

**DAMPAK PERBEDAAN INTERAKSI SOSIAL PADA PERMAINAN
TRADISIONAL DAN PERMAINAN MODERN (*GAME ONLINE*)
TERHADAP PERILAKU MASYARAKAT
(Studi di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya)**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**YUSLINDA
NIM. 160402108
Prodi Bimbingan Konseling Islam**



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2021 M/1442H**

**DAMPAK PERBEDAAN INTERAKSI SOSIAL PADA PERMAINAN
TRADISIONAL DAN PERMAINAN MODERN (*GAME ONLINE*)
TERHADAP PERILAKU MASYARAKAT DI KECAMATAN
SEUNAGAN KABUPATEN NAGAN RAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan komunikasi (FDK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darusalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

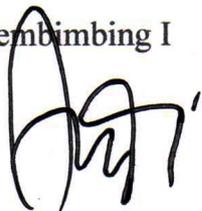
Oleh:

YUSLINDA
NIM. 160402108
Prodi Bimbingan dan Konseling Islam

جامعة الرانيري

Disetujui oleh:
A R R A N I R I Y

Pembimbing I



Juli Andriyani, M. Si
NIP. 197407222007102001

Pembimbing II



Azhari, M.A
NIDN. 2013078902

SKRIPSI

**Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Ar-Raniry
dan Dinyatakan Lulus Serta Disahkan Sebagai
Tugas Akhir Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Ilmu Dakwah
Prodi Bimbingan Konseling Islam**

Diajukan Oleh:

**YUSLINDA
NIM. 160402108**

Pada Hari/Tanggal

Selasa, 03 Agustus 2021 M
24 Zulhijah 1442 H

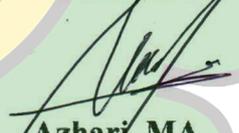
di
**Darussalam-Banda Aceh
Panitia Sidang Munaqasyah**

Ketua,



**Juli Andriyani, M. Si
NIP. 197407222007102001**

Sekretaris,



**Azhari, MA
NIDN. 2013078902**

Anggota I



**Ismiati, M.Si
NIP. 197201012007102001**

Anggota II



**Yusuf MY (S.Sos.I. MA)
NIP. 2106048401**

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry,**



**Dr. Fakhri, S.Sos., MA
NIP. 196411291998031001**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Dengan ini saya:

Nama : YUSLINDA
NIM : 160402108
Jenjang : Strata Satu (S-1)
Fak./Prodi : Dakwah dan Komunikasi/BKI

Menyatakan skripsi yang saya susun dengan judul **“Dampak Perbedaan Interaksi Sosial pada Permainan Tradisional dan Permainan Modern (*Game Online*) terhadap Perilaku Masyarakat (Studi di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya)”** secara keseluruhan adalah karya dan penelitian saya, kecuali pada bagian yang dirujuk dan disebut dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, apabila dikemudian hari tidak benar atau palsu, saya bersedia dituntut sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Banda Aceh, 25 Juli 2021

Yang Menyatakan,



YUSLINDA
NIM. 160402108

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “Dampak Perbedaan Interaksi Sosial pada Permainan Tradisional dan Permainan Modern (*Game Online*) Terhadap Perilaku Masyarakat di Kecamatan Seunagan” fokus masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh permainan tradisional dan permainan modern yang berupa game online terhadap interaksi sosial dan perilaku masyarakat dengan lingkungan sosial. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui tingkat perbedaan interaksi sosial, dampak yang ditimbulkan dan cara menanggulangnya. Jenis penelitian ini yaitu penelitian lapangan dengan menggunakan metode kualitatif dan deskriptif analisis. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Subjek terdiri dari kepala desa, kepala keluarga, ibu rumah tangga, remaja tingkat awal, remaja pertengahan dan remaja tingkat akhir dari setiap desa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dan permainan modern berupa game online memberikan pengaruh dan dampak yang berbeda. Perbedaan dari permainan tradisional dengan permainan game online adalah permainan tradisional dapat meningkatkan interaksi antar lingkungan masyarakat dan terjalin hubungan komunikasi yang harmonis sedangkan permainan game online mengakibatkan interaksi antar lingkungan tidak harmonis.. Hadirnya game online mengakibatkan hubungan interaksi sosial kurang harmonis, perilaku sosial yang rendah, setiap masyarakat dari berbagai kalangan lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain game online. Game online yang sering dimainkan dalam kehidupan sehari-hari dari berbagai kalangan masyarakat di Kecamatan Seunagan seperti *mobile legend*, *clash of clans* dan *PUBG mobile*. Penggunaan aplikasi game online yang marak dilakukan di Kecamatan Seunagan sangat diperlukan cara khusus untuk dapat menanggulangnya seperti perlu adanya pihak-pihak tertentu dalam mengarahkan dan memberi bimbingan kepada kalangan masyarakat yang sering bermain game online. selain itu, peran orang tua dalam keluarga untuk membimbing dan memberi arahan kepada setiap anak dalam aturan bermain.

