

**PERILAKU SOSIAL ANAK YANG BERMAIN *PLAY STATION* (PS) DI
DESA BATANG KABUNG KECAMATAN PARIAMAN TIMUR KOTA
PARIAMAN
(Studi Kasus Dampak Teknologi Informatika pada Pendidikan Keluarga)**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata1 (S-1)*



Oleh

RISA FITRA
72295/2006

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PERILAKU SOSIAL ANAK YANG BERMAIN PLAY STATION DI DESA
BATANG KABUNG KECAMATAN PARIAMAN TIMUR**

KOTA PARIAMAN

(Studi Kasus Dampak Teknologi Informatika Pada Pendidikan Keluarga)

NAMA : Risa Fitra
NIM/BP : 2006/72295
JURUSAN : Pendidikan Luar Sekolah
FAKULTAS : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2011

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Irmawita, M.Si
NIP. 19620410 1986022 001
003

Drs. Wisroni, M.Pd
NIP. 195910 131987031

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
2011

**PERILAKU SOSIAL ANAK YANG BERMAIN *PLAY STATION* (PS) DI
DESA BATANG KABUNG KECAMATAN PARIAMAN TIMUR KOTA
PARIAMAN
(Studi Kasus Dampak Teknologi Informatika Pada Pendidikan Keluarga)**

Nama : **RISA FITRA**
NIM/BP : 72295/2006
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2011

TIM PENGUJI

NAMA	TANDA TANGAN
1. Dra. Irmawita, M.Si (Ketua)	_____
2. Drs. Wisroni, M.Pd (Sekretaris)	_____
3. Prof. Dr. AliAsar, M.Ed (Anggota)	_____
4. Dra. Yuhelmi, M.Pd (Anggota)	_____
5. Drs. Jalius (Anggota)	_____

LEMBARAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Mei 2011

Saya yang menyatakan,

Risa Fitra
72295/2006

ABSTRAK

Judul : Perilaku Sosial Anak yang Bermain *Play Station* (PS) di Desa Batang Kabung Kecamatan Pariaman Timur (Studi Kasus Dampak Teknologi Informatika Pada Pendidikan Keluarga).
Nama : Risa Fitra
NIM/BP : 72295/2006
Pembimbing I : Dra. Irmawita, M.Si.
Pembimbing II : Drs. Wisroni, M. Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya siswa yang bermain PS pada jam-jam sekolah, kebiasaan tersebut juga berpengaruh terhadap perilaku sosial anak. Anak yang keasyikan bermain PS dapat mendorong anak untuk asosial, kurang bergaul dengan lingkungan, malas belajar, kurang konsentrasi, menjadi pemicu tindakan kekerasan (agresif), berkurangnya perasaan ingin menolong sesama, serta pemicu tindakan kriminal (mencuri). Tujuan penelitian ini adalah mendiskripsikan perilaku sosial anak yang bermain PS khususnya dalam bekerjasama, bersaing, kemurahan hati, empati dan simpati di Desa Batang Kabung Kecamatan Pariaman Timur.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian adalah remaja berusia 12-21 tahun. Jenis data berdasarkan aspek (1) kerjasama, (2) persaingan, (3) kemurahan hati, (4) simpati, dan (5) empati. Teknik analisis data adalah menggunakan statistik persentase.

Hasil penelitian adalah: Perilaku sosial anak yang sering bermain *play station* dalam bekerjasama terlihat anak kurang mampu menjalin kerjasama dengan orang lain dan memiliki egosentrisme tinggi. Dalam bersaing anak tidak mau kalah dari orang lain dan menganggap diri lebih baik dari orang lain. Dalam hal kemurahan hati anak tidak mau memberi pertolongan pada orang yang dikenal maupun orang asing. Dalam hal berempati anak tidak mampu memahami perasaan orang lain, dan dalam hal bersimpati anak kurang memiliki rasa peduli terhadap perasaan dan keinginan orang lain.

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti menyarankan kepada anak yang bermain *Play Station* (PS) agar dapat menjalin kerjasama yang baik dengan lingkungan masyarakat maupun keluarga, menghargai pendapat orang lain, tidak membedakan pertolongan baik pada orang yang dikenal maupun orang lain, dan berusaha memahami dan peduli terhadap perasaan orang lain. Kepada orang tua diharapkan dapat meluangkan waktu untuk berkumpul bersama anak di rumah, mengontrol aktivitas anak diluar rumah, mendengarkan keluhan anak dan memberi nasehat dan masukan agar anak dapat mengatur waktu bermain.

KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillahirabbil'alamin segala puji peneliti hadapkan kehadiran Allah SWT, salawat dan salam disampaikan kepada Rasullullah SAW atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini merupakan hasil penelitian yang dilakukan pada anak yang bermain *play station* (PS) di desa Batang Kabung Kecamatan Pariaman Timur, yang berkaitan dengan perilaku sosial anak berdasarkan aspek kerjasama, persaingan, kemurahan hati, empati dan simpati. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, terutama kepada:

1. Ibu Dra. Irmawita M.Si selaku pembimbing I dan Bapak Drs. Wisroni M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan motivasi dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Bapak Drs. Djusman, M.Si selaku ketua jurusan Pendidikan Luar Sekolah yang telah membantu dan memberikan dorongan kepada penulis.

3. Ibu Dra. Wirdatul'Aini, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Luar Sekolah yang telah memberikan motivasi dan semangat kepada peneliti selama perkuliahan.
4. Bapak-Bapak dan Ibu-Ibu staf pengajar pada jurusan Pendidikan Luar Sekolah yang telah memberikan dorongan dan motivasi kepada penulis selama perkuliahan.
5. Rekan-rekan seperjuangan serta semua pihak yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Semua informan, terima kasih atas semua kerjasama dan semua informasi yang diberikan kepada peneliti.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa PLS khususnya dan para pembaca umumnya, akhir kata peneliti ucapkan terima kasih.

Padang, April 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBARAN PERNYATAAN.....	i
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Pertanyaan Penelitian	6
F. Tujuan Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	8
H. Definisi Operational	9
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	
1. Permainan <i>Play Station</i> (PS) Merupakan Bentuk Pendidikan Luar Sekolah.....	12
2. <i>Play Station</i> (PS).....	14
a. Pengertian <i>Play Station</i> (PS)	14
b. Bentuk-bentuk <i>Play Station</i> (PS)	15
c. Dampak Negatif Bermain <i>Play Station</i> (PS)	17

3. Perkembangan Perilaku Moral Anak dan Remaja	19
a. Perkembangan Psikososial Anak	19
b. Perkembangan Masa Remaja	23
4. Perilaku Sosial.....	28
a. Pengertian Perilaku Sosial	28
b. Aspek-aspek yang Mempengaruhi Perilaku Sosial	32
c. Bentuk dan Sifat Perilaku Sosial	33
B. Kerangka Konseptual.....	45
C. Penelitian Terdahulu	45

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	47
B. Populasi dan Sampel	48
C. Jenis dan Sumber Data.....	49
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	50
E. Teknik Analisis Data.....	52

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	54
B. Pembahasan Penelitian.....	71

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	76
B. Saran.....	77

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Jumlah Anak-anak di Desa Batang Kabung Kecamatan Pariaman Timur (2010)	48
Tabel 3.2. Penetapan Skor Skala Likert	49
Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Mampu Menjalin Kerjasama dengan Orang Lain	54
Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Memiliki Egosentrisme Rendah	55
Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Kerjasama Anak Bermain <i>Play Station</i> (PS)	56
Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Tidak Mau Kalah dari Orang Lain.....	58
Tabel 4.5. Distribusi Frekuensi Menganggap Diri Lebih Baik dari Orang Lain	59
Tabel 4.6. Distribusi Frekuensi Persaingan Anak Bermain <i>Play Station</i> (PS)....	60
Tabel 4.7. Distribusi Frekuensi Memberikan Pertolongan Pada Orang yang di Kenal	61
Tabel 4.8. Distribusi Frekuensi Memberikan Pertolongan Pada Orang Asing ...	62
Tabel 4.9. Distribusi Frekuensi Kemurahan Hati Anak Bermain <i>Play Station</i> (PS)	63
Tabel 4.10. Distribusi Frekuensi Kemampuan Memahami Orang Lain	65
Tabel 4.11. Distribusi Frekuensi Peduli Terhadap Perasaan Orang Lain	67
Tabel 4.12. Distribusi Frekuensi Kekomprensifan Penilaian Hasil	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

- Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian
- Lampiran 2. Instrumen Penelitian
- Lampiran 3. Angket Perilaku Sosial Anak
- Lampiran 4. Uji Coba Angket Perilaku Sosial Anak dan Data Keseluruhan
Angket Perilaku Sosial Anak
- Lampiran 5. Hasil Penelitian
- Lampiran 6. Surat Permohonan Izin Melakukan Penelitian dari Jurusan PLS
- Lampiran 7. Surat Permohonan Izin Dari Jurusan Kesbangpol Linmas Propinsi
Sumbar
- Lampiran 8. Surat Rekomendasi Kesbangpol Kota Pariaman
- Lampiran 9. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di Desa Batang
Kabung Kecamatan Pariaman Timur Kota Pariaman

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi dewasa ini telah masuk ke berbagai sektor kehidupan, tidak ketinggalan juga dalam dunia anak, dengan bermunculan permainan otomatis teknologi interaktif, *video games* dan internet. Jenis permainan *video game* yang digemari oleh anak-anak dan remaja adalah *play station* dan *online game*. Rata-rata anak usia 8-12 tahun bermain *video game* selama 13 jam per minggu, sementara remaja usia 13-18 tahun menghabiskan lebih kurang 14 jam waktu mereka untuk bermain *video game*, dan menyatakan bahwa yang disebut adiksi *video game* adalah apabila anak menghabiskan waktu lebih dari 14 jam per minggu untuk bermain *video game* yaitu sekitar 30 jam per minggu (Grant dan Kim, 2003).

Salah satu jenis dari program Pendidikan Luar Sekolah yang dikerjakan oleh anak dalam mengembangkan diri dengan bermain *play station* untuk menambah pengetahuan dan keterampilan anak. Bermain *play station* (PS) merupakan bentuk Pendidikan Luar Sekolah karena kegiatannya dilaksanakan di luar sistem persekolahan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan anak. Permainan *video games* dan internet disadari atau tidak sesungguhnya telah mengubah suasana rumah, kelas maupun ruang bermain. Permainan yang bersifat interaktif dan kelompok, akan tergantikan dengan

permainan yang bersifat *soliter games*, sejenis program permainan yang paling disukai anak-anak di seluruh dunia. Permainan otomatis tersebut yang paling populer adalah permainan *play station* atau yang lebih dikenal dengan nama singkatannya “PS” (dikutip dari http://www.zii.web.id/psikologi_22/10/2010).

Permainan *play station (PS)* merupakan permainan berbasis program komputer yang menawarkan beraneka ragam tema, gambar serta efek suara yang menarik. Anak dapat memainkan permainan bola kaki, balap mobil, balap motor, permainan detektif, penelusuran hutan rimba, dan beragam tema lainnya. Selain itu, anak juga dapat memilih tokoh dalam cerita tersebut yang diimajinasikannya sebagai dirinya, misalnya anak memilih dirinya sebagai “Rambo” yang mempunyai senjata canggih untuk menumpas penjahat, atau anak dapat memilih jenis mobil yang paling cepat agar dapat memenangkan permainan balap mobil dalam permainan *play station (PS)* balap, dan lain-lain. Adanya pilihan-pilihan yang menarik dan kemudahan dalam mengoperasikan permainan *play station (PS)*, menyebabkan hampir seluruh anak yang pernah mencoba bermain *play station (PS)* akan menyukainya, bahkan banyak di antaranya yang kecanduan. Kecanduan bermain *play station (PS)* bukan saja anak-anak, tetapi juga orang dewasa. Hal tersebut dapat dilihat dari fenomena yang menunjukkan banyaknya orang dewasa yang memenuhi tempat persewaan permainan *play station (PS)* yang tersedia di mana-mana (dikutip dari <http://www.muchlisin.blogspot.com>, 22/10/2010).

Berbagai studi telah mengidentifikasi masalah dan persoalan yang muncul sebagai akibat keterlibatan dalam pemanfaatan *video games*, *play station (PS)*, televisi dan dunia maya antara lain adalah dapat menjadi *addiction* (ketergantungan). Penggunaan *game*, komputer dan *play station (PS)* yang melampaui batas akan menimbulkan dampak negatif bagi si anak antara lain; mendorong anak untuk asosial, kurang bergaul dengan lingkungan, malas belajar, kurang konsentrasi, menjadi pemicu tindakan kekerasan (agresif), berkurangnya perasaan ingin menolong sesama, serta pemicu tindakan kriminal (mencuri).

Kasus yang menggambarkan dampak negatif dari bermain *play station (PS)* yaitu kekerasan yang terjadi pada 25 siswa SMU di Colorado Amerika Serikat yang tewas dibantai dua siswa yang berulah seperti Rambo, tanpa belas kasihan, mereka memberondong temannya sendiri dengan timah panas. Kejadian ini sungguh menggemparkan dan banyak pakar yang menuding tayangan kekerasan di televisi atau komputer (*game* dan internet) sebagai penyebab terjadinya tindak kekerasan di kalangan anak (Rahayu, 2007).

Fenomena lain dari permainan *play station (PS)* yang sampai saat ini adalah banyak berdiri rental-rental *play station (PS)*, tidak pernah sepi dikunjungi oleh anak-anak dan remaja yang kecanduan bermain PS. Hal tersebut disebabkan oleh para orang tua yang sibuk dan kurang perhatian pada anak-anaknya. Orang tua hanya tahu bahwa anak berada di sekolah, diberi uang saku setiap hari, namun ternyata uang saku tersebut digunakan untuk bermain *play station (PS)*. Lebih parah lagi, setiap pulang sekolah mereka

mampir ke rental *play station (PS)* tanpa pulang ke rumah terlebih dahulu, dan ada yang sampai bolos sekolah demi bermain *play station (PS)*. Dampak lain juga tidak kalah berbahayanya bagi anak-anak dan remaja yaitu umumnya *play station (PS)* yang digemari anak-anak mengandung unsur kekerasan. Akumulasi dari interaksi dengan *game* berunsur kekerasan itu akan mempengaruhi kepribadian mereka dan membentuk mereka menjadi suka marah dan temperamental (dikutip dari <http://www.muchlisin.blogspot>, 22/10/2010). Selain itu, dampak *play station (PS)* berdasarkan observasi dan wawancara dengan orang tua diperoleh keterangan bahwa anak yang keasyikan bermain *play station (PS)* jadi malas belajar, kurang tidur dan istirahat, terlambat makan, dan jarang membantu pekerjaan orang tua di rumah.

Bahaya berikutnya adalah masalah kesehatan. Depkominfo melalui Direktur Pemberdayaan Telematika Departemen Komunikasi dan Informatika pernah menyampaikan bahwa tidak sedikit pecandu *play station (PS)* yang sakit-sakitan bahkan hingga membawa korbannya kepada kematian akibat tidak mengenal waktu dalam mengakses permainan itu.

Berdasarkan hasil observasi di desa Batang Kabung kecamatan Pariaman Timur, diketahui bahwa sebanyak 28 pelajar tingkat SMP, SMK dan SMA, yang berusia 13-19 tahun terjaring razia oleh Satpol PP. Mereka kedapatan bermain *play station (PS)* di beberapa rental yang ada di kawasan Batang Kabung saat jam sekolah. Razia pelajar tersebut dilakukan untuk menindaklanjuti informasi dari masyarakat, di mana pada saat jam pelajaran

berlangsung banyak pelajar bermain *play station* (PS). Ironisnya, lima pelajar yang terjaring adalah *cewek*. Sebagian besar dari mereka menghabiskan waktu di depan *play station* (PS) selama 13-14 jam per minggu, dan ada beberapa orang dalam waktu empat hari tidak tidur, tidak mandi, dan hanya bermain *play station* (PS).

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Perilaku Sosial Anak Yang Bermain *Play Station* (PS) di Desa Batang Kabung Kecamatan Pariaman Timur Kota Pariaman (Studi Kasus Dampak Teknologi Informatika Pada Pendidikan Keluarga)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang timbul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Berkurangnya perasaan anak ingin menolong sesama
2. Anak menjadi egois dan ingin selalu lebih dari pada teman-temannya
3. Kurang bergaul dengan lingkungan
4. Anak Menjadi pemicu tindakan kekerasan (*agresif*)
5. Anak menjadi asosial
6. Kurangnya kemauan anak untuk belajar
7. Kurangnya kepedulian anak terhadap lingkungan

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah dalam penelitian dibatasi tentang perilaku sosial anak yang bermain *play station* (PS) yang terdiri dari kerjasama, persaingan, kemurahan hati, empati dan simpati di Desa Batang Kabung Pariaman Timur Kota Pariaman.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka masalah yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini menyangkut perilaku sosial anak. Penelitian yang dilakukan akan memberikan gambaran yang jelas tentang. “Bagaimana perilaku sosial anak yang bermain *play station* (PS) di Desa Batang Kabung Kecamatan Pariaman Timur Kota Pariaman (Studi Kasus Dampak Teknologi Informatika Pada Pendidikan Keluarga)?”.

E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang peneliti paparkan di atas, maka peneliti mencoba membatasi permasalahan dalam penelitian ini ke dalam beberapa pertanyaan penelitian, yaitu:

1. Bagaimana perilaku sosial anak dalam bekerjasama pada lingkungan keluarga dampak dari anak yang sering bermain *play station* (PS).

2. Bagaimana perilaku sosial anak dalam bersaing pada lingkungan keluarga dampak dari anak yang sering bermain *play station* (PS).
3. Bagaimana perilaku sosial anak dalam kemurahan hati pada lingkungan keluarga dampak dari anak yang sering bermain *play station* (PS).
4. Bagaimana perilaku sosial anak dalam berempati pada lingkungan keluarga dampak dari anak yang sering bermain *play station* (PS).
5. Bagaimana perilaku sosial anak dalam bersimpati pada lingkungan keluarga dampak dari anak yang sering bermain *play station* (PS).

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian tersebut, maka penelitian ini mempunyai tujuan untuk mendeskripsikan perilaku sosial anak berkenaan dengan:

1. Mendeskripsikan perilaku sosial anak yang sering bermain *play station* (PS) dalam bekerjasama.
2. Mendeskripsikan perilaku sosial anak yang sering bermain *play station* (PS) dalam bersaing.
3. Mendeskripsikan perilaku sosial anak yang sering bermain *play station* (PS) dalam kemurahan hati.
4. Mendeskripsikan perilaku sosial anak yang sering bermain *play station* (PS) dalam berempati.

5. Mendeskripsikan perilaku sosial anak yang sering bermain *play station* (PS) dalam bersimpati.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sebagai tambahan informasi mengenai dampak bermain terhadap *game play station* (PS) dan sumbangan yang positif bagi perkembangan Ilmu Psikologi khususnya Psikologi Perkembangan dan Psikologi Sosial.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi subjek penelitian

Bagi subjek penelitian diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu memberikan informasi bagi anak di Desa Batang Kabung Kecamatan Pariaman Timur mengenai dampak permainan *play station* (PS) terhadap perilaku sosial, di mana dengan hasil penelitian yang ada secara tidak langsung dapat membantu masyarakat mengontrol diri dan memilah jenis *game* yang hendak dimainkan untuk meminimalisir pengaruh negatif *play station* (PS) terhadap masyarakat.

b. Manfaat bagi orang tua

Memberikan wacana baru bagi orang tua tentang bentuk media yang dimainkan oleh anak-anak yang dapat menimbulkan tindakan agresif pada anak, sehingga orang tua dapat mengambil tindakan pencegahan bila permainan *play station* (PS) mempunyai pengaruh negatif bagi anak mereka.

c. Manfaat bagi Masyarakat

Diharapkan penelitian ini dapat berguna untuk memperluas pengetahuan mengenai besar kecilnya pengaruh *play station* (PS) terhadap anak-anak, remaja pada khususnya, para orang tua pada umumnya.

d. Manfaat bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan bagi peneliti lain yang melakukan penelitian pada bidang yang ada kaitannya dan dapat menjadi bahan perbandingan serta referensi bagi semua pihak yang melakukan penelitian selanjutnya.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman akan dijelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian sebagai berikut :

1. *Play Station (PS)*

Permainan *play station* (PS) merupakan permainan berbasis program komputer yang memberikan jenis permainan baru yang sangat disukai anak-anak. Permainan ini disukai karena banyak menawarkan beraneka ragam tema, gambar serta efek suara yang menarik (dikutip dari <http://www.muchlisin.blogspot.com>, 01/04/2010).

2. Dampak Positif dan Negatif dari Teknologi

Play Station yaitu teknologi modern mempunyai dampak positif dan negatif.

Dampak Positif :

- a) Bermain PS bisa meningkatkan tingkat sosialisasi anak dengan lingkungan sekitarnya. Umumnya PS memang dimainkan secara bersama-sama, hal ini memiliki dampak yang baik terhadap pergaulannya.
- b) PS juga bisa merangsang daya imajinasi dan kreativitas anak. Dalam beberapa permainan, PS sering membuat pemainnya harus berpikir cepat untuk membuat keputusan dan memikirkan tentang bagaimana cara menyelesaikan permainan. Hal ini tentu sangat baik untuk perkembangan otak anak.

Dampak negatif :

Menurut (Lestari, dikutip dari <http://www.zii.web.id/psikologi>, 22/04/2010) dampak negatif *video game* bukan bersifat sementara, namun dampak yang bersifat jangka panjang yang berpengaruh pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan, keadaan psikis anak, dan kehidupan sosial anak.

3. Perilaku Sosial Anak

Perilaku Sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial (Hurlock, 1995). Perilaku sosial anak meliputi kerjasama, persaingan, kemurahan hati, empati, dan simpati.

3. Pendidikan Keluarga

Pendidikan keluarga yang dimaksud disini, sebagaimana dikemukakan oleh Soelaeman (1995) pendidikan lebih ditujukan kearah pendidikan anak, pembinaan pribadi anak yang dilaksanakan dalam keluarga oleh ayah dan ibu. Perhatian banyak dicurahkan kepada upaya yang dilaksanakan dalam keluarga. Perhatian dicurahkan kepada upaya meletakkan dasar pendidikan yang melandasi pemikiran, sikap maupun perilaku, atau seperti yang dirumuskan dalam sistim pendidikan nasional yaitu memberikan dasar pendidikan dan kebudayaan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Permainan *play station* (PS) merupakan bentuk Pendidikan Luar Sekolah

Penyelenggaraan pendidikan dilaksanakan melalui tiga jalur menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, yaitu "Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya". Untuk jalur pendidikan nonformal juga diatur dalam Undang- undang yang sama yakni Pasal 26 ayat 1 berbunyi "Pendidikan nonformal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai penganyi, penambah dan pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat.

Menurut Peraturan Pemerintah RI Nomor 73 tahun 1991 bab 2 pasal 12 bahwa tujuan Pendidikan Luar Sekolah adalah:

- (1) Melayani warga belajar supaya dapat tumbuh dan berkembang sedini mungkin dan sepanjang hayatnya guna meningkatkan martabat dan mutu kehidupannya
- (2) Membina warga belajar agar memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap mental yang diperlukan untuk mengembangkan diri, bekerja mencari nafkah atau melanjutkan ketingkat dan/atau jenjang pendidikan yang lebih tinggi
- (3) Mempengaruhi kebutuhan belajar masyarakat yang tidak dapat dipenuhi dalam jalur pendidikan sekolah.

Dari segi jenisnya Pendidikan Luar Sekolah terdiri dari pendidikan umum, pendidikan keagamaan, pendidikan jabatan kerja, pendidikan kedinasan dan pendidikan kejuruan (PP RI No 73 Tahun 1991 pasal 3 ayat 3). Kemudian menurut UU RI No tahun 2003 babV pasal (26) ayat 4 yang menyatakan bahwa “Satuan pendidikan nonformal terdiri atas lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat dan majelis ta’klim serta satuan pendidikan yang sejenis”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka salah satu jenis dari program Pendidikan Luar Sekolah yang dikerjakan oleh anak dalam mengembangkan diri dengan bermain *play station* untuk menambah pengetahuan dan keterampilan anak. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain *play station* (PS) merupakan bentuk Pendidikan Luar Sekolah karena kegiatannya dilaksanakan di luar sistem persekolahan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan anak.

Permainan *play station* (PS) merupakan permainan berbasis program komputer yang menawarkan beraneka ragam tema, gambar serta efek suara yang menarik. Pemanfaatan *play station* (PS) antara lain adalah dapat menjadi *addiction* (ketergantungan). Penggunaan *game*, komputer dan *play station* (PS) yang melampaui batas akan menimbulkan dampak negatif bagi si anak antara lain; mendorong anak untuk asosial. Perubahan-perubahan sosial yang bergerak begitu cepat di abad modern ini Sebagai akibat krisis dalam bidang ekonomi, politik dan budaya telah

mempengaruhi masyarakat secara dasar serta memberi implikasi dalam proses perkembangan dan pendewasaan generasi hari ini. Proses transformasi yang berlangsung secara bebas dari berbagai belahan dunia dengan media komunikasi yang semakin canggih dapat memberikan perubahan negative bagi anak-anak dan remaja dalam pergaulan, baik dalam cara berpakaian, penggunaan obat-obatan yang terlarang dan sebagainya. Generasi sekarang telah berani melepaskan diri dari tradisi kultural dan budaya Minangkabau, tipisnya keyakinan agama yang dimiliki Sebagai alat filter untuk menghadapi berbagai pengaruh negatif.

2. *Play Station (PS)*

a. *Pengertian Play station (PS)*

Permainan *play station* (PS) merupakan permainan berbasis program komputer yang memberikan jenis permainan baru yang sangat disukai anak-anak. Permainan ini disukai karena banyak menawarkan beraneka ragam tema, gambar serta efek suara yang menarik (dikutip dari <http://www.muchlisin.blogspot.com>, 01/04/2010).

Play station (PS) terdiri dari lima versi yaitu *play station 1* (PS1), *play station 2* (PS2), *play station 3* (PS3), *play station portable* (PSP), dan *play station X* (PSX).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motif bermain *play station* (PS) adalah daya penggerak yang berasal dari

dalam diri seseorang untuk bermain *play station* (PS) yang menawarkan beraneka ragam tema, gambar serta efek suara yang menarik.

b. Bentuk-bentuk *Play station* (PS)

Permainan *play station* (PS) terdiri dari beberapa versi, di antaranya sebagai berikut (dikutip dari <http://en.wikipedia.org>, 04/05/2010):

1) *Play Station 1* (PS1)

Play Station 1 (PS1) memiliki versi lebih kecil dari *video game* konsol dan lebih kecil daripada *play station* (PS) asli. *Play Station 1* (PS1) menampilkan dua perubahan utama dari pendahulunya, yang pertama menjadi kosmetik perubahan ke konsol dan yang kedua menu *rumah's graphical user interface*.

2) *Play Station 2* (PS2)

Play Station 2 (PS2) memiliki kelebihan dapat membaca baik CD dan DVD dan kompatibel dengan permainan *play station*. *Play Station 2* (PS2), juga mendukung kartu memori dan pengendali, meskipun kartu memori hanya bekerja dengan game PS1 dan tidak mendukung semua fungsi (seperti tombol analog).

3) *Play Station 3* (PS3)

Play Station 3 (PS3) adalah rumah ketiga konsol permainan video yang diproduksi oleh *sony computer entertainment*. *Play Station 3* (PS3) bersaing dengan *microsoft 's xbox 360* dan *nintendo 's wii*

sebagai bagian dari generasi ketujuh konsol permainan video. Fitur utama yang membedakan *Play Station 3* (PS3) dari pendahulunya adalah *online game* pelayanan, jaringan *play station*, kemampuan multimedia, konektivitas dengan *play station portable*, dan penggunaan sebuah *high-definition optical disc format, Blu-ray Disc*.

4) *Play Station Portable* (PSP)

Dirilis pada bulan Maret 2005, *Play Station Portable* (PSP) adalah konsol pertama sony genggam yang menggunakan sebuah media penyimpanan optik dikenal sebagai *Universal Media Disc* (UMD), yang dapat menyimpan baik game dan film. Berisi 32MB internal *flash memory* penyimpanan, ditambah dengan memory stick pro duo kartu. *Play Station Portable* (PSP) ini memiliki tata letak kontrol mirip dengan PS3.

5) *Play Station X* (PSX)

Play Station X (PSX) adalah sony perekam digital video terintegrasi dengan *play station* dan *Play Station 2* (PS2) video game konsol dan dirilis hanya di Jepang. *Play Station X* (PSX) adalah produk sony pertama yang memanfaatkan Xross Media Bar (XMB). *Play Station X* (PSX) juga bisa dikaitkan dengan *play station portable* (PSP) untuk mentransfer video dan musik melalui USB port. *Play station portable* (PSP), juga memiliki perangkat lunak untuk video, foto dan

audio editing mendukung kompatibilitas *game online* menggunakan *adaptor broadband internal*.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa *play station* (PS) terdiri dari lima versi *play station 1* (PS1), *play station 2* (PS2), *play station 3* (PS3), *play station portable* (PSP), dan *play station X* (PSX).

c. Dampak Negatif Bermain *Play station* (PS)

Menurut (Lestari, dikutip dari <http://www.zii.web.id/psikologi>, 22/04/2010) dampak negatif *video game* bukan bersifat sementara, namun dampak yang bersifat jangka panjang yang berpengaruh pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan, keadaan psikis anak, dan kehidupan sosial anak.

1) Aspek pendidikan

Anak-anak yang gemar bermain *video game* adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban. Hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar akademis. Tubuhnya ada di kelas, tetapi pikiran, rasa penasaran, dan keinginannya ada di *video game*. Anak-anak juga menjadi malas belajar, sering bolos sekolah hanya untuk bermain *game*, dan gelisah ketika berada di dalam kelas.

2) Aspek kesehatan

Anak usia awal belasan tahun menunjukkan bahwa hampir sepertiga waktu digunakan anak untuk bermain *game* setiap hari. Selama itu anak hanya duduk sehingga memberi dampak pada sendi-sendi tulangnya. Apabila tidak ditangani dengan serius, dampak yang terparah adalah menyebabkan kecacatan pada anak.

3) Aspek psikologis

Berjam-jam duduk untuk bermain *game* berdampak juga pada keadaan psikis anak. Anak berperilaku pasif atau sebaliknya anak akan bertindak sangat aktif dan agresif. Perilaku pasif yang biasa muncul adalah anak menjadi apatis dengan lingkungan sekitar, kehidupan sosialisasi anak agak sedikit terganggu karena anak jauh lebih senang bermain dengan game-gamenya dari pada bergaul dengan teman-temannya. *Video game* dapat juga menyebabkan anak dapat berperilaku aktif dan agresif. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh *game-game* yang banyak menghadirkan adegan kekerasan. Anak hanya bisa berinteraksi dengan kekerasan, gambar yang bergerak cepat, ancaman yang setiap detik selalu bertambah besar, serta dorongan untuk membunuh secepat-cepatnya.

Berdasarkan keterangan di atas, dapat disimpulkan bermain *game* dapat meningkatkan kinerja otak dan memacu otak dalam menerima cerita. Selanjutnya dampak negatif *game* adalah masyarakat dapat menjadi kecanduan, dampak disini tidak bersifat sementara, namun dapat bersifat jangka panjang.

3. Perkembangan Perilaku Moral Anak dan Remaja

a. Perkembangan Psikososial Anak

Perkembangan adalah serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman (Hurlock, 2004). Menurut Harlimsyah (dikutip dalam <http://digilibunimus.ac.id/14/11/2010>) perkembangan anak adalah segala perubahan yang terjadi pada diri anak dilihat dari berbagai aspek antara lain aspek fisik (motorik), emosi, kognitif dan psikososial (bagaimana anak berinteraksi dengan lingkungan). Aspek perkembangan anak yang diketahui orang tua yaitu:

1) Perkembangan fisik

Perkembangan fisik adalah hasil dari perubahan bentuk dan fungsi dari organisme. Perkembangan fisik berkaitan dengan perkembangan gerakan motorik yakni perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot otak.

Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri misalnya kemampuan duduk, menendang, berlari, naik turun tangga. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih, misalnya kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menulis. Perkembangan motorik kasar dan halus sangat diperlukan anak agar dapat berkembang optimal.

Bedanya perkembangan motorik kasar tergantung kematangan anak sedangkan perkembangan motorik halus anak bisa dilatih. Anak yang perkembangannya kurang biasanya disebabkan stimulasi dari lingkungan yang kurang.

2) Perkembangan emosi

Perkembangan emosi berhubungan dengan kemampuan perasaan yang tertanam sejak awal atau dini misalnya orang tua harus bisa memberikan kehangatan, sehingga anak merasa nyaman di mana anak akan belajar dari lingkungannya. Pada orang tua yang tak pernah memberi kehangatan pada anak akan mempengaruhi kemampuan berinteraksi dengan lingkungan yang berakibat anak

bisa merasa takut mencoba, malu bertemu dengan orang. Perkembangan emosi seperti aspek lain dari perkembangan berkaitan dengan umur. Ia harus belajar untuk mengatasi frustrasi yang diuraikan sebagai suatu status yang bisa menimbulkan kekecewaan. Pengendalian emosi perlu pembelajaran bagaimana mengarahkan rangsangan yang diterima dan menentukan arah yang harus dijalani.

Perkembangan emosi anak mempunyai ciri khas dengan proses gerak maju mundur (*Progression and Regression*). Perkembangan emosional merupakan perkembangan yang paling sulit untuk diklasifikasikan. Ini tampak pada gejala kehidupan sehari-hari bahwa tidak jarang orang dewasa pun mengalami kesulitan untuk menyatakan perasaannya. Munculnya emosi seseorang tergantung atau dipengaruhi lingkungan, pengalaman, dan kebudayaan, sehingga untuk mengukur emosi sangatlah sulit (Asrori & Ali, 2006).

3) Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif atau proses berfikir adalah proses menerima, mengolah sampai memahami info yang diterima. Aspeknya antara lain intelegensi, kemampuan memecahkan masalah serta kemampuan berfikir logis. Kemampuan ini berkaitan dengan bahasa dan bisa dilatih sejak anak mulai memahami kata.

Proses pengenalan dilakukan dengan cara bermain. Hambatan bidang kognitif bisa dilihat dari seberapa cepat atau lambat anak menangkap informasi yang diberikan, seberapa sulit anak mengungkapkan pikiran. Keterlambatan seperti ini berkaitan dengan kapasitas intelektual yang akan menjadi terbatas pula.

4) Perkembangan psikososial

Perkembangan psikososial dimulai pada kehidupan awal bayi. Tersenyum dapat dianggap sebagai respon sosial. Pertama kali senyum timbul sebagai respon terhadap orang asing juga terhadap wajah yang dikenal. Peningkatan pertukaran sosial terjadi secara cepat ketika anak mulai bicara. Umur 6 bulan senyuman menjadi lebih selektif, terutama senyum terhadap ibu, ayah dan saudara kandung. Anak juga akan malu terhadap orang asing. Antara usia 2-3 tahun anak menunjukkan minat yang nyata untuk melihat anak lain dan berusaha mengadakan kontak sosial (Hurlock, 1999). Peran orang tua terhadap anak adalah mengajarkan cara beradaptasi dengan lingkungan.

Hambatan perkembangan sosial membuat anak mengalami kecemasan, sulit berinteraksi dengan orang yang baru dikenal, bisa juga jadi pemalu. Sebaliknya orang tua over protektif, anak menjadi sulit berpisah dengan orang tua, sulit mengajarkan sesuatu sendiri karena tidak pernah diberi kesempatan.

Pada personal sosial anak terdapat suatu aspek yang saling berhubungan dengan kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Tingkah laku sosial diartikan bagaimana seorang anak bereaksi terhadap orang-orang di sekitarnya, pengaruh hubungan itu pada dirinya dan penyesuaian dirinya terhadap lingkungan. Perkembangan sosial misalnya diterima sebagai anggota dalam masyarakat, biasanya ditolong oleh orang tua dan keluarga. Pada permulaan pengaruh terbesar adalah dari ibu, tetapi kemudian bertambah banyak orang dan pengalaman-pengalaman mempengaruhi perilaku pribadi anak-anak.

b. Perkembangan Masa Remaja

Masa remaja merupakan suatu periode transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa, merupakan waktu kematangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional yang cepat pada anak laki-laki untuk mempersiapkan diri menjadi laki-laki dewasa dan anak perempuan sebagai perempuan dewasa, masa remaja terduru dari tiga *subfase*, yaitu: masa remaja awal usia 11-14 tahun, masa remaja pertengahan usia 15-17 tahun, dan masa remaja akhir usia 18-20 tahun (Wong, D.L., 2008).

Asrori & Ali (2006) mengemukakan remaja adalah suatu usia dimana individu menjadi terintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, suatu usia dimana anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat

orang yang lebih tua melainkan merasa sama atau paling tidak sejajar. Kesimpulan yang dapat diambil adalah remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menjadi dewasa yang mengalami banyak perubahan baik fisik maupun psikologis.

Perkembangan pada masa remaja dapat terlihat yaitu, sebagai berikut:

1) Perkembangan biologis

Perubahan fisik pada pubertas terutama merupakan hasil aktivitas hormonal dibawah pengaruh sistem saraf pusat, walaupun semua aspek fungsi fisiologis berinteraksi secara bersama-sama, dari mulai perubahan hormonal saat pubertas yang dikendalikan oleh kelenjar hipofisis anterior sebagai respon terhadap stimulus dari hipotalamus, kematangan seksual, pertumbuhan fisik, dan yang terakhir perubahan fisiologis (fungsi tubuh) sebagai respon terhadap perubahan selama pubertas.

2) Perkembangan psikososial

Teori psikososial tradisional menganggap bahwa krisis perkembangan pada remaja menghasilkan terbentuknya identitas, tetapi pada masa remaja, mereka mulai melihat diriya sebagai individu yang lain, di mana pada awal pubertas mereka dihadapkan pada krisis identitas kelompok versus pengasingan diri, fase selanjutnya individu berharap untuk memperoleh otonomi dari keluarga dan

mengembangkan identitas diri, dan identitas kelompok menjadi sangat penting untuk permulaan pembentukan identitas pribadi.

3) Perkembangan kognitif

Pada tahap ini remaja tidak lagi dibatasi dengan kenyataan dan aktual, yang merupakan ciri berpikir konkret, mereka juga memperhatikan terhadap kemungkinan yang akan terjadi pada masa depan. Remaja sekarang mampu berpikir tentang pikiran mereka sendiri dan pikiran orang lain, mereka ingin tahu pendapat orang lain tentang mereka sehingga remaja mulai mampu membedakan antara pikiran orang lain dengan pikiran mereka dan dengan kemampuan tersebut remaja lebih mudah menerima orang lain dari budaya yang berbeda.

4) Perkembangan moral

Prinsip yang diberikan oleh orang lain terhadap remaja tidak akan dilaksanakan sesuai dengan kehendak orang lain, tetapi mereka akan mengganti seperangkat moral dan nilai sesuai dengan keinginan mereka, dan ketika prinsip yang lama ditentang dan nilai baru dan mandiri mereka belum muncul, maka remaja akan mencari peraturan moral yang memelihara integritas pribadi mereka dan membimbing

tingkah laku mereka, terutama dalam menghadapi tekanan yang kuat untuk melanggar keyakinan yang lama.

5) Perkembangan spiritual

Remaja mungkin menolak aktivitas ibadah yang formal tetapi mereka melakukan ibadah secara individual dengan privasi dalam kamar mereka sendiri. Mereka mungkin memerlukan eksplorasi terhadap konsep keberadaan tuhan, membandingkan agama mereka dengan agama orang lain, sehingga dapat menyebabkan mereka mempertanyakan kepercayaan mereka sendiri, tetapi pada akhirnya akan menimbulkan penguatan terhadap spiritual mereka sendiri

6) Perkembangan sosial

Remaja menginginkan kematangan penuh pada diri mereka, sehingga mereka ingin membebaskan diri dari dominasi keluarga dan menetapkan sebuah identitas yang mandiri dari wewenang orangtua, di mana mereka ingin bebas tapi takut untuk mencoba memahami tanggung jawab yang terkait kemandirian mereka. Penerimaan oleh teman sebaya, beberapa teman dekat, dan jaminan rasa cinta dari keluarga yang mendukung, merupakan syarat-syarat untuk proses kematangan interpersonal.

Tugas perkembangan remaja antara lain adalah:

- 1) Memperluas hubungan antar pribadi dan berkomunikasi secara lebih dewasa dengan teman sebaya dengan berbeda jenis kelamin.
- 2) Memperoleh peranan sosial.
- 3) Menerima keadaan tubuhnya dan menggunakan secara efektif.
- 4) Memperoleh kebebasan emosionalnya dari orang tua.
- 5) Mencapai kepastian akan kebebasan dan kemampuan berdiri sendiri.
- 6) Memiliki dan mempersiapkan diri untuk perkawinan dan kehidupan berkeluarga.
- 7) Mengembangkan dan membentuk konsep-konsep moral.

Salah satu tugas perkembangan remaja adalah memperoleh peranan sosial sehingga remaja harus mampu berpikir secara lebih dewasa dan rasional, serta memiliki pertimbangan yang lebih matang tetapi pada umumnya remaja belum mencapai kematangan, jadi para remaja awal dalam menilai benar atau salah terhadap sekitarnya masih dipengaruhi oleh egosentris, sehingga perlu mendapatkan perhatian khusus dalam kehidupannya terutama pendidikan dan salah satunya cara menilai tingkat keberhasilan remaja dalam memenuhi tugas perkembangannya adalah dengan prestasi belajar disekolah.

4. Perilaku Sosial

a. Pengertian Perilaku Sosial

Menurut Skinner (dalam Notoatmodjo, 2003), perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar.

Toha (2004) menyatakan bahwa perilaku merupakan fungsi dari interaksi antara individu dengan lingkungannya. Di dalam mempelajari perilaku manusia, harus diketahui prinsip-prinsip dasar perilaku manusia, yaitu:

- 1) Manusia berbeda perilakunya karena lingkungan sosialnya. Prinsip ini penting untuk memahami mengapa seseorang berbuat dan berperilaku berbeda-beda. Adanya perbedaan ini karena sejak lahir manusia ditakdirkan tidak sama kemampuannya. Selain itu juga karena perbedaannya menyerap informasi dari suatu gejala.
- 2) Manusia mempunyai kebutuhan yang berbeda. Manusia berperilaku karena didorong oleh serangkaian kebutuhan. Dengan kebutuhan ini dimaksudkan adalah beberapa pernyataan didalam diri seseorang (*internal state*) yang menyebabkan seseorang itu berbuat untuk mencapainya sebagai suatu obyek atau hasil.
- 3) Orang berpikir tentang masa depan dan membuat pilihan tentang bagaimana bertindak.

Menurut Ritzer (2003) teori-teori yang termasuk dalam paradigma perilaku sosial adalah Teori Sosiologi Perilaku (*behavioral sociology*) yang menekankan peranan ganjaran sebagai penguat atau disebut *reinforcement*, dan Teori Pertukaran (*exchange*). Teori perilaku sosial menitikberatkan pada hubungan antara tingkah laku aktor dengan tingkah laku lingkungannya. Konsep dasarnya adalah adanya *reinforcement*, yang dapat diartikan sebagai ganjaran tetapi ganjaran yang tidak membawa pengaruh terhadap aktor tidak akan diulang. Sedangkan Teori Pertukaran (*exchange*) menitikberatkan pada suatu pemahaman bahwa manusia pada dasarnya tidak mencari keuntungan dari adanya interaksi yang mereka lakukan dengan manusia lain.

Perilaku Sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial (Hurlock, 1999).

Perilaku Sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia (Ibrahim, 2001). Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain. Ikatan saling ketergantungan di antara satu orang dengan yang lainnya. Artinya bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut mampu bekerja sama, saling

menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, toleran dalam hidup bermasyarakat. Perilaku sosial juga identik dengan reaksi seseorang terhadap orang lain (Baron & Byrne, dalam Ibrahim, 2001). Perilaku itu ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain.

Homans (dalam Poloma, 2003) mengklasifikasikan perilaku sosial melalui lima pernyataan proposisional yaitu:

1) Proposisi sukses

Dalam setiap tindakan, semakin sering suatu tindakan tertentu memperoleh ganjaran, maka kian kerap ia akan melakukan tindakan itu. Dalam proposisi ini Homans menyatakan bahwa bilamana seseorang berhasil memperoleh ganjaran (atau menghindari hukuman) maka ia akan cenderung untuk mengulangi tindakan tersebut.

2) Proposisi Stimulus

Jika di masa lalu terjadinya stimulus yang khusus, atau seperangkat stimuli, merupakan peristiwa di mana tindakan seseorang memperoleh ganjaran, maka semakin mirip stimuli yang ada sekarang ini dengan yang lalu itu, akan semakin mungkin seseorang melakukan tindakan serupa atau yang agak sama. Apa yang diketengahkan proposisi stimulus itu ialah obyek atau tindakan yang memperoleh ganjaran yang diinginkan.

3) Proposisi Nilai

Semakin tinggi nilai suatu tindakan, maka kian senang seseorang melakukan tindakan itu. Proposisi ini khusus berhubungan dengan ganjaran atau hukuman yang merupakan hasil tindakan.

4) Proposisi Kejenuhan-Kerugian (*deprivasi-satiasi*)

Semakin sering di masa yang baru berlalu seseorang menerima suatu ganjaran tertentu, maka semakin kurang bernilai bagi orang tersebut peningkatan setiap unit ganjaran itu.

5) Proposisi Persetujuan-perlawanan (*approval-agression*)

Bila tindakan seseorang tidak memperoleh ganjaran yang diharapkannya, atau menerima hukuman yang tidak diinginkan, maka dia akan marah; dia menjadi sangat cenderung menunjukkan perilaku agresif, dan hasil perilaku demikian menjadi lebih bernilai baginya. Bilamana tindakan seseorang memperoleh ganjaran yang diharapkannya, khusus ganjaran yang lebih besar dari yang diperkirakan, atau tidak memperoleh hukuman yang diharapkannya, maka dia akan merasa senang; dia akan lebih mungkin melaksanakan perilaku yang disenanginya, dan hasil dari perilaku yang demikian akan menjadi lebih bernilai baginya.

b. Aspek-aspek yang Mempengaruhi Perilaku Sosial

Baron & Byrne (dalam Ibrahim, 2001) berpendapat bahwa ada empat kategori utama yang dapat membentuk perilaku sosial seseorang, yaitu:

1) Perilaku dan karakteristik orang lain

Jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter santun, ada kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang-orang berkarakter santun dalam lingkungan pergaulannya. Sebaliknya, jika ia bergaul dengan orang-orang berkarakter sombong, maka ia akan terpengaruh oleh perilaku seperti itu.

2) Proses kognitif

Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya. Misalnya seorang calon pelatih yang terus berpikir agar kelak dikemudian hari menjadi pelatih yang baik, menjadi idola bagi atletnya dan orang lain akan terus berupaya dan berproses mengembangkan dan memperbaiki dirinya dalam perilaku sosialnya.

3) Faktor lingkungan

Lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Misalnya orang yang berasal dari daerah pantai atau

pegunungan yang terbiasa berkata dengan keras, maka perilaku sosialnya seolah keras pula, ketika berada di lingkungan masyarakat yang terbiasa lembut dan halus dalam bertutur kata.

- 4) Tatar Budaya sebagai tempat perilaku dan pemikiran sosial itu terjadi Misalnya, seseorang yang berasal dari etnis budaya tertentu mungkin akan terasa berperilaku sosial aneh ketika berada dalam lingkungan masyarakat yang beretnis budaya lain atau berbeda. Dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani yang terpenting adalah untuk saling menghargai perbedaan yang dimiliki oleh setiap anak.

c. Bentuk dan Sifat Perilaku Sosial

Bentuk-bentuk perilaku sosial anak yaitu :

a. Kerjasama

Menurut Abu Ahmadi (2007) kerjasama mengandung arti bahwa hasil kerja itu akan menjadi lebih baik bila keduanya saling kerjasama bila dibandingkan jika mereka bekerja sendiri-sendiri. Mereka dikatakan saling mencintai bila keduanya memiliki kesediaan untuk saling kerjasama. Kerjasama mengandung pengertian juga kesediaan membantu. Dengan bantuan ini diharapkan keadaan akan lebih baik.

Sebagai makhluk sosial manusia tidak dapat dipisahkan dari komunitasnya dan setiap orang di dunia ini tidak ada yang dapat berdiri sendiri melakukan segala aktivitas untuk memenuhi kebutuhannya tanpa bantuan orang lain. Secara alamiah manusia melakukan interaksi dengan lingkungannya, baik sesama maupun dengan makhluk hidup lainnya. Artinya kerja sama kalau ada minimal dua orang pihak yang melakukan kesepakatan. Oleh karena itu, sukses tidaknya kerja sama tersebut ditentukan oleh peran dari kedua orang atau kedua pihak yang bekerja sama tersebut (dikutip dari <http://id.shvoong.com/14/11/2010>). Pentingnya kerjasama yaitu dapat mempermudah dan memperlancar tugas atau kegiatan, menghindari kegiatan yang saling tumpang tindih, tercapainya efektifitas efisiensi, terjadinya kegiatan yang terkait dan tak kalah penting adalah terjalinnya hubungan yang baik dalam pergaulan.

b. Persaingan

Persaingan yaitu keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong oleh orang lain. Sikap ini mulai terlihat pada usia empat tahun, yaitu persaingan *prestice* dan pada usia enam tahun semangat bersaing ini akan semakin baik. Persaingan merupakan suatu perjuangan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok orang tertentu (kelompok sosial), agar memperoleh kemenangan

atau hasil secara kompetitif, tanpa menimbulkan ancaman atau benturan fisik dipihak lawannya. (di kutip dari: <http://definisi-pengertian.blogspot.com/14/11/2010>).

c. Kemurahan Hati

Kemurahan hati adalah kemauan/keinginan memberikan sesuatu kepada orang lain tanpa diduga atau diminta. Setelah anak mulai memasuki kehidupan sosial teman sebaya, sikap mementingkan diri sendiri mulai berkurang, yang artinya anak mulai bersedia untuk berbagi dengan anak lain. Murah hati tidak hanya berarti menaruh simpati kepada orang, dalam arti yang sangat umum. Kemurahan hati juga bukan hanya berarti ikut menyesal atau merasakan kesedihan yang dialami oleh orang lain. Namun secara luas dapat berarti pula kemampuan untuk menempatkan diri benar-benar di dalam diri pribadi orang lain, sehingga kita dapat melihat segala sesuatu dengan mata orang lain tersebut, memikirkan sesuatu dengan pikirannya dan merasakan sesuatu dengan perasaannya. (di kutip dari: <http://kristiyasa.com/14/11/2010>).

d. Simpati

Menurut Abu Ahmadi (2009) simpati adalah suatu kecendrungan untuk ikut serta merasakan segala sesuatu yang sedang dirasakan orang lain. Dengan kata lain suatu kecendrungan

untuk ikut serta merasakan sesuatu yang sedang dirasakan oleh orang lain. W.A. Gerungan (2004) juga berpendapat bahwa simpati dirumuskan sebagai perasaan tertariknya seseorang terhadap orang lain.

Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, tetapi berdasarkan penilaian perasaan. Timbulnya simpati itu merupakan proses yang sadar bagi diri manusia yang merasa simpati terhadap orang lain. Simpati menghubungkan seseorang dengan orang lain. Simpati hanya dapat berkembang dalam suatu relasi kerjasama antara dua orang atau lebih. Dengan adanya simpati dapat diperoleh saling mengerti yang lebih mendalam.

e. Empati

Menurut Abu Ahmadi (2009) empati adalah suatu kecendrungan untuk merasakan sesuatu yang dilakukan orang lain andaikata dia dalam situasi orang tersebut. Karena empati, orang menggunakan perasaannya dengan efektif di dalam situasi orang lain, didorong oleh emosinya seolah-olah dia ikut mengambil bagian dalam gerakan-gerakan yang dilakukan orang lain.

Bentuk-bentuk perilaku sosial anak menurut Hurlock (1991) yaitu:

- a. Kerjasama. Sejumlah kecil anak belajar bermain atau bekerja secara bersama dengan anak lain sampai mereka berumur 4 tahun. Semakin banyak kesempatan yang mereka miliki untuk melakukan

sesuatu bersama-sama, semakin cepat mereka belajar melakukannya dengan cara bekerja sama.

- b. Persaingan. Jika persaingan merupakan dorongan bagi anak-anak untuk berusaha sebaik-baiknya, hal ini akan menambah sosialisasi mereka. Jika hal itu diekspresikan dalam pertengkaran dan kesombongan, akan mengakibatkan timbulnya sosialisasi yang buruk.
- c. Kemurahan hati. Kemurahan hati, sebagaimana terlihat pada kesedihan untuk berbagi sesuatu dengan anak lain, meningkatkan dan sikap mementingkan diri sendiri semakin berkurang setelah anak belajar bahwa kemurahan hati menghasilkan penerimaan sosial.
- d. Hasrat akan penerimaan sosial. Jika hasrat untuk diterima kuat, hal ini mendorong anak untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial. Hasrat untuk diterima oleh orang dewasa biasanya timbul lebih awal dibandingkan dengan hasrat untuk diterima oleh teman sebaya.
- e. Simpati. Anak kecil tidak mampu berperilaku simpati sampai mereka pernah mengalami situasi yang mirip dengan duka cita. Mereka mengekspresikan simpati dengan berusaha dengan menolong atau menghibur seseorang yang sedang sedih.

- f. Empati. Empati kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman orang tersebut. Hal ini hanya berkembang jika anak dapat memahami ekspresi wajah atau maksud pembicaraan orang lain.
- g. Ketergantungan. Ketergantungan terhadap orang lain dalam hal bantuan, perhatian dan kasih sayang mendorong anak untuk berperilaku dengan cara yang diterima secara sosial. Anak yang berjiwa bebas kekurangan motivasi ini.
- h. Sikap ramah. Anak kecil memperlihatkan sikap ramah melalui kesediaan melakukan sesuatu untuk bersama anak atau orang lain dan dengan mengekspresikan kasih sayang kepada mereka.
- i. Sikap tidak mementingkan diri sendiri. Anak yang mempunyai kesempatan dan mendapat dorongan untuk membagi apa yang mereka miliki dan yang tidak terus menerus menjadi pusat perhatian keluarga, belajar memikirkan orang lain dan berbuat untuk orang lain dan bukannya hanya memusatkan perhatian pada kepentingan dan milik mereka sendiri.
- j. Meniru. Dengan meniru seseorang yang diterima baik oleh kelompok sosial, anak-anak mengembangkan sifat yang menambah penerimaan kelompok terhadap diri mereka.

Diungkap pula oleh Setiawan (2000) bahwa kehidupan sosial anak antara lain:

a. Berteman

Anak-anak senang bermain dengan teman-teman lain, terutama dengan teman sebayanya karena segala perkembangan dan kesenangannya sama. Hidup berkelompok dapat meningkatkan daya sosialnya.

b. Kerjasama

Sifat anak-anak sangat egois, suka bertengkar, jarang mereka bisa bermain bersama. Tetapi setelah berusia tiga sampai empat tahun, bermain bersama dan aktivitas kelompok dapat ditingkatkan. Melalui latihan anak-anak dapat belajar untuk bekerja sama dengan teman yang lain dan suasana permainan makin lama makin harmonis.

c. Bertengkar

Ketika bertengkar, anak biasanya mengambil barang yang sedang dipegang temannya, atau merusak barang pekerjaan temannya. berteriak dengan keras, menangis, menendang, marah tetapi hanya dalam waktu yang singkat, pertengkaran itu segera terlupakan dan tidak menaruh dendam, bahkan sudah berdamai lagi. Pertengkaran anak memiliki nilai sosial karena anak dapat belajar mengenai hal-hal apa yang tidak dapat diterima oleh orang lain.

d. Bersaing

Anak usia empat tahun selalu ingin menang. Ia akan berusaha memperlihatkan barang miliknya untuk menjadi barang persaingannya. Hal yang menarik perhatian dari orang lain, segera ditonjolkan apabila orang tua pilih kasih, maka sikap iri hati dan keinginan bersaing tidak dapat dihindarkan.

e. Melawan

Sikap melawan terhadap disiplin yang ditetapkan orang tua atau terhadap suatu tekanan, umumnya dinyatakan dalam perilaku membantah, memberontak, atau membungkam, pura-pura tidak mendengar permintaan orang lain, atau pura-pura tidak mengerti.

f. Jenis kelamin

Sebelum usia empat tahun, baik anak laki-laki maupun anak perempuan, dapat bermain sangat harmonis dan berteman baik dengan jenis kelamin yang sama atau yang lain. Tetapi mulai usia empat tahun sampai lima tahun, anak-anak dapat membedakan jenis kelamin mereka sehingga lambat laun mereka hanya senang bermain dengan teman sejenis, bahkan menghina lawan jenisnya, anak laki-laki kalau bermain dengan anak perempuan merasa masih kekanak-kanakan sehingga tekanan ini begitu kuat, banyak anak laki-laki

berusaha ingin menjadi laki-laki jantan dengan menyerang anak perempuan.

Perilaku sosial dapat dilihat melalui sifat-sifat dan pola respon antar pribadi, yaitu:

1) Kecenderungan Perilaku Peran

a) Sifat pemberani dan pengecut secara sosial

Orang yang memiliki sifat pemberani secara sosial, biasanya dia suka mempertahankan dan membela haknya, tidak malu-malu atau tidak segan melakukan sesuatu perbuatan yang sesuai norma di masyarakat dalam mengedepankan kepentingan diri sendiri sekuat tenaga. Sedangkan sifat pengecut menunjukkan perilaku atau keadaan sebaliknya, seperti kurang suka mempertahankan haknya, malu dan segan berbuat untuk mengedepankan kepentingannya.

b) Sifat berkuasa dan sifat patuh

Orang yang memiliki sifat sok berkuasa dalam perilaku sosial biasanya ditunjukkan oleh perilaku seperti bertindak tegas, berorientasi kepada kekuatan, percaya diri, berkemauan keras, suka memberi perintah dan memimpin langsung. Sedangkan sifat yang patuh atau penyerah menunjukkan perilaku sosial yang sebaliknya, misalnya kurang tegas dalam bertindak, tidak suka

memberi perintah dan tidak berorientasi kepada kekuatan dan kekerasan.

c) Sifat inisiatif secara sosial dan pasif

Orang yang memiliki sifat inisiatif biasanya suka mengorganisasi kelompok, tidak suka mempersoalkan latar belakang, suka member masukan atau saran-saran dalam berbagai pertemuan, dan biasanya suka mengambil alih kepemimpinan. Sedangkan sifat orang yang pasif secara sosial ditunjukkan oleh perilaku yang bertentangan dengan sifat orang yang aktif, misalnya perilakunya yang dominan diam, kurang berinisiatif, tidak suka memberi saran atau masukan.

d) Sifat mandiri dan tergantung

Orang yang memiliki sifat mandiri biasanya membuat segala sesuatunya dilakukan oleh dirinya sendiri, seperti membuat rencana sendiri, melakukan sesuatu dengan cara-cara sendiri, tidak suka berusaha mencari nasihat atau dukungan dari orang lain, dan secara emosional cukup stabil. Sedangkan sifat orang yang ketergantungan cenderung menunjukkan perilaku sosial sebaliknya dari sifat orang mandiri, misalnya membuat rencana dan melakukan segala sesuatu harus selalu mendapat saran dan dukungan orang lain, dan keadaan emosionalnya relatif labil.

2) Kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial

a) Dapat diterima atau ditolak oleh orang lain

Orang yang memiliki sifat dapat diterima oleh orang lain biasanya tidak berprasangka buruk terhadap orang lain, loyal, dipercaya, pemaaf dan tulus menghargai kelebihan orang lain. Sementara sifat orang yang ditolak biasanya suka mencari kesalahan dan tidak mengakui kelebihan orang lain.

b) Suka bergaul dan tidak suka bergaul

Orang yang suka bergaul biasanya memiliki hubungan sosial yang baik, senang bersama dengan yang lain dan senang bepergian. Sedangkan orang yang tidak suka bergaul menunjukkan sifat dan perilaku yang sebaliknya.

c) Sifat ramah dan tidak ramah

Orang yang ramah biasanya periang, hangat, terbuka, mudah didekati orang, dan suka bersosialisasi. Sedangkan orang yang tidak ramah cenderung bersifat sebaliknya.

d) Simpatik atau tidak simpatik

Orang yang memiliki sifat simpatik biasanya peduli terhadap perasaan dan keinginan orang lain, murah hati dan suka membela orang tertindas. Sedangkan orang yang tidak simpatik menunjukkan sifat-sifat yang sebaliknya.

3) Kecenderungan perilaku ekspresif

- a) Sifat suka bersaing (tidak kooperatif) dan tidak suka bersaing (suka bekerja sama)

Orang yang suka bersaing biasanya menganggap hubungan sosial sebagai perlombaan, lawan adalah saingan yang harus dikalahkan, memperkaya diri sendiri. Sedangkan orang yang tidak suka bersaing menunjukkan sifat-sifat yang sebaliknya.

- b) Sifat agresif dan tidak agresif

Orang yang agresif biasanya suka menyerang orang lain baik langsung ataupun tidak langsung, pendendam, menentang atau tidak patuh pada penguasa, suka bertengkar dan suka menyangkal. Sifat orang yang tidak agresif menunjukkan perilaku yang sebaliknya.

- c) Sifat kalem atau tenang secara sosial

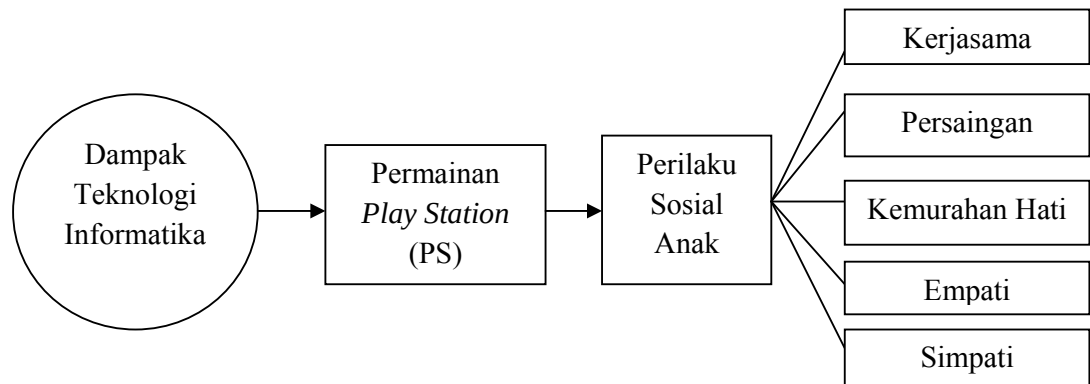
Orang yang kalem biasanya tidak nyaman jika berbeda dengan orang lain, mengalami kegugupan, malu, ragu-ragu, dan merasa terganggu jika ditonton orang.

- d) Sifat suka pamer atau menonjolkan diri

Orang yang suka pamer biasanya berperilaku berlebihan, suka mencari pengakuan, berperilaku aneh untuk mencari perhatian orang lain.

B. Kerangka konseptual

Sebagaimana telah diuraikan dalam kajian teori di atas, maka pola kerja penulis dapat digambarkan secara konseptual sebagai berikut:



Permainan PS yang berlebihan akan berpengaruh kepada perkembangan remaja termasuk dalam perkembangan perilaku sosialnya.

C. Penelitian Terdahulu

Hardian (2005) dalam skripsi yang berjudul “Hubungan Antara Pola Pembinaan dengan Perilaku Sosial Anak di Panti Asuhan Sunu Ngesti Tomo Kabupaten Jepara”. Adapun objek penelitiannya adalah panti asuhan Sunu Ngesti Tomo Kabupaten Jepara. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa bahwa: (1) Partisipasi anak pada pembinaan di Panti Asuhan Sunu Ngesti Tomo tergolong sedang (2). Kemampuan anak dalam berperilaku sosial di Panti Asuhan Sunu Ngesti Tomo yang meliputi: kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati,

ketergantungan, sikap ramah, tidak mementingkan diri sendiri dan meniru tergolong sedang. Ada hubungan yang positif antara variabel X (pola pembinaan) dan variabel Y (perilaku sosial anak) di Panti Asuhan Sunu Ngesti Tomo Kabupaten Jepara. Nilai simpangan indeks korelasi r hitung (0,329) lebih besar dari r tabel (0,254 maupun 0,317).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan, maka dapat ditarik kesimpulan tentang perilaku sosial anak yang bermain *Play Station* (PS) di Desa Batang Kabung Kecamatan Pariaman Timur, yaitu:

1. Gambaran kerjasama anak yang bermain *Play Station* (PS) tidak baik dimana sebagian besar anak kurang mampu menjalin kerjasama dengan orang lain dan memiliki egosentrisme rendah.
2. Gambaran persaingan anak yang bermain *Play Station* (PS) tinggi dimana sebagian besar anak tidak mau kalah dari orang lain dan menganggap diri lebih baik dari orang lain.
3. Gambaran kemurahan hati anak yang bermain *Play Station* (PS) kurang baik dimana sebagian besar anak tidak mau memberikan pertolongan bagi orang yang dikenal dan memberikan pertolongan pada orang asing.
4. Gambaran empati anak yang bermain *Play Station* (PS) kurang baik dimana sebagian besar anak tidak mampu memahami perasaan orang lain disekitarnya.
5. Gambaran simpati anak yang bermain *Play Station* (PS) tidak baik dimana sebagian besar anak kurang peduli terhadap perasaan dan keinginan orang lain disekitarnya.

B. Saran

1. Dari aspek kerjasama, diharapkan anak dapat menjalin kerjasama yang baik dengan lingkungan masyarakat maupun keluarga. Dari aspek persaingan diharapkan anak dapat bersaing secara sehat dengan sesama dan menghargai pendapat orang lain. Dari aspek kemurahan hati diharapkan anak tidak membedakan pertolongan, baik pada orang yang dikenal maupun yang tidak di kenal. Dari aspek empati dan simpati diharapkan anak mau berusaha memahami perasaan dan peduli terhadap perasaan orang lain.
2. Bagi orang tua diharapkan dapat meluangkan waktu untuk berkumpul bersama anak dirumah, mengontrol aktivitas anak diluar rumah, mendengarkan keluhan anak dan memberi nasehat dan masukan agar anak dapat mengatur waktu bermain.
3. Bagi guru diharapkan untuk dapat meningkatkan disiplin siswa dengan memberi sanksi tegas kepada siswa yang bolos pada jam peajaran untuk bermain PS.
4. Bagi pengembangan ilmu, selain menambah khasanah pengetahuan baru berhubungan dengan perilaku sosial anak hendaknya juga dapat dijadikan landasan empiris bagi penelitian-penelitian lanjutan sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Umum*. Jakarta: PT.Asdi Mahasatya.
- _____. 2007. *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT.Asdi Mahasatya.
- Asrori, M & Ali, M. 2006. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Gerungan, W.A. 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT. Revika Aditama.
- Hurlock, B. Elizabeth. 1991. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, GeloraAksa Pratama.
- _____. 1999. *Perkembangan anak (jilid 2)*. Alih Bahasa: Tjandrasa & Zarkasih. Jakarta: Erlangga.
- _____. 2004. *Psikologi Perkembangan*. Alih Bahasa: Istiwidayanti & Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim, Rusli. 2001. *Asas-Asas Pendidikan Jasmani Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikdasmen Bekerja sama dengan Dirjen Olahraga.
- Kim, S & Grant. 2003. *Gobal Violence and A Just Word Order*. New Haven: Yale University Press.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Nugroho, Bhuono Agung. 2005. *Strategi Jitu Memilih Metode Statistik Penelitian dengan SPSS*. Yogyakarta: ANDI.
- Poloma, Margaret M. 2000. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Priyatno, Duwi. 2008. *Mandiri Belajar SPSS*. Jakarta: Mediakom.
- Rahayu, U. S. 2007. *Perkembangan Game Online*. Makalah (tidak diterbitkan). Surabaya: Universitas Erlangga.
- Ritzer, George. 2003. *Sosiologi Ilmu Berparadigma Ganda*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.