphone/ *game online* di rumah. Kolaborasi ini membantu memastikan bahwa pendekatan yang konsisten diterapkan untuk membimbing peserta didik dalam menggunakan teknologi dengan bijak.

Selanjutnya I mengatakan:

“Selalu miki juga minta arahan dari pihak sekolah untuk bantu ki atasi masalah anak yang selalu ketergantungan dengan game online”⁶²

Dengan mengambil peran sebagai fasilitator, orang tua di TK Aba Dulang kab. Enrekang tidak hanya membantu mengatasi dampak negatif penggunaan *game online*, tetapi juga memfasilitasi pengalaman positif peserta didik dengan teknologi. Melalui bimbingan, dukungan,

⁶² Wawancara Dengan Ibu Rida orang tua siswa TK Aba Dulang Kab. Enrekang 19Juni 2026.

dan kolaborasi dengan berbagai pihak, orang tua berperan penting dalam membentuk generasi yang mampu mengelola teknologi dengan cara yang sehat dan produktif.

Sebagaimana Rmengatakan:

“Padahal banyak sekali ji permainan lain yang sudah disediakan sering juga dinasehati baku tukar-tukar mi kakaknya juga kasi takut kalo main hp terus bisa rusak mata tidak bisa melihat tapi tidak mampan ji”

B. Pembahasan

Pembahasan ini menguraikan hasil penelitian yang mencakup kondisi kemampuan adaptasi sosial anak, dampak *game online* terhadap kemampuan adaptasi sosial anak dan peran orang tua dan guru dalam mengontrol dampak *game online* terhadap kemampuan adaptasi sosial anak kelompok B di TK Aba Dulang Kab. Enrekang.

Pembahasan difokuskan pada analisis temuan penelitian yang diperoleh di lapangan, kemudian dikaitkan dengan teori-teori yang relevan untuk memahami bagaimana dampak dari *game online* dapat mempengaruhi kemampuan adaptasi sosial anak usia 5–6 tahun. Adapun hasil temuan tersebut dianalisis secara mendalam sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 15 anak Kelompok B di TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang, diperoleh hasil bahwa kemampuan adaptasi sosial anak secara umum berada pada kategori sangat berkembang. Dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, terdapat 13 anak yang mampu menunjukkan kemampuan adaptasi sosial yang baik, sedangkan 2 anak menunjukkan kemampuan adaptasi sosial yang kurang berkembang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat dua anak yang belum mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Kemampuan tersebut sangat penting bagi anak usia dini karena melalui kemampuan beradaptasi anak dapat

membangun hubungan sosial yang baik dengan lingkungan sekitarnya. Anak yang mampu beradaptasi dengan baik akan lebih mudah diterima dalam kelompok sosial, memiliki rasa percaya diri yang tinggi, serta mampu mengembangkan berbagai keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan penelitian ini sesuai dengan teori Hurlock yang menyatakan bahwa kemampuan adaptasi sosial merupakan keberhasilan individu dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Adaptasi sosial yang baik ditunjukkan melalui kemampuan seseorang untuk diterima dalam kelompok sosial, mampu menjalankan perannya dengan baik, serta memiliki hubungan yang harmonis dengan orang lain. Dalam penelitian ini, kemampuan tersebut terlihat pada sebagian besar anak yang mampu berinteraksi secara positif dengan guru maupun teman sebaya.⁶³

Hasil penelitian ini juga didukung oleh teori Erik Erikson yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap perkembangan psikososial yang membutuhkan interaksi dengan lingkungan untuk membangun rasa percaya diri dan kemampuan sosial. Ketika anak memperoleh pengalaman sosial yang positif, maka anak akan lebih mudah mengembangkan kemampuan penyesuaian diri terhadap lingkungan sekitarnya.⁶⁴

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Annisa Nur Wahyuningsih, Nurbiana Dhieni, dan Elindra Yetti yang menyatakan bahwa anak yang memiliki kemampuan adaptasi yang baik cenderung lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, mampu bekerja sama dengan teman, serta menunjukkan hubungan sosial yang positif di lingkungan sekolah. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terlihat pada

⁶³ Dwi Nurjannah Baderi, "Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Interaksi Sosial Snak Usia Prasekolah Berbasis Teori Adaptasi SiCter callista Roy di TK Dharma Wanita Sidoarjo" 15, no. 1 (n.d.): 6–11.

⁶⁴ Tiara Emiiza, "Konsep Psikososial Menurut Teori Erik Erikson Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Tinjauan Pendidikan Islam."

kemampuan anak dalam mengikuti aturan, berinteraksi dengan teman sebaya, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah.⁶⁵

Vygotsky juga berpendapat bahwa perkembangan sosial didasarkan pada interaksi individu dalam lingkungan dan budayanya. Sosialisasi merupakan salah satu proses paling penting dalam perkembangan anak. Secara sederhana, sosialisasi merujuk pada proses di mana suatu individu terutama anak-anak menjadi anggota yang fungsional dari suatu kelompok tertentu serta menginternalisasi nilai, perilaku, dan keyakinan para anggota lainnya. Sosialisasi melibatkan proses penyesuaian diri dengan masyarakat tempat seseorang tinggal serta pembelajaran cara berinteraksi dengan orang lain. Proses ini dimungkinkan oleh internalisasi nilai-nilai budaya dari lingkungan sosial anak. Selama masa sosialisasi, anak terus-menerus berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, seperti orang tua, guru, kerabat, dan teman sebaya. Sosialisasi terjadi melalui pembelajaran, dan terkadang anak bahkan tidak menyadari apa yang sedang mereka pelajari.⁶⁶

Pembelajaran berlangsung sejak lahir hingga akhir hayat, di mana interaksi dengan orang tua memainkan peran penting dalam perkembangan sosial anak. Pembelajaran melalui imitasi sangat umum terjadi pada anak-anak kecil. Oleh karena itu, orang tua harus menjadi teladan positif bagi anak-anak mereka melalui perilaku mereka.⁶⁷

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan adaptasi sosial anak Kelompok B di TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang secara umum berada pada kategori sangat berkembang. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan sebagian besar

⁶⁵ Wahyuningsih, Dhieni, dan Yetti, “Pengaruh Latar Belakang PAUD terhadap Adaptasi Sekolah Siswa Kelas 1 Pasca COVID-19.”