A R - R A N I R Y

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Game Online, Interaksi Sosial, Perilaku Masyarakat.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji bagi syukur hanya milik Allah karena dengan rahmat dan kasih sayang-Nya penulis masih diberikan menyusun skripsi dengan judul **“Dampak Perbedaan Interaksi Sosial pada Permainan Tradisional dan Permainan Modern (Game Online) Terhadap Perilaku Masyarakat (Studi di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya).**

Shalawat beriring salam penulis sanjungkan sajian kepada kepangkuan Nabi Besar Muhammad yang mana beliau telah membawa umat manusia dari alam kebodohan kealam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulisan skripsi Raniry Prodi Bimbingan Konseling Islam. Melalui kesempatan ini penulis dengan hati yang tulus mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Fakhri, S. Sos, MA, selaku dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-raniry, beliau juga guru ketika penulis saat berada dalam perkuliahan dan telah memberi penulis banyak hal tentang ilmu dan pengetahuan selama menjalani perkuliahan.
2. Bapak Drs. Umar Latif, MA selaku pimpinan dan ketua Program Study bimbingan konseling islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah membantu saya dan mahasiswa khususnya mahasiswa Bimbingan Dan

Konseling Islam dan telah memberikan motivasi dan arahan sehingga penulis mendapatkan pencerahan tentang Skripsi ini.

3. Ibu Juli Andriyani, M.Si selaku pembimbing I dan juga selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan motivasi, meluangkan waktu untuk bimbingan serta tiada henti-hentinya mengingatkan penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Bapak Azhari, M.A selaku pembimbing II yang sangat membantu penulis dan meluangkan waktu serta memberikan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Teruntuk Pahlawan dalam hidup saya yang terbaik dan yang istimewa kepada kedua orang tua saya Ayahanda Adnan P, dan ibunda yang tercinta Salmah yang telah bersusah payah membantu, baik moral serta materi dan beliau juga telah memberikan kasih sayang yang sangat luar biasa kepada saya dan beliau juga telah memberikan bimbingan untuk saya, beliau juga selalu mendoakan saya untuk mencapai keberhasilan dan beliau yang selalu menjadi sumber semangat saya sehingga saya menjadi pribadi yang lebih baik seperti saat ini. Dan teruntuk adik tersayang saya Alfhazinal yang selalu memberikan semangat, dorongan, pengorbanan kasih sayang serta doa untuk penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini.
6. Staf pengajar/ Dosen Program Study Bimbingan Dan Konseling Islam Universitas Islam Negeri Ar-raniry yang membantu, mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.

7. Sahabat tercinta yang selalu setia menjadi sahabat hingga detik ini yaitu Nurmawan, Hayaton Nuvus, Dini Alda Sari, Reni Desmayana, Rini Aulia, Risa Suvia, Riska Zahara, terima kasih selalu mengingatkan penulis untuk bersabar dan mengingatkan dalam hal kebaikan.
8. Selanjutnya terimakasih kepada sahabat tercinta saya yang telah mendukung saya dan telah menyemangati serta menemani saya hingga saat ini, terimakasih kepada sahabat Rayhannur, Habibiyati, Nurul Shantia Husna, Yuni Safrina, Raihatul Jannah, Rahmi Marlinda, Cut Susi Rahmi, dan seluruh keluarga besar bimbingan dan konseling islam Latting 2016 yang selalu membantu dan memberikan semangat untuk penyelesaian skripsi ini.

Sekian banyak dukungan yang telah diberikan kepada saya sampai dengan saat ini, penulis berharap dan berdoa agar Allah membalas semua kebaikan dengan berlipat ganda. Penulis menyadari bahwa Skripsi ini jauh dari kata kesempurnaan bahkan dapat ditemukan kekurangan dan kekhilafan, namu penulis sudah berusaha dengan segala kemampuan yang ada. Oleh karena itu penulis berharap agar kritikan dan saran yang dapat jadi masukan untuk penulis demi kesempurnaan Skripsi ini. Akhirnya penulis berserah diri kepada Allah, semoga Skripsi ini dapat bermanfaat dan membantu penulis untuk memperoleh hasil dan pengetahuan yang bermanfaat untuk kedepannya, Amin Yarabbal'alam.

Banda Aceh, 27 Juli 2021
Penulis,

Yuslinda

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Definisi Operasional	10
F. Kajian Terhadap Hasil Penelitian Terdahulu	12
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	
A. Interaksi Sosial	16
1. Pengertian Interaksi Sosial	16
2. Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial.....	18
3. Konsep Interaksi Sosial dalam Islam	20
D. Macam-Macam Permainan.....	21
1. Konsep Bermain	21
2. Pengertian Permainan Tradisional.....	23
3. Manfaat Permainan Tradisional	26
4. Jenis-jenis Permainan Tradisional.....	28
5. Pengertian Permainan Modern	29
6. Jenis-jenis Permainan Modern	30
7. Kelebihan Game Online	32
E. Perilaku Masyarakat.....	32
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Metode Penelitian.....	36
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	37
C. Teknik Pengumpulan Data.....	39
D. Teknik Analisis Data	40
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Penelitian	52
B. Hasil Penelitian.....	54
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	62
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	72
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin maju dan pesat disertai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin memberi kemudahan kepada manusia dalam berbagai bidang seperti dalam hal permainan. Permainan merupakan suatu aktivitas bermain ataupun aktivitas berolahraga yang dapat dimainkan sesuai dengan aturan yang berlaku. Jenis permainan dapat dikategorikan menjadi dua yaitu permainan tradisional dan permainan modern yang keduanya memiliki dampak terhadap perilaku manusia. Jauh sebelum teknologi berkembang, pada dasarnya jenis permainan yang terkenal di kalangan masyarakat tidak terlepas dari berbagai permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang sederhana namun dapat memberi pengaruh positif terhadap perkembangan seseorang. Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengajarkan pentingnya sebuah proses, mengajarkan nilai-nilai kebaikan serta mengenalkan tentang kearifan lokal yang dapat memancing rasa nasionalisme.¹

Permainan modern merupakan permainan yang memanfaatkan teknologi dalam proses bermain. Permainan modern memiliki ciri khas yang berbeda dari permainan tradisional yaitu kurang memiliki pola gerak dalam proses bermain dibandingkan dengan permainan tradisional yang dominan melakukan aktivitas fisik. Permainan modern juga merupakan salah satu bentuk perkembangan dari

¹Yiawla Ismarch, dkk, "Implementasi Permainan Tradisional pada Perancangan Desain Elemen Interior untuk Anak-anak", Jurnal Intra, Vol.5, No.2, (2017), hal.663-664.

permainan tradisional sebelumnya. Permainan modern saat ini dapat berbentuk video game baik itu dalam bentuk computer, *console* ataupun *game online*.²

Selain dilihat dari penafsiran tersebut perbedaan antara permainan tradisional dan permainan modern seperti *game online* juga dapat ditinjau dari berbagai dampak baik maupun buruk yang berpengaruh terhadap masyarakat. Permainan tradisional memberikan nilai positif kepada masyarakat dalam aplikasi permainan seperti mengembangkan kemampuan sosial pada anak, melibatkan interaksi dengan teman, belajar untuk menghargai, menyelesaikan konflik, bekerja sama, dan dapat memahami konsep keadilan serta persaingan.³

Namun hal ini berbeda dengan permainan modern saat ini seperti *game online* yang sangat marak dikalangan masyarakat dimulai dari kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa. Selain sebagai sarana hiburan, *game online* juga berfungsi sebagai sarana sosialisasi. *Game online* mengajarkan sesuatu yang baru bagi kalangan masyarakat dan memiliki frekuensi bermain yang tinggi. Bagi anak-anak, remaja hingga dewasa hal ini dapat berpengaruh terhadap perilaku seseorang sehingga hubungan interaksi sangat kurang dilakukan dan dapat mengarah kepada penyimpangan-penyimpangan sosial yang akan memberi dampak negatif bagi interaksi sosial manusia.⁴

²Hasruddin Nur, dkk, “*Pergeseran Permainan Tradisional di Kota Makassar*”, Jurnal Pinisi Integration Review, Vol.3, No.1, (2020), hal.21.

³Rina Wijayanti, “*Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak*”, Jurnal Cakrawala, Vol.5, No.1, (2014), hal.56

⁴Mimi Ulfa, “*Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampas Pekanbaru*”, Jurnal Jom Fisip, Vol.4, No.1, (2017), hal.3.

Interaksi sosial merupakan jalinan hubungan sosial yang dinamis dan hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan antara kelompok dengan kelompok lainnya. Dengan kata lain, interaksi sosial juga dikatakan sebagai hubungan yang terjadi antara manusia dengan manusia lainnya di alam dimana orang-orang saling berkomunikasi mempengaruhi dalam pikiran dan tindakan. Proses interaksi sosial akan terlaksana jika dua orang pelaku atau lebih, adanya hubungan timbal balik antar pelaku, diawali dengan adanya kontak sosial antar pelaku dan tujuan serta maksud yang jelas. Adanya hubungan interaksi yang terjalin di kalangan masyarakat maka akan terbentuk perilaku pada setiap orang.⁵

Perilaku dapat didefinisikan sebagai suatu proses reaksi psikis seseorang terhadap lingkungannya. Perilaku juga dikatakan sebagai segala perbuatan tindakan yang dilakukan oleh makhluk hidup. Perilaku pada setiap orang akan terwujud apabila ada sesuatu yang diperlukan untuk menimbulkan tanggapan yang disebut rangsangan. Dengan demikian suatu rangsangan akan menimbulkan perilaku tertentu pula.⁶

Interaksi dan perilaku masyarakat salah satunya dapat dilihat dari permainan sehari-hari yang terjadi di dalam masyarakat itu sendiri seperti permainan tradisional dan permainan modern. Adanya permainan tradisional dikalangan masyarakat dapat membentuk hubungan interaksi sosial antar manusia. Selain itu permainan tradisional ini dapat melatih aspek kognitif, motorik,

⁵Asrul Muslim, “*Interaksi Sosial dalam Masyarakat Multietnis*”, Jurnal Diskursus Islam, Vol.1, No.3, (2013), hal.485-486.

⁶Alfeus Manuntung, *Terapi Perilaku Kognitif pada Pasien Hipertensi*, (Malang: Wineka Media, 2018), hal.98.

mengasah empati, pengendalian diri, bekerja sama, menjalin relasi, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan mampu melatih keterampilan sosialisasi dengan orang yang lebih dewasa atau masyarakat. Dengan berbagai interaksi sosial yang terjalin tersebut maka akan menciptakan perilaku sosial dengan memiliki nilai-nilai moral di dalam masyarakat sehingga dapat diwariskan ke generasi selanjutnya.⁷

Perilaku masyarakat saat ini sedang dipopulerkan dengan hadirnya *game online* sehingga membuat permainan tradisional semakin terabaikan di kalangan masyarakat saat ini. Maraknya *game online* menimbulkan perubahan dalam berbagai pola perilaku dan krisis karakter. Akibat perubahan pada perilaku seseorang semakin hari semakin terjadi.⁸

Munculnya permainan modern jenis *game online* yang sangat menarik perhatian menyebabkan banyak remaja, anak-anak hingga kalangan dewasa kecanduan dan tidak bisa terlepas dari game tersebut. *Game online* mempunyai kecenderungan yang dapat membuat para pemainnya lupa akan waktu, pekerjaan, hingga termasuk makan dan minum. *Game online* dapat meningkatkan kemalasan dalam berbagai hal. Kemalasan sederhana dapat dilihat pada kurangnya interaksi sosial yang terjadi akhir-akhir ini di kalangan masyarakat sehingga terjadi perubahan perilaku pada setiap orang seperti cenderung mengurung diri di kamar atau di suatu tempat hanya untuk menghabiskan waktu bermain *game online* yang

⁷Dasrun Hidayat, “Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat”, Jurnal *Academica Fisip Untad*, Vo.5,No.2,(2013), hal.1062.

⁸Setiya Yunus Saputra, “Permainan Tradisional Vs Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar”, Jurnal *ELSE (Elementary School Education Journal)*, Vol.1, No.1, (2017), hal.90.

menyebabkan tertundanya berbagai kewajiban yang harus dilakukan.⁹ Peristiwa ini tidak terlepas di berbagai kalangan masyarakat Aceh khususnya masyarakat di Kecamatan Seunagan yang merupakan sebuah kecamatan yang terdapat di Kabupaten Nagan Raya.

Berdasarkan dari semua kalangan masyarakat di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya baik dari kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa tertarik untuk menghabiskan waktu sehari-hari dalam bermain *game* yang dapat dilakukan di berbagai tempat seperti warung kopi, kantin sekolah, hingga tempat-tempat lainnya yang memungkinkan untuk dijadikan sebagai sarana untuk bermain *game*.

Permainan *game online* ini membuat seseorang individu menjadi seseorang yang anti sosial sehingga seseorang tersebut merasa tidak membutuhkan lingkungan luar untuk memenuhi kebutuhan sehari-harinya. Hal ini dapat dilihat sesuai fakta di lingkungan bahwa seorang individu menghabiskan waktu berjam-jam bermain komputer ataupun *gadget* dan memilih untuk tidak berinteraksi dengan lingkungan luar. Gejala negatif lainnya yang dapat dilihat dari *game online* adalah dapat menyerang secara fisik dan psikis seseorang yang kurang mempunyai hubungan sosial.¹⁰

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa permainan yang sedang diminati di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya

⁹Fadly Firmansyah Putra, dkk, “*Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University*”, hal.102.

¹⁰Aloysius Bagas Pradipta, dkk, “*Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa UAJY)*”, Jurnal MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem), Vol.4, No.1, (2019), hal.72.

terdiri dari dua jenis permainan yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional hanya dimainkan oleh anak-anak jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan juga masih terdapat beberapa anak jenjang Sekolah Menengah Atas yang masih berminat untuk bermain dengan sesama temannya.

Dalam permainan tradisional ini, setiap pemain terlihat bekerja sama antara satu dengan yang lainnya. Hal ini disebabkan karena jenis permainan tradisional tidak dapat diperankan oleh seseorang saja akan tetapi membutuhkan orang lain secara langsung untuk dapat melakukan proses komunikasi, kerja sama hingga terciptanya proses interaksi antar sesamanya. dengan begitu, proses interaksi yang terjalinakan membentuk pola perilaku pada seseorang dalam kehidupan sehari-hari melalui adanya permainan tradisional tersebut. Permainan tradisional ini berdasarkan pengamatan di Kecamatan Seunagan hanya terfokus kepada golongan anak-anak hingga beberapa remaja.

Selain permainan tradisional yang dimintai tersebut, anak-anak, remaja hingga kalangan masyarakat dewasa tidak terlepas dari permainan modern seperti *game online* yang cenderung lebih tinggi peminatnya dibandingkan dengan permainan tradisional. *Game online* yang saat ini sedang populer di kalangan masyarakat Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya menarik perhatian dari berbagai kalangan dimulai dari anak-anak, remaja, dewasa dan bahkan karyawan kantor juga tertarik untuk bermain *game online*. Permainan modern seperti *game online* tidak melibatkan orang banyak yang berhadapan secara langsung akan tetapi hanya membutuhkan satu *gadget* sehingga seseorang akan lebih praktis

dalam menggunakannya. Oleh sebab itu peminat permainan *game online* lebih meningkat dibandingkan dengan peminat permainan tradisional karena proses permainan yang mudah untuk dilakukan dimana saja. Hal ini menyebabkan permainan *game online* sangat kurang melibatkan orang banyak untuk melakukan proses interaksi antar kalangan masyarakat.

Remaja di Kecamatan Seunagan yang sebelumnya memiliki interaksi yang bagus dengan lingkungannya baik itu interaksi yang terjadi antara remaja dengan teman sebayanya, remaja dengan lingkungan keluarga maupun remaja dengan orang tua, kini memiliki hubungan kurang harmonis, perasaan tegang ataupun perasaan tidak nyaman sehingga dengan adanya perasaan tidak nyaman tersebut maka mereka lebih memilih untuk menikmati gadget yang dilengkapi dengan permainan yang telah disediakan untuk menghibur dirinya.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Dampak Perbedaan Interaksi Sosial pada Permainan Tradisional dan Permainan Modern (*Game Online*) Terhadap Perilaku Masyarakat (Studi di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya).**

B. Fokus Masalah

1. Bagaimana tingkat perbedaan interaksi sosial pada permainan tradisional dan permainan modern (*game online*) di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya?

2. Bagaimana dampak dari permainan tradisional dan permainan modern (*game online*) terhadap perilaku masyarakat di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya?
3. Bagaimana upaya menanggulangi adanya dampak dari permainan tradisional dan permainan modern (*game online*) terhadap perilaku masyarakat di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menjawab fokus permasalahan yang telah disebutkan di atas. Untuk itu, secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak perbedaan interaksi sosial pada permainan tradisional dan permainan modern (*game online*) terhadap perilaku masyarakat di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya. Sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui tingkat perbedaan interaksi sosial pada permainan tradisional dan permainan modern (*game online*) di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya.
2. Untuk mengetahui dampak dari permainan tradisional dan permainan modern (*game online*) terhadap perilaku masyarakat di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya.
3. Untuk mengetahui upaya menanggulangi dampak dari permainan tradisional dan permainan modern (*game online*) terhadap perilaku masyarakat di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat terutama bagi penulis dalam menambah pengetahuan, wawasan serta pengalaman terkait persoalan dari dampak perbedaan interaksi sosial pada permainan tradisional dan permainan modern (*game online*) terhadap perilaku masyarakat di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya. Selain itu hasil dari penelitian ini juga diharapkan bermanfaat bagi khalayak umum terutama bagi masyarakat agar dapat menjaga hubungan interaksi sosial di lingkungannya. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti berikutnya yang mengambil penelitian yang relevan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat melatih dan mengembangkan kemampuan bagi peneliti dalam melakukan penelitian khususnya dalam lingkungan masyarakat. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menjadi rujukan dan masukan bagi pihak-pihak yang terkait serta pihak manapun.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman pembaca dalam memahami isi dan maksud dari penulisan karya ilmiah ini, maka penulis juga

melengkapi beberapa istilah-istilah penting yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini, yaitu:

1. Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan proses dimana orang-orang melakukan komunikasi yang dapat mempengaruhi dalam pikiran dan tindakan. Interaksi sosial dapat terjadi jika adanya kontak sosial dan adanya komunikasi. Interaksi sosial melibatkan individu-individu baik secara fisik maupun secara psikologis.¹¹ Interaksi sosial yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu hubungan interaksi sosial antar masyarakat pada permainan tradisional dan permainan modern (*game online*) di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya.

2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah jenis permainan yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan pada anak seperti aspek kognitif, motorik, sosial, spiritual, ekologi, moral dan emosi. Permainan tradisional merupakan berbagai jenis permainan yang dapat melatih kerjasama terutama pada anak-anak, mampu melatih keterampilan sosialisasi dengan orang-orang yang lebih dewasa atau masyarakat.¹² Permainan tradisional yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah berbagai jenis permainan tradisional yang ada dalam kalangan masyarakat di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya dengan tujuan untuk melihat

¹¹Nur Rachma Permatasary, "Interaksi Sosial Penari Bujangganong pada Sale Creative Community di Desa Sale Kabupaten Rembang", hal.3.

¹²Dasrun Hidayat, "Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat", Jurnal Academica Fisip Untad, Vo.5,No.2,(2013), hal.1062.

interaksi sosial yang terjadi hingga memberi pengaruh terhadap perilaku masyarakat.

3. Permainan Modern (*Game Online*)

Permainan modern merupakan jenis permainan berbasis teknologi yang memiliki tingkat perkembangan ekonomi dan teknologi yang sangat tinggi. Permainan modern adalah permainan yang tidak terdapat nilai-nilai kelokalan, tolong-menolong dan gotong-royong. Dalam prosesnya, permainan modern yang berbasis teknologi hanya bersifat secara individual serta memiliki gaya komunikasi antar pemain sangat terbatas.¹³ Permainan modern yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan jenis *game online* yang melibatkan komunikasi antar pemain dilakukan melalui *gadget*.

4. Perilaku

Perilaku adalah hasil dari setiap kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh organisme baik yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung. Perilaku juga didefinisikan sebagai perbuatan atau tindakan dari suatu organisme yang dapat diamati bahkan dapat dipelajari. Perilaku dapat terbentuk dari adanya proses adaptasi seseorang dengan lingkungan sekitar.¹⁴ Perilaku yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perilaku masyarakat di Kecamatan Seunagan

¹³Yossie Christythenu, "Memahami Pengalaman Komunikasi Antar Pribadi Anak Berkaitan dengan Perubahan Kebiasaan Bermain Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Berbasis Teknologi", hal.3.

¹⁴Masayoe Shari Fitriany, dkk, "Perilaku Masyarakat dalam Pengelolaan Kesehatan Lingkungan (Studi di Desa Segiguk Sebagai Salah Satu Desa Penyangga Kawasan Hutan Suaka Margasatwa Gunung Raya Ogan Komering Ulu Selatan)", Jurnal Penelitian Sains, Vol.18, No.1, (2016), hal.43.

Kabupaten Nagan Raya dari dampak perbedaan interaksi sosial yang terjadi pada permainan tradisional dan permainan modern (*game online*).

F. Kajian Terhadap Hasil Penelitian Terdahulu

Kajian terhadap hasil penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang dianggap mendukung terhadap kajian teori dalam penelitian ini. Beberapa hasil penelitian sebelumnya yang dianggap relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

Asmida (2017) dalam penulisan skripsi yang berjudul “Keberadaan Permainan Tradisional di Era Modernisasi di Desa Batu Belah Kabupaten Anambas”. Dalam skripsi tersebut menjelaskan tentang keberadaan permainan modern di tengah masyarakat dapat mengubah permainan tradisional yang telah hilang dalam kehidupan masyarakat. Permainan tradisional dapat memberikan pengaruh yang besar bagi perkembangan kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial khususnya pada anak-anak. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa modernisasi telah membawa perubahan pada wilayah di sekitar Kabupaten Anambas khususnya di desa Batu Belah, perubahan ditandai dengan masuknya berbagai permainan modern seperti playstation, Game Center, dan jenis permainan online lainnya. Bahkan anak-anak telah memiliki permainan modern tersebut secara pribadi. Dengan demikian, permainan tradisional menjadi pudar bagi kalangan anak-anak di desa Batu Belah.¹⁵

¹⁵Asmida, “Keberadaan Permainan Tradisional di Era Modernisasi di Desa Batu Belah Kabupaten Anambas”, Naskah Publikasi, (2017), hal.18.

Adapun perbedaan skripsi ini dengan penulis lakukan yaitu terletak pada objek dan lokasi penelitian. Objek penulis dalam penelitian yang akan dilakukan adalah perubahan perilaku masyarakat dari dampak perbedaan interaksi sