

**GAMBARAN PSIKOLOGIS ANAK PRA SEKOLAH
YANG TERINDIKASI ADIKSI *GAME ONLINE* DI TK
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL BANJARMASIN
(PERSPEKTIF ORANG TUA)**

SKRIPSI

**OLEH
AFIFAH NUR WAKHIDAH**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN
2023**

**GAMBARAN PSIKOLOGIS ANAK PRA SEKOLAH
YANG TERINDIKASI ADIKSI *GAME ONLINE* DI TK
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL BANJARMASIN
(PERSPEKTIF ORANG TUA)**

Skripsi

Diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Psikologi

Oleh

**Afifah Nur Wakhidah
NIM. 1601451174**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
BANJARMASIN**

202

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afifah Nur Wakhidah
NIM : 1601451174
Tempat dan Tanggal Lahir : Klaten, 24 September 1998
Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora
Jurusan : Psikologi Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Gambaran Psikologis Anak Pra Sekolah yang Terindikasi *Game Online* di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Banjarmasin (Perspektif Orang Tua)” adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila di kemudian hari bahwa skripsi ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya

Banjarmasin, Kamis 13 Juli 2023
Yang membuat pernyataan,



Afifah Nur Wakhidah
1601451174

BUKTI BEBAS PLAGIASI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235 Telepon (0511) 3266593
Website: www.pi.uin-antasari.ac.id; E-mail: psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

Surat Keterangan Lulus Uji Plagiasi

Nomor:2210/Un.14/III.3/PP.00.9/07/2023

Ketua Program Studi Psikologi Islam menerangkan bahwa karya ilmiah:

Nama : Afifah Nur Wakhidah
NIM : 1601451174
Prodi : Psikologi Islam
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi
Judul Karya Ilmiah : Dinamika Psikologis Anak Pra Sekolah yang Mengalami Adiksi Game Online di TK Aisyiyah Bustanul Athfal

Telah dinyatakan **Lulus Uji Plagiasi** dengan *Prosentase* sebagaimana terlampir.

Demikian surat keterangan lulus uji plagiasi ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 14 Juli 2023



Ketua Prodi Psikologi Islam
Sekretaris,

Musfichin, M.A

PERSETUJUAN SKRIPSI

**GAMBARAN PSIKOLOGIS ANAK PRA SEKOLAH
YANG TERINDIKASI ADIKSI *GAME ONLINE*
DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL BANJARMASIN
(PERSPEKTIF ORANG TUA)**

Disusun dan diajukan oleh:

Afifah Nur Wakhidah
NIM. 1601451174

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dapat diajukan kepada Dewan Penguji

Pembimbing



Dr. Muhammad Zainal Abidin, M.Ag
NIP. 19771007 200501 1 007

Mengetahui,
Ketua Jurusan Psikologi Islam



Dra. Mulyani, M.Ag
NIP. 19681010 199403 2 004

Banjarmasin, 11 Juni 2023

PENGESAHAN SKRIPSI

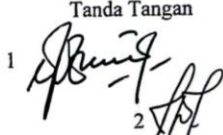
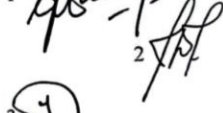



GAMBARAN PSIKOLOGIS ANAK PRA SEKOLAH YANG TERINDIKASI ADIKSI *GAME ONLINE* DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL BANJARMASIN (PERSPEKTIF ORANG TUA)

Dipersembahkan dan disusun oleh:

Afifah Nur Wakhidah
NIM.1601451174

Telah Diajukan pada Tim Penguji
Pada: Kamis, 20 Juli 2023

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Dra. Hj. Siti Faridah, M.Ag (Ketua Penguji)	1 
2. Mahida Fadhila, M.Psi, Psikolog (Penguji I)	2 
3. Dr. M. Zainal Abidin, M.Ag (Penguji II)	3 
4. Musfichin, M.A (Penguji III)	4 
5. Muhammad Syafi'i M.Ag (Notulen)	5 

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
UIN Antasari Banjarmasin



Dr. Dzikri Kirwana, M.Ag
NIP. 197812272003121002

ABSTRAK

Afifah Nur Wakhidah: 1601451174 , *Gambaran Psikologis Anak Pra Sekolah yang Terindikasi Adiksi Game online di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Banjarmasin (Perspektif Orang Tua)*, skripsi, Pembimbing Dr. M. Zainal Abidin, M.Ag, Jurusan Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, UIN Antasari Banjarmasin, 2023.

Kata Kunci: Gambaran Psikologis, Anak Pra Sekolah, Adiksi Game online

Game online sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak-anak. Game juga mempunyai sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak. Game yang menggunakan alat elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak-anak. Fase usia anak mempunyai dunia sendiri, yang mungkin kurang dimengerti oleh sebagian orang tua. Tahun 2019 terdapat 73% anak-anak usia dua tahun keatas di Amerika Serikat telah mengenal serta memainkan video game. Termasuk juga *game online*, angka tersebut mengalami peningkatan sebesar 6% dari tahun 2018. Hal inilah yang mendasari peneliti untuk melakukan penelitian mengenai gambaran psikologis anak pra sekolah yang terindikasi adiksi *game online* (perspektif orang tua).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran psikologis anak pra sekolah yang terindikasi adiksi *game online* dan faktor apa yang mempengaruhi anak pra sekolah yang terindikasi *game online* dari perspektif orang tua. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan dalam beberapa keperluan sebagai sumber bagi penelitian terkait serta bagi subjek dan orang-orang yang mengalami pengalaman serupa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif menggunakan metode *purposive sampling* sebagai metode pemilihan subjek. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 3 orang dan 3 orang sebagai informan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan metode observasi dan wawancara. Penelitian ini juga menggunakan teknik keabsahan data dan teknik analisis dengan melakukan reduksi data, penyajian serta membuat sebuah kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang didapatkan bahwa subjek MA dan U terindikasi adiksi *game online*. Hal tersebut dibuktikan pada aspek kognitif subjek MA menganggap bahwa bermain *game online* adalah kegiatan yang penting dalam hidupnya. Pada aspek afektif subjek MA dan U menjadikan *game online* sebagai pelarian karena rasa kesepian akibat kesibukan orang tuanya, selain itu terdapat perubahan mood yang terjadi pada subjek MA dan U karena dijauhkan dari *game online* serta terjadinya konflik pribadi yang disebabkan terlalu sering bermain *game online*. Terakhir pada aspek konatif yaitu terjadinya peningkatan waktu bermain pada subjek MA dan U kesulitan dan kegagalan upaya orang tua untuk mengurangi waktu bermain namun selalu gagal. Sedangkan pada subjek A belum ditemukan ada karakteristik yang termasuk ke dalam adiksi *game online*.

MOTTO

Jangan bandingkan hidupmu
dengan hidup orang lain.

Tidak ada perbandingan antara matahari dan bulan,
karena mereka akan bersinar saat waktunya tiba.

KATA PERSEMBAHAN

Dengan mengharap ridha Allah Swt karya tulis ini saya persembahkan:

Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada kedua orang tua yang paling saya kasihi dalam hidup saya, Ayahanda (Suranto) dan Ibunda (Suryani). Berkat pengorbanan, dukungan, do'a serta bimbingan keduanya lah skripsi ini dapat dirampungkan. Terimakasih karena kalian selalu sabar dan tidak pernah putus pengharapan terhadap saya, saya selalu berterimakasih kepada Tuhan karena telah dilahirkan sebagai anak kalian.

Kepada adik-adik saya Ahmad Hurairah dan Siti Humairoh, yang keberadaan dan tingkah lakunya selalu menjadi penghibur bagi saya. Terimakasih karena berkat kalian berdua saya tidak pernah merasa sendirian, keberadaan kalian di hidup saya adalah sesuatu yang senantiasa saya syukuri.

Kepada seluruh guru dan dosen, khususnya pembimbing skripsi (Dr. M. Zainal Abidin, M.Ag) yang telah mengajarkan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat, mendoakan, dan membimbing dengan penuh kesabaran sehingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga Allah selalu memberikan kesehatan serta pahala yang berlipat ganda berkat jasa-jasa kalian.

Skripsi ini juga saya persembahkan untuk sahabat-sahabat terbaik saya. Terima kasih atas semua waktu, tenaga, serta perhatian yang senantiasa kalian curahkan untuk membantu saya, terimakasih banyak.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين الصلاة والسلام على اشرف الأنبياء والمرسلين سيدنا
ومولانا محمد صلى الله عليه وسلم وعلى آله وأصحابه أجمعين. اما بعد

Puji dan syukur kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan karunia rahmat, taufik serta inayah-Nya yang telah memberikan kenikmatan yang sangat luas yaitu berupa kesehatan fisik maupun psikis sehingga penulis dapat menyelesaikan salah satu syarat terakhir untuk menjadi ilmuan psikolog strata satu (S1) yaitu skripsi yang berjudul “GAMBARAN PSIKOLOGIS ANAK PRA SEKOLAH YANG TERINDIKASI ADIKSI *GAME ONLINE* DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL BANJARMASIN (PERSPEKTIF ORANG TUA)”

Shalawat serta salah tidak lupa juga penulis curahkan kepada junjungan nabi yang sangat mulia yaitu Nabi Muhammad Saw. Beserta para sahabat, kerabat beliau yang menuntun umat islam dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang hingga akhir nanti.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam melakukan proses penyelesaian skripsi ini tidaklah semudah membalikkan telapak tangan, banyak sekali halangan dan rintangan dalam setiap proses yang dialami. Namun, dengan izin Allah dan juga bantuan dari berbagai pihak baik yang biasa dilakukan yaitu berupa bimbingan kepada dosen pembimbing, dukungan dan motivasi yang diberikan dari berbagai macam pihak mempunyai pengaruh besar terhadap penulis sehingga terselesaikanlah skripsi ini. Oleh karena itu, dengan setulus hati dan segenap jiwa

penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang sudah turut serta membantu menyelesaikan skripsi ini walaupun penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak yang harus diperbaiki melalui kritik dan saran agar menambah wawasan yang lebih luas lagi di dalam skripsi ini.

Di dalam skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu dalam berbagai macam agar terselesaikan skripsi ini. Maka dari itu, penulis sampaikan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. Dzikri Nirwana, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin beserta para jajarannya yang telah menerima dan menyetujui judul skripsi ini.
2. Ibu Dra. Mulyani, M.Ag selaku Ketua Jurusan Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin yang telah menyetujui skripsi ini.
3. Kepada Bapak Dr. M. Zainal Abidin, M. Ag selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, tenaga dan waktu dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin yang selama ini memberikan ilmu dan pendidikan yang bermanfaat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Fakultas ini.

5. Kepada Perpustakaan Pusat UIN Antasari Banjarmasin yang memberikan pelayanan dalam peminjaman buku-buku untuk menunjang penyusunan skripsi ini.
6. Para Karyawan Administrasi Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin yang telah memberikan pelayanan yang baik dalam membantu kelancaran peneliti, baik selama perkuliahan maupun waktu penyelesaian skripsi ini.
7. Para *profesional judgement* Ibu Shanty Komalasari, M.Psi, Psikolog, Ibu Dina Nisrina, M.Psi, Psikolog yang telah membimbing peneliti dalam perampungan pedoman wawancara dan observasi dalam skripsi ini.
8. Kepada sekolah TK di Banjarmasin yang telah memberikan izin dalam penelitian skripsi ini.
9. Subjek yang telah bersedia memberikan informasi dalam rangka pencarian data serta penyelesaian skripsi ini.
10. Sahabat saya Ayu Nur Azizah, Nella Suryana, Liska Miyati, Herliana, Hapna, Inayati Fardiyani, Ratih Adriani, Jupri Handi Saputra, Nisa Aprilia, Elda Audia Pratama, I'annah, Fatyah Hafifah, Tiara Eka Widiyanti, serta Ari Setiawan yang selalu menjadi tempat berbagi dan bertukar pikiran hingga saat ini dan semoga akan selamanya menjadi sahabat di manapun dan kapanpun.
11. Seluruh teman Psikologi Islam angkatan 2016, Teman-teman peminatan klinis 2016. Serta seluruh teman-teman baik di Fakultas Ushuluddin dan Humaniora maupun yang di luar Fakultas yang tidak dapat penulis

sebutkan satu persatu, terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kalian yang sudah mendukung moril dan do'a kepada penulis dalam rangka penyelesaian skripsi ini.

12. Seluruh Kepala Sekolah, Dewan Guru, Tenaga Pendidik, serta Seluruh Staf SDN Kebun Bunga 1 Banjarmasin yang telah memberikan pemahaman dan pengertian, dukungan, semangat, serta do'a dalam penyelesaian skripsi ini.

13. Anak-anak didik saya Muhammad Azka Maaliki, serta Muhammad Bintang Ramadhan berkat tingkah lucu kalian menjadi penyemangat bagi penulis untuk penyelesaian skripsi ini.

14. Terimakasih kepada diriku yang telah berjuang hingga saat ini meskipun dengan Ya Allah Ya Allah

Semoga Allah Swt mebalas jasa-jasa kalian baik bantuan yang berupa materi maupun doa. Penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk para pemabacanya. *Amiin Allahuma Amiin.*

Banjarmasin, 16 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
BUKTI BEBAS PLAGIASI	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	v
PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK	vi
MOTTO	viii
KATA PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR BAGAN.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
1. Manfaat Teoritis	10
2. Manfaat Praktis.....	10
E. Batasan Istilah	11
1. Gambaran Psikologis.....	11
2. <i>GamevOnline</i>	13
3. Adiksi <i>Game online</i>	14
F. Penelitian Terdahulu	15
G. Sitematika Penulisan	19
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR	20
A. Definisi Teoritik	20
1. Gambaran Psikologis.....	20
a. Pengertian	20
b. Aspek-aspek Psikologis.....	21
2. <i>Game online</i>	23
a. Definisi <i>Game online</i>	23
b. Sejarah dan Perkembangan <i>Game online</i>	23

c.	Faktor Bermain <i>Game online</i>	24
d.	Dampak <i>Game online</i>	25
3.	Adiksi <i>Game online</i>	26
a.	Pengertian Adiksi <i>Game online</i>	26
b.	Aspek-aspek Adiksi <i>Game online</i>	28
c.	Ciri-ciri Adiksi <i>Game online</i>	31
d.	Faktor-faktor Penyebab Adiksi <i>Game online</i>	32
4.	Anak Pra Sekolah	33
B.	Kerangka Pikir	34
BAB III METODE PENELITIAN		37
A.	Jenis dan Pendekatan Penelitian	37
B.	Lokasi Penelitian	37
C.	Objek dan Subjek Penelitian	38
D.	Data dan Sumber Data	39
E.	Teknik Pengumpulan Data	40
F.	Teknik Pengolahan Data	44
G.	Teknik Analisi Data	45
H.	Prosedur Penelitian	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		50
A.	Paparan Data Penelitian	50
B.	Proses Pelaksanaan Penelitian	51
C.	Penyajian Data Penelitian	53
D.	Paparan Data	58
E.	Pembahasan Penelitian	71
F.	Temuan Penelitian	85
BAB V PENUTUP.....		88
A.	Simpulan	88
B.	Rekomendasi	90
DAFTAR PUSTAKA		93
LAMPIRAN-LAMPIRAN		97
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		189

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Wawancara Awal Subjek	6
Tabel 3.1	Blue Print Guide Wawancara	42
Tabel 3.2	Blue Print Observasi	43
Tabel 4.1	Waktu wawancara subjek	51
Tabel 4.2	Identitas subjek	52
Tabel 4.3	Identitas orang tua subjek	52
Tabel 4.4	Identitas Informan	53
Tabel 4.5	Faktor adiksi <i>Game Online</i> pada anak.....	79

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1	Kerangka Pikir.....	36
------------	---------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Konsultasi.....	97
Lampiran 2. Surat Keputusan Seminar Proposal	98
Lampiran 3. Surat-surat Penelitian.....	99
Lampiran 4. Formulir <i>Professional Judgement</i>	103
Lampiran 5. Surat Bebas Plagiasi	107
Lampiran 6. Surat Publikasi Jurnal	109
Lampiran 7. <i>Informed Consent</i>	110
Lampiran 8. Pedoman Wawancara	113
Lampiran 9. Pedoman Observasi	121
Lampiran 10. Checklist Perilaku.....	124
Lampiran 11. Verbatim	127
Lampiran 12. Jurnal	177