⁶⁶ Arsan Shanie Hanan Musthaffirohm Nashikin, “Zona Perkembangan Proksimal Lev Vygotsky: Bagaimana Teori Ini Berperan Dalam Pendidikan Islam Bagi Anak Usia Dini” 2, no. 1 (2025): 2–6.

⁶⁷ Maide Orcan Kandir Adalet, “A Comparative Study into Early Learning Skills of Five- Six-Year Old Children and Their Social Adaptation and Skills Beş-Altı Yaş Çocuklarının Erken Öğrenme Becerileri ile Sosyal Uyum ve Becerilerinin Karşılaştırmalı Olarak İncelenmesi” 10, no. 1 (2011): 40–50.

anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial sekolah secara baik dan menunjukkan perilaku sosial yang positif dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan game online secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *handphone* akan lebih emosional, agresif karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain *game*. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makan pun harus disuap, karena sedang asyik bermain *game*. Lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kiri kanan atau memperdulikan orang di sekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tua pun enggan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, kedua anak tersebut lebih banyak menghabiskan waktu luang untuk bermain *game online* menggunakan *handphone*. Aktivitas bermain *game online* dilakukan hampir setiap hari sehingga waktu yang dimiliki anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar menjadi berkurang. Akibatnya, kesempatan anak untuk belajar bekerja sama, berbagi, berkomunikasi, dan memahami perasaan orang lain menjadi lebih sedikit dibandingkan anak yang lebih sering melakukan interaksi sosial secara langsung.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online* yang berlebihan dapat memberikan dampak terhadap kemampuan adaptasi sosial anak. Anak menjadi lebih fokus pada aktivitas digital dibandingkan aktivitas sosial di lingkungan sekitarnya. Kondisi tersebut menyebabkan perkembangan keterampilan sosial anak menjadi kurang optimal.

Teori Bronfenbrenner menjelaskan bahwa perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan tempat anak berinteraksi. Ketika lingkungan digital lebih dominan dibandingkan lingkungan sosial nyata, maka pengalaman sosial yang

diperoleh anak juga menjadi terbatas. Akibatnya kemampuan adaptasi sosial anak dapat mengalami hambatan.⁶⁸

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Muhammad Fahrijal Arifudin Firmansyah yang menemukan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan bermain game online dengan perkembangan sosial emosional anak. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online maka semakin besar kemungkinan anak mengalami hambatan dalam perkembangan sosialnya.⁶⁹

Selain itu, penelitian Ega Suryakusuma, Erik Aditya Ismaya, dan Syaffruddin Kuryanto juga menunjukkan bahwa penggunaan game online secara berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terlihat pada kecenderungan anak menjadi kurang aktif bersosialisasi dan lebih memilih bermain game dibandingkan berinteraksi dengan teman sebaya.⁷⁰

Hasil penelitian dari Trinika didapatkan bahwa hampir seluruh anak menggunakan game online di dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pada saat menggunakan handphone, waktu yang mereka perlukan untuk bermain game lebih banyak apalagi pada saat mereka tidak didampingi oleh orangtua. Tentu saja hal ini akan menghambat proses sosialisasi anak, karena anak hanya akan asyik dengan *handphonenya* dan lama kelamaan anak dapat merasa bergantung pada *handphone* tersebut. Selanjutnya hasil penelitian dari Pangastuti bahwa hampir seluruh anak-anak yang menggunakan *game online* bersikap individual dan pasif dalam berinteraksi.

⁶⁸ Nurul Rahma Yanti, "Konsep Dasar PAUD, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang," no. 25022109 (2013).

⁶⁹ Firmansyah, "Hubungan Adiksi Bermain Game Online Dengan Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri Di Desa Cemeng Bakalan Sidoarjo."

⁷⁰ Suryakusuma, Ismaya, dan Kuryanto, "Analisis Dampak Bermain Game Online Free Fire Terhadap Intraksi Sosial Anak Sekolah Dasar di Desa Jekulo."

Mereka juga memilih bermain *game online* daripada bermain dengan teman sebayanya.⁷¹

Permainan game online merupakan bagian yang integral dari perilaku dan pengalaman manusia. Selama dua dekade terakhir, ketersediaan serta penggunaan teknologi telah meningkat secara drastis dan mengubah dunia aktivitas rekreasi. Penggunaan internet serta bermain permainan game online telah menjadi kegiatan umum bagi anak-anak dan remaja, selain media sosial dan media massa tradisional. Data terbaru dari Amerika Serikat menunjukkan bahwa anak usia 5 hingga 10 tahun menghabiskan sekitar 8 jam per hari, sedangkan remaja lebih dari 11 jam per hari untuk menggunakan berbagai media elektronik secara rekreatif meliputi ponsel, televisi dan video, komputer, musik, media cetak, halaman web, serta media sosial (tidak termasuk percakapan telepon dan pesan teks). Waktu tersebut melebihi waktu yang mereka habiskan di sekolah atau bersama teman-teman.⁷²

Bagi sebagian besar orang, bermain game online merupakan aktivitas yang menyenangkan dan menarik. Bermain *game online* serta mencari kenikmatan yang terkait dengan permainan dapat menyebabkan pengabaian terhadap hubungan “normal”, tugas sekolah atau pekerjaan, bahkan kebutuhan fisik dasar. Oleh karena itu, permainan komputer dapat dipahami sebagai suatu kontinum, mulai dari aktivitas yang menyenangkan hingga penggunaan yang patologis dan bahkan menimbulkan kecanduan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa game online memberikan dampak terhadap kemampuan adaptasi sosial anak, terutama apabila digunakan secara berlebihan. Dampak yang muncul berupa berkurangnya interaksi sosial, rendahnya

⁷¹ Naila Hisanah Bilantara et al., “Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Kecanduan Game Online” 5, no. 3 (2024).

⁷² Susanne Ohmann, Alexander V O N Gontard, dan Christian Popow, “Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review,” 2018, 645–60, <https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>.

partisipasi dalam kegiatan kelompok, serta kurang optimalnya kemampuan anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Kemampuan Adaptasi Sosial Anak Kelompok B Di TK Aba Dulang Kab. Enrekang.

1) Sebagai Teladan dan Pemberi Contoh

Peran orang tua sebagai teladan dan pemberi contoh sangat penting dalam mengatasi dampak negatif penggunaan game online pada peserta didik di TK Aba Dulang Kab. Enrekang. Peserta didik cenderung meniru perilaku orang tua mereka, sehingga sikap dan kebiasaan orang tua dalam menggunakan gadget akan berpengaruh besar terhadap peserta didik. Mereka dapat mengatur waktu dan tempat penggunaan gadget di rumah, serta memperlihatkan kepada peserta didik bahwa gadget digunakan untuk kegiatan yang bermanfaat, seperti untuk bekerja, belajar, atau berkomunikasi dengan keluarga dan teman. Dengan memperlihatkan penggunaan gadget yang terkendali, orang tua membantu membentuk pola perilaku yang positif pada peserta didik.

Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mengatasi dampak penggunaan *game online* pada anak, salah satunya dengan membatasi waktu bermain. Pembatasan waktu dilakukan agar anak tidak terlalu banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game dan tetap memiliki kesempatan untuk melakukan aktivitas lain yang lebih bermanfaat. Dengan adanya batasan yang jelas, anak dapat belajar mengatur waktu antara bermain, belajar, beristirahat, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu, pembatasan

waktu bermain juga dapat mencegah terjadinya kecanduan yang berpotensi menghambat perkembangan sosial dan emosional anak.

Selain membatasi waktu bermain, orang tua juga perlu mengawasi jenis permainan yang dimainkan oleh anak. Pengawasan ini penting untuk memastikan bahwa permainan yang diakses sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak. Orang tua perlu memperhatikan isi dan karakteristik permainan agar tidak mengandung unsur kekerasan, perilaku negatif, atau konten yang tidak sesuai bagi anak. Dengan melakukan pengawasan, orang tua dapat mengarahkan anak pada permainan yang lebih edukatif dan mampu mendukung perkembangan kemampuan berpikir, kreativitas, serta keterampilan sosial anak.⁷³

2) Sebagai Pengawas Dan Pengontrol

Orang tua perlu menetapkan aturan yang jelas mengenai kapan, di mana, dan seberapa lama peserta didik boleh bermain game online. Aturan ini dapat mencakup waktu layar harian yang disesuaikan dengan usia peserta didik, lokasi penggunaan (misalnya, tidak boleh di kamar tidur). Dengan menetapkan aturan yang konsisten dan terukur, orang tua membantu mengontrol waktu yang dihabiskan peserta didik di depan layar dan mengurangi risiko dampak negatifnya.

Melalui peran sebagai pengawas dan pengontrol, orang tua dapat membantu mengurangi dampak penggunaan gameonline pada anak mereka. Dengan menetapkan aturan yang jelas, memantau aktivitas online, memberikan edukasi yang tepat, melakukan diskusi terbuka, konsistensi dalam penerapan aturan, dan menggunakan alat pengaturan yang efektif, orang tua membantu menciptakan lingkungan

⁷³ Balqis, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Adaptif Anak Usia Dini.”

yang sehat dan mendukung untuk perkembangan holistik peserta didik dalam era digital ini.

Upaya lain yang dapat dilakukan orang tua adalah mengajak anak untuk melakukan berbagai aktivitas selain bermain *game online*. Kegiatan seperti belajar, bermain di luar rumah, berolahraga, dan membantu pekerjaan ringan di rumah dapat menjadi alternatif yang positif bagi anak. Melalui aktivitas tersebut, anak memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan keluarga, teman sebaya, dan lingkungan sekitar. Interaksi yang terjadi dalam berbagai kegiatan tersebut dapat membantu meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, serta kemampuan adaptasi sosial anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara dengan orang tua, diketahui bahwa orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mengontrol penggunaan game online pada anak. Orang tua merupakan lingkungan pertama dan utama bagi anak sehingga memiliki tanggung jawab dalam memberikan pengawasan, bimbingan, serta pembatasan penggunaan gadget dan game online.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua dari 13 anak yang memiliki kemampuan adaptasi sosial sangat berkembang cenderung memberikan pengawasan terhadap penggunaan *handphone* di rumah. Orang tua membatasi waktu penggunaan *handphone* dan mengarahkan anak untuk melakukan aktivitas lain yang lebih bermanfaat seperti bermain dengan teman sebaya, membantu pekerjaan ringan di rumah, belajar, dan mengikuti kegiatan keagamaan.

Pengawasan yang diberikan orang tua membantu anak memperoleh keseimbangan antara penggunaan teknologi dan interaksi sosial secara langsung. Anak tetap memiliki kesempatan untuk

berkomunikasi dengan keluarga, bermain bersama teman, dan belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap berkembangnya kemampuan adaptasi sosial anak.

Sebaliknya, pada 2 anak yang kemampuan adaptasi sosialnya kurang berkembang ditemukan bahwa pengawasan terhadap penggunaan *game online* masih kurang optimal. Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Akibatnya, kesempatan anak untuk mengembangkan keterampilan sosial seperti bekerja sama, berbagi, dan berkomunikasi menjadi berkurang.

Temuan penelitian ini sesuai dengan teori Schneider yang menyatakan bahwa lingkungan keluarga merupakan salah satu faktor utama yang memengaruhi kemampuan penyesuaian diri anak. Keluarga yang memberikan perhatian, bimbingan, dan pengawasan yang baik akan membantu anak mengembangkan kemampuan adaptasi sosial secara optimal.⁷⁴

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Rabiah Al Adawiyah dan Nita Priyanti yang menyatakan bahwa keterlibatan orang tua dalam pengasuhan memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan sosial anak. Anak yang memperoleh pendampingan dan perhatian yang baik dari orang tua cenderung lebih mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya dibandingkan anak yang kurang mendapatkan pengawasan.⁷⁵

3) Sebagai Fasilitator

⁷⁴ Puspa Rahayu Utami Rahman, “Kecerdasan Emosional dan Penyesuaian Sosial” 5, no. 2 (2021).

⁷⁵ Rabiah Al Adawiyah, “Pengaruh peran ayah terhadap adaptasi sosial pada anak usia dini di yayasan nurmala hati jakarta timur.”

Orang tua dapat memfasilitasi pengaturan waktu penggunaan *game online* peserta didik dengan menetapkan jadwal yang seimbang antara waktu layar dan kegiatan *offline*. Mereka dapat mengajak peserta didik untuk bersama-sama merancang jadwal harian yang memungkinkan waktu yang cukup untuk belajar, bermain, berinteraksi sosial, dan istirahat, selain dari waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*.

Sebagai fasilitator, orang tua dapat mengarahkan peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan alternatif yang mendidik dan bermanfaat selain dari penggunaan gadget. Mereka dapat menyediakan buku-buku, permainan tradisional, atau kegiatan luar ruangan yang merangsang kreativitas, seperti berkebun atau bermain olahraga. Hal ini membantu mengalihkan minat peserta didik dari penggunaan *game online* yang berlebihan ke aktivitas yang lebih bervariasi dan sehat secara fisik dan mental.

Orang tua dapat berperan sebagai fasilitator dalam mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan keluarga. Mereka dapat merancang kegiatan yang melibatkan seluruh anggota keluarga, seperti berkumpul untuk makan malam bersama, pergi berlibur, atau mengadakan sesi bermain permainan bersama. Keterlibatan ini tidak hanya memperkuat hubungan keluarga, tetapi juga memberikan alternatif yang positif bagi peserta didik untuk menghabiskan waktu mereka, mengurangi ketergantungan pada *handphone*.

Orang tua perlu menjadi model perilaku positif dalam penggunaan *handphone*. Mereka dapat menunjukkan kepada peserta didik bagaimana menggunakan teknologi dengan bijak dan bertanggung jawab, serta memberikan contoh dalam mengelola waktu layar dan memilih konten yang bermanfaat. Dengan menjadi teladan

yang baik, orang tua membantu membentuk pola perilaku yang positif pada peserta didik dan memperkuat nilai-nilai tentang penggunaan handphone yang sehat.

Sebagai fasilitator, orang tua juga berperan dalam mendidik peserta didik tentang dampak negatif dari penggunaan game online yang berlebihan. Mereka dapat berdiskusi secara terbuka tentang risiko kesehatan, sosial, dan psikologis yang dapat timbul akibat ketergantungan pada handphone. Dengan meningkatkan kesadaran peserta didik, orang tua membantu mereka mengambil keputusan yang lebih bijak dalam menggunakan teknologi modern ini.

Orang tua juga perlu memberikan aturan yang jelas mengenai penggunaan handphone sebagai salah satu bentuk pengawasan terhadap penggunaan teknologi pada anak. Aturan tersebut dapat mencakup durasi penggunaan, waktu yang diperbolehkan untuk menggunakan handphone, serta jenis aplikasi yang dapat diakses oleh anak. Penerapan aturan yang konsisten dapat membantu anak memahami batasan dalam menggunakan teknologi secara bijaksana. Dengan demikian, penggunaan handphone dapat lebih terkontrol sehingga dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan teknologi secara berlebihan dapat diminimalkan.

Dengan demikian, peran orang tua sebagai fasilitator dalam mengatasi dampak penggunaan game online terhadap kemampuan adaptasi sosial pada peserta didik di TK Aba Dulang Kab. Enrekang sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang seimbang dan mendukung perkembangan holistik peserta didik di era digital ini.

Kemudahan akses terhadap permainan game online saat ini menimbulkan berbagai masalah, terutama di kalangan anak-anak. Waktu yang seharusnya digunakan untuk makan, belajar, dan

beristirahat sering kali dihabiskan untuk bermain permainan daring. Hal ini menyulitkan mereka dalam berinteraksi dengan teman, berkumpul bersama keluarga, atau melakukan aktivitas penting lainnya. Kecanduan permainan daring merupakan gangguan yang ditandai oleh perilaku repetitif untuk memperoleh kepuasan dari aktivitas tertentu. Dalam konteks ini, kecanduan dapat memengaruhi kondisi fisik dan psikologis seseorang.

Peran orang tua sangat penting dalam mengatasi masalah ini. Orang tua secara utama bertanggung jawab atas pendidikan anak-anak mereka, terlepas dari apakah anak-anak tersebut bersekolah di lembaga pendidikan formal, informal, atau non-formal. Orang tua juga memainkan peran penting dalam menentukan masa depan pendidikan anak-anak mereka. Pendidikan di luar lingkungan keluarga tidak berarti melepaskan tanggung jawab orang tua terhadap pendidikan anak-anak mereka, melainkan dilakukan semata-mata karena keterbatasan pengetahuan yang berkembang seiring perkembangan zaman. Selain itu, orang tua juga berupaya memenuhi kebutuhan keluarga mereka.⁷⁶

Sebagai orang tua, sangat penting untuk memiliki pengetahuan yang memadai mengenai permainan daring agar dapat mengawasi dan membimbing anak-anak mereka secara tepat. Namun, di era modern saat ini, banyak orang tua mengandalkan teknologi digital sebagai “pengasuh” bagi anak-anak mereka. Faktanya, jika anak-anak tidak diawasi dengan baik, teknologi digital dapat berdampak negatif yang signifikan terhadap mereka. Untuk mengatasi masalah kecanduan permainan daring ini, diperlukan komunikasi yang baik dengan anak-

⁷⁶ Dini Putri Yeni dan Muhammad Hakim Parta, “The Role of Parents in Overcoming Online Game Addiction in Children” 10 (2025): 56–64.

anak. Melalui komunikasi yang efektif, orang tua dapat memantau aktivitas harian anak mereka serta memberikan bimbingan yang tepat

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mengontrol dampak game online melalui pengawasan penggunaan *handphone*, pembatasan waktu bermain, pemberian pendampingan, serta penyediaan aktivitas alternatif yang dapat mendukung perkembangan kemampuan adaptasi sosial anak.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan *game online* memiliki dampak terhadap kemampuan adaptasi sosial anak kelompok B di TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang. Dampak tersebut terlihat dari perubahan perilaku anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya, guru, maupun lingkungan sekolah secara umum. Kemampuan adaptasi sosial sebagian anak masih belum berkembang secara optimal. Hal ini ditunjukkan dengan adanya anak yang cenderung memilih bermain sendiri, kurang aktif dalam kegiatan kelompok, kurang mampu menyesuaikan diri dengan aturan kelas, serta kurang menunjukkan ketertarikan untuk berinteraksi secara langsung dengan teman-temannya.
2. Dampak penggunaan *game online* tampak pada aspek emosional anak. Anak yang sering bermain *game online* cenderung mudah marah, mudah menangis, kurang sabar, dan kurang mampu mengendalikan diri ketika menghadapi situasi yang tidak sesuai dengan keinginannya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online* bukan hanya memengaruhi interaksi sosial anak, tetapi juga berpengaruh terhadap kestabilan emosi yang mendukung proses adaptasi sosial.
3. Peran orang tua sangat penting dalam mengendalikan dampak tersebut. Orang tua perlu memberikan pengawasan, batasan waktu bermain, serta pendampingan dalam penggunaan handphone.

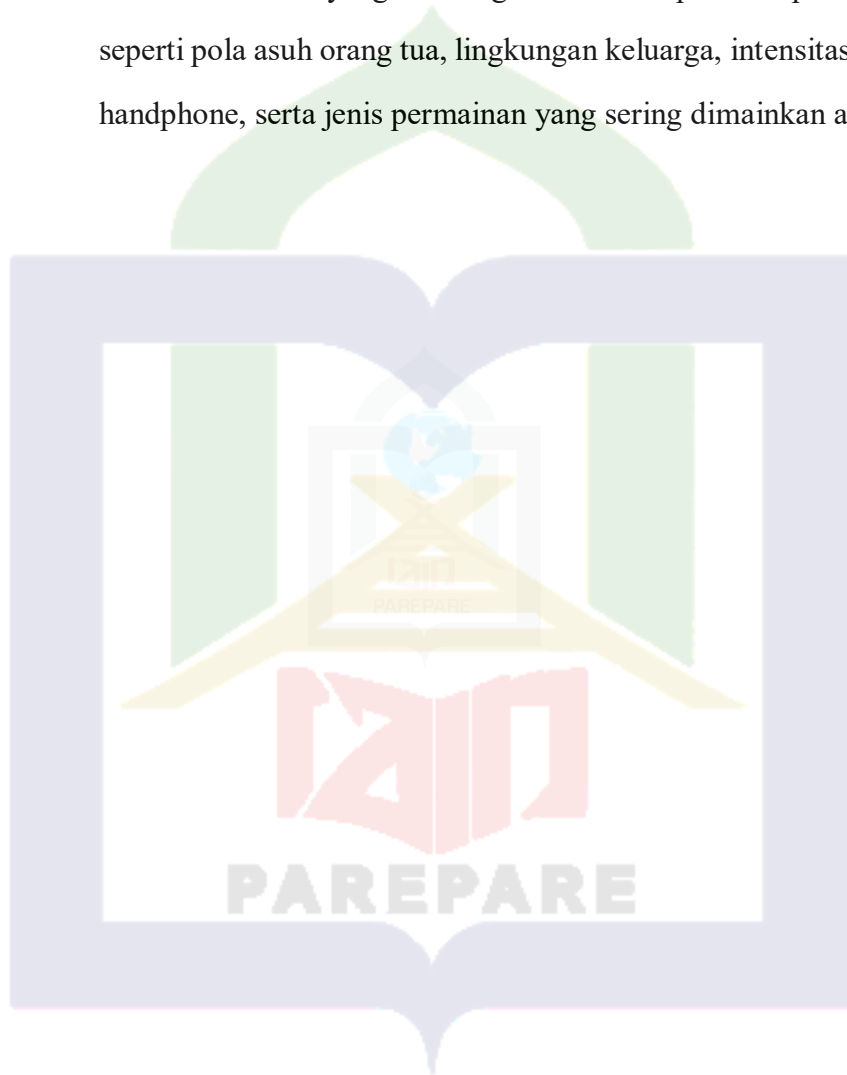
B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Kepada orang tua, disarankan agar lebih bijak dalam memberikan akses gadget kepada anak. Orang tua hendaknya membatasi waktu bermain game online dan selalu mengawasi jenis permainan yang dimainkan anak agar tidak berdampak negatif terhadap perkembangan sosialnya. Orang tua juga disarankan untuk lebih sering melibatkan anak dalam aktivitas sosial di rumah, seperti bermain bersama keluarga, membantu kegiatan ringan, dan membiasakan anak berkomunikasi secara langsung. Hal ini penting untuk melatih kemampuan anak dalam berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan.
2. Kepada guru, disarankan untuk lebih banyak memberikan kegiatan pembelajaran yang bersifat kolaboratif, komunikatif, dan menyenangkan agar anak terbiasa berinteraksi dengan teman sebaya. Guru juga perlu memberikan bimbingan dan pembiasaan perilaku sosial yang baik sejak dini.
3. Kepada pihak sekolah, disarankan untuk memperkuat kerja sama dengan orang tua dalam memantau perkembangan sosial anak. Sekolah juga dapat membuat program pembiasaan yang mendukung perkembangan sosial-emosional anak, seperti kegiatan bermain kelompok, bercerita, dan kerja sama antaranak.
4. Kepada anak, diharapkan dapat lebih banyak mengikuti kegiatan yang bersifat aktif, edukatif, dan melibatkan interaksi langsung dengan

teman-teman sebaya, sehingga tidak terlalu bergantung pada game online.

5. Kepada peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji lebih dalam faktor-faktor lain yang memengaruhi kemampuan adaptasi sosial anak, seperti pola asuh orang tua, lingkungan keluarga, intensitas penggunaan handphone, serta jenis permainan yang sering dimainkan anak



DAFTAR PUSTAKA

Al- Qur'an, Al- Karim

Agustina, Mira, dan Lidia Oktamarina. “Analisis Perkembangan Kemampuan Sosial Anak di TK Kemala Bhayangkari 1 Palembang” 3 (2023): 5547–54.

Ali Muhson. “Teknik Analisis Kuantitatif Teknik Analisis Kuantitatif,” 2006.

Asri Suci Afiani, Irfan Zinat Achmad, Resty Gustiawati, Dhika Bayu Mahardhika. “Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik Jurnal Porkes (Jurnal Pendidikan Olahraga Kesehatan & Rekreasi).” *Jurnal Pendidikan Olahraga Kesehatan dan Rekreasi* 5, no. 2 (n.d.): 391–405. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i2>.

Aurellia, Salsabila, A Zulkarnain Ali, dan Pipit Rika Wijaya. “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B TK Al – Khoiriyah Menurut Asosiasi Nasional untuk” 8, no. c (2025): 388–97.

Baderi, Dwi Nurjannah. “Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Interaksi Sosial Snak Usia Prasekolah BerbasisTteori Adaptasi SiCter callista Roy di TK Dharma Wanita Sidoarjo” 15, no. 1 (n.d.): 6–11.

Balqis, Rizqiyah Ratu. “Faktor-Faktor Yang MempengaruhiPerilaku Adaptif Anak Usia Dini,” n.d., 85–90.

Bilantara, Naila Hisanah, Meilanny Budiarti Santoso, Santoso Tri Raharjo, Pusat Studi Csr, Kewirausahaan Sosial, dan Universitas Padjadjaran. “Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Kecanduan Game Online” 5, no. 3 (2024).

Dr. Andi Fitriani Djollong, dkk. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, n.d.

Dr. H. Zuchri Abdussamad, S. I. K., M. Si. *Metode Penelitian Kualitatif*, n.d.

Elizabeth B. Hurlock, “Psokologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan),” n.d.

Fadilla, Risnia N U R, Program Studi, Bimbingan Dan, Konseling Islam, Jurusan Konseling, D A N Pengembangan, dan Fakultas Dakwah. “Pembentukan perilaku dan adaptasi sosial anak melalui teknik modeling di panti asuhan dharmo yuwono

- purwokerto,” 2025.
- Fatah, Vera Fauziah, Susi Susanti, dan Metia Ariyanti. “Penyesuaian Diri Siswa Tahun Pertama SMP Dimasa Pandemi Covid 19” 6, no. 2 (2021): 232–39.
- Fauzi, Ach. “Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown ’ s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik” II, no. 1 (2019): 61–66.
- Firmansyah, Muhammad Fahrijal Arifudin. “Hubungan Adiksi Bermain Game Online Dengan Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Sekolah Dasar Negeri Di Desa Cemeng Bakalan Sidoarjo,” n.d.
- Gagah Daruhadi, Pia Sopiati. “Pengumpulan Data Penelitian” 3, no. 5 (2024): 5423–43.
- Hanan Musthaffirohm Nashikin, Arsan Shanie. “Zona Perkembangan Proksimal Lev Vygotsky: Bagaimana Teori Ini Berperan Dalam Pendidikan Islam Bagi Anak Usia Dini” 2, no. 1 (2025): 2–6.
- Handila, Novi. *Dampak Game Online Handphone Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan*, 2021.
- Hidayati, Syamsul Hadi & Yayuk. “Penyesuaian Sosial Anak Penyandang Tunanetra (Studi Kasus Mahasiswi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)” 6, no. 1 (2017): 59–70.
- Hurlock, Elizabeth B. “Psokologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan),” n.d.
- Ines Maharani Putri. “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas IX SMPN Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang,” 2023.
- Isti Bandini, Nur Sa’adah. “Bimbingan Kelompok Berbasis Islam Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa.” *Konseling, Jurnal Fokus Bandini*, 16, no. 2 (2020): 94–101.
- Juli, Volume No, Anggi Agustin Kaban, Universitas Sanata Dharma, Alamat Jl Affandi, Kec Depok, Kab Sleman, dan Daerah Istimewa Yogyakarta. “Kemampuan Beradaptasi Sosial Mahasiswa Batak di Lingkungan Yogyakarta Universitas

- Sanata Dharma, Indonesia,” no. 4 (2024): 39–48.
- Jutawan, Gede, dan I Ketut Sudarsana. “Analisis Game Online PUBG terhadap Problem Hasil Belajar Siswa” 3, no. 1 (2024): 47–58.
- Kandir Adalet, Maide Orcan. “A Comparative Study into Early Learning Skills of Five-Six-Year Old Children and Their Social Adaptation and Skills Beş-Altı Yaş Çocuklarının Erken Öğrenme Becerileri ile Sosyal Uyum ve Becerilerinin Karşılaştırmalı Olarak İncelenmesi” 10, no. 1 (2011): 40–50.
- Maulida Atqia Universitas Islam. “Dampak Game Online Pada Santri Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat,” 2023.
- Maulidian, Muslihatun, Sri Wahyuni, dan Muhamad Marzuki. “Adaptasi Sosial Anak Usia 4-5 tahun Pasca Perceraian Orang tua dan Implikasinya Terhadap Proses Belajar di PAUD” 5, no. 1 (2025): 20–26.
<https://doi.org/10.37216/aura.v5i1.2327>.
- Mega Sriulina Sihalohe, Evie A. A. Suwu, Rudy Mumu. “Kajian Game Online Terhadap Anak Dibawah Umur Di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado” 13, no. 1 (2020): 1–12.
- Mochamad Nasrullah, S. Pd., dkk. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, n.d.
- Najrul Jimatul Rizki. “Penerapan Teori Perkembangan Sosial dan Kepribadian: Pendekatan Psikososial untuk Optimalisasi Pembelajaran” 3, no. 3 (2024): 462–81.
- Noor Muhammad Ghofururrohim, dkk. “Pengaruh Smartphone Terhadap Anak Usia Dini” 3, no. 2 (2023).
- Nursyamsi Norma Laila, Trimaya Cahya Mulat Nur Srianingsih. “Perkembangan Adaptasi Sosial Anak Usia Toddler dan Pola Asuh Orang Tua Pendahuluan Metode” 11, no. 1 (2020): 467–72. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i2.325>.
- Ohmann, Susanne, Alexander V O N Gontard, dan Christian Popow. “Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review,” 2018, 645–60.
<https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>.
- Putri, Syifa Amelia, Dwi Anita Alfiani, Aceng Jaelani, Universitas Islam, Negeri Siber,

- dan Syekh Nurjati. “Pengaruh Kecerdasan Emosional terhadap Kemampuan Adaptasi Sosial Siswa Madrasah Ibtidaiyah di Kelas I” 8, no. 1 (n.d.): 1–13.
- Rabiah Al Adawiyah, Nita Priyanti. “Pengaruh peran ayah terhadap adaptasi sosial pada anak usia dini di yayasan nurmala hati jakarta timur.” *As Sibyan, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021): 165–78.
- Radliya, Rabbi, Seni Apriliya, dan Tria Ramdhaniyah Zakiyyah. “Pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini” 1, no. 1 (2017): 1–12.
- Rahman, Puspa Rahayu Utami. “Kecerdasan Emosional dan Penyesuaian Sosial” 5, no. 2 (2021).
- Rajagukguk, Jonson, Maringan Panjaitan, Artha Lumbantobing, Ria Liana, dan Kota Medan. “Pengaruh Kemampuan Adaptasi dan Konsistensi Terhadap Kinerja Karyawan PT. ISS Indonesia Area Thamrin Plaza Medan” 4 (2024): 102–19.
- Rani, Devita, Effiati Juliana Hasibuan, dan Rehia K Isabela Barus. “Dampak Game Online Mobile Legends : Bang Bang terhadap Mahasiswa Impact of Online Mobile Legends Game : Bang Bang for Students” 7, no. 1 (2019): 6–12.
- Retmayanti, Putu Yuni, I Made Gede Anadhi, Ida Bagus Komang, dan Sindu Putra. “Pengaruh Game Mobile terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Dini pada Taman Kanak Kanak” 7, no. 3 (2023): 3291–3300. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4552>.
- Suniati, Puspitasari, Santun Nurraihan. “Teknik Observasi Pada Anak Usia Dini” 1, no. 1 (2025).
- Suryakusuma, Ega, Erik Aditya Ismaya, dan Syaffruddin Kuryanto. “Analisis Dampak Bermain Game Online Free Fire Terhadap Intraksi Sosial Anak Sekolah Dasar di Desa Jekulo,” 2024.
- Susanti, Ani, Erlina Listyanti Widuri, Fakultas Psikologi, Universitas Ahmad Dahlan, dan Taman Kanak-kanak. “Penyesuaian Diri Pada Anak Taman Kanak-Kanak” 1, no. 1 (2013): 16–30.
- Tahun, Nomor, Wanda Sri Wahyuni, Dan Riadi Pratama, Saepul Dahyar, Muhammad

- Jahran Rivaldi, Herli Antoni, Alamat Jl Pakuan, R T Rw, Bogor Tengah, dan Jawa Barat. "Pendidikan Media Digital untuk Mencegah Dampak Negatif Game Online Terhadap Nilai Kebangsaan," 2025.
- Tiani, Anis. "Hubungan Antara Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Anak di Surakarta," 2014.
- Tiara Emiiza. "Konsep Psikososial Menurut Teori Erik Erikson Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Tinjauan Pendidikan Islam," 2019.
- Tri Sakti Wisyaningsih, Khusnul Aini, Femi Nur Apriliani. "Hubungan Peran Orangtua Dalam Mempersiapkan Anak Masuk Sekolah Dengan Kemampuan Adaptasi Pada Anak Usia Prasekolah di TK Panti Puruhita Semarang,," n.d.
- Utomo, Maulia Mitha, Didik Tri Setiyoko, dan Universitas Muhadi Setiabudi. "Dampak Game Online Pada Peserta Didik: Studi Kasus Kelas IV SD Negeri Bojong 02 Kecamatan Jatibarang Brebes" 6, no. 3 (2024).
- Wahyuni, Dessy. "Menggunakan Teks Sebagai Sarana Adaptasi Sosial (The Use Of Text As A Means Of Social Adaptation)." *Balai Bahasa Provinsi Riau, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan II* (n.d.): 124–32.
- Wahyuningsih, Annisa Nur, Nurbiana Dhieni, dan Elindra Yetti. "Pengaruh Latar Belakang PAUD terhadap Adaptasi Sekolah Siswa Kelas 1 Pasca COVID-19" 5, no. 2 (2024): 1040–53. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.892>.
- Yanti, Nurul Rahma. "Konsep Dasar PAUD, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang," no. 25022109 (2013).
- Yeni, Dini Putri, dan Muhammad Hakim Parta. "The Role of Parents in Overcoming Online Game Addiction in Children" 10 (2025): 56–64.
- Zulkarnain, Rohmawati. "Pengembangan Digis-Book Materi Adaptasi Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VI UPT Trajeng 1 Kota Pasuruan," 2022.



Lampiran 1. Instrumen Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

PEDOMAN WAWANCARA

Pedoman Wawancara Guru

1. Bagaimana perilaku sosial anak-anak di kelompok B?
2. Apakah ada anak yang cenderung menyendiri dan sulit bergaul?
3. Bagaimana kemampuan adaptasi sosial anak disekolah?
4. Apakah guru mengetahui anak yang sering bermain game online?
5. Menurut pengamatan guru, bagaimana pengaruh *game online* mempengaruhi kemampuan adaptasi sosial anak?
6. Apakah anak yang sering bermain *game online* menunjukkan perubahan perilaku sosial?
7. Upaya apa yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan beradaptasi anak?

Pedoman Wawancara Orang Tua

1. Apakah anak memiliki handphone sendiri?
2. *Game online* apa yang sering dimainkan anak?

3. Apakah anak biasa mengadu saat mengalami kesulitan?
4. Bagaimana kemampuan adaptasi sosial anak dirumah atau lingkungan sekitar?
5. Berapa lama biasanya anak bermain *game online* dalam sehari?
6. Apakah anak menjadi kurang beradaptasi dengan teman atau keluarga?
7. Apa langkah yang diambil orang tua dalam meningkatkan kemampuan adaptasi anak?
8. Apakah terjadi perubahan emosi seperti membantah, atau mudah marah pada anak yang bermain *game online*?

Pedoman Wawancara Anak

1. Apa kamu suka bermain *handphone*?
2. *Game* apa yang sering kamu mainkan?
3. Kamu lebih suka main *game* atau bermain bersama teman?
4. Kalau di sekolah, kamu suka main sama siapa?
5. Kalau disuruh berhenti main *game*, kamu marah atau senang?

Parepare, 15 Januari 2026

Mengetahui,
Pembimbing



A. Tien Asmara Palintan, M. Pd

NIP. 198712012019032004

Lampiran 2: Surat keputusan pembimbing



DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
NOMOR : B-1165/In.39/FTAR.01/PP.00.9/04/2025

TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE

- Menimbang
- Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi/tugas akhir mahasiswa FAKULTAS TARBIYAH IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa tahun 2025
 - Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa.
- Mengingat
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
 - Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor: 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
 - Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor: 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Memperhatikan :
- Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Nomor: SP-DIPA-025.04.2.307381/2024, tanggal 30 November 2024 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2025
 - Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 74 TAHUN 2025 Tahun 2025, tanggal 20 Januari 2025 tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah;
- MEMUTUSKAN
- Menetapkan :
- Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare Tahun 2025
 - Menunjuk saudara: **ANDI TIEN ASMARA PALINTAN, M.Pd**, sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir bagi mahasiswa :
Nama Mahasiswa : MAIMUNAH
NIM : 2220203886207029
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Penelitian : DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN BERADAPTASI ANAK KELOMPOK B DI TK ABADULANG
 - Tugas pembimbing adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan synopsis sampai selesai sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi/tugas akhir;
 - Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada Anggaran belanja IAIN Parepare;
 - Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan Parepare
Pada tanggal 24 April 2025
Dekan,



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

Lampiran 3: Surat Permohonan Rekomendasi Izin Meneliti



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Alamat : JL. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-1483/In.39/FTAR.01/PP.00.9/05/202618 Mei 2026

Sifat : Biasa

Lampiran : -

H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. BUPATI ENREKANG
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di
KAB. ENREKANG

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: MAIMUNAH
Tempat/Tgl. Lahir	: RAODA, 12 Februari 2002
NIM	: 2220203886207029
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester	: VIII (Delapan)
Alamat	: DESA RAODA KECAMATAN LAMBAI KABUPATEN KOLAKA UTARA PROVINSI SULAWESI TENGGARA

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah BUPATI ENREKANG dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul :

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP KAMAMPUAN ADAPTASI SOSIAL ANAK KELOMPOK B DI TK ABA DULANG KAB. ENREKANG

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 18 Mei 2026 sampai dengan tanggal 18 Juni 2026.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,



Dr. Zulifah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

Lampiran 4: Surat Izin Meneliti dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu


PEMERINTAH KABUPATEN ENREKANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jend. Sudirman, Km 3 Pinang Telp./Fax (0420) 21079

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: 73.16/2097/DPMTSP/ENR/IP/V/2026

Berdasarkan Peraturan Bupati Enrekang nomor 73 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Bupati Enrekang Nomor 159 Tahun 2021 tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Enrekang, maka dengan ini memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada :

MAIMUNAH

Nomor Induk Mahasiswa	: 2220203886207029
Program Studi	: PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Lembaga	: INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
Pekerjaan Peneliti	: MAHASISWI
Alamat Peneliti	: DESA RAODA KEC. LAMBAI KAB. KOLAKA UTARA
Lokasi Penelitian	: TK ABA DULANG KAB. ENREKANG
Anggota/Pengikut	:

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka **PENYUSUNAN SKRIPSI** dengan Judul :

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN ADAPTASI SOSIAL ANAK KELOMPOK B DI TK ABA DULANG KAB. ENREKANG

Lamanya Penelitian : **2026-05-22 s/d 2026-06-18**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
2. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
3. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ditetapkan di : Enrekang
22/05/2026 13:39:43
KEPALA DINAS,



Dr. Ir. CHAIDAR RULLY, ST, MT
Pangkat: Pembina Utama Muda
NIP. 19750528 200212 1 005

Tembusan Kepada Yth. :

1. Bupati Enrekang sebagai laporan.
2. Kepala Bakesbangal Kab. Enrekang
3. Desa/Lurah/Camat tempat meneliti
4. Mahasiswa ybs.



Dokumen ini diandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)

Lampiran 5: Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian



TK AISYIAH BUSTANUL ATHFAL DULANG
KECAMATAN MALUA KABUPATEN ENREKANG

Jl. Antar Kec., Dulang, Kec. Malua, Kabupaten Enrekang, Sulawesi Selatan

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hayati Selong, S. Pd.
NIP : -
Jabatan : Kepala TK Aba Dulang Kab. Enrekang

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : Maimunah
NIM : 2220203886207029
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) IAIN Parepare
Judul : Analisis Dampak Game Online Terhadap Kemampuan Adaptasi Sosial Anak Kelompok B Di TK Aba Dulang Kab. Enrekang

Benar-benar telah melaksanakan penelitian dalam rangka menyusun skripsi.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dulang, 22 Juni 2026

Kepala TK Aba dulang



Hayati Selong, S. Pd.

NIP.

DOKUMENTASI





ISI
PAREPARE





PAREPARE





BIODATA PENULIS



Maimunah, lahir di Raoda 12 Febbruari 2003. Penulis merupakan anak dari pasangan Haning dan Rahmatia Penulis berasal dari keluarga dengan 6 bersaudara, yang terdiri dari 1 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Penulis menempuh pendidikan formal pertama di SDN 1 Lapasi-Pasi pada tahun 2008–2014. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di MTs Pesantren Baitul Maqdis pada tahun 2014–2017. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan di MAN Enrekang dan menyelesaikan pendidikan pada tahun 2020. Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di IAIN Parepare, pada Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Saat ini penulis sedang menyelesaikan pendidikan Sarjana (S1) di IAIN Parepare dengan mengajukan judul skripsi “Analisis Dampak Penggunaan Gameonline Terhadap Kemampuan Adaptasi Sosial Anak Kelompok B Di TK Aba Dulang Kab. Enrekang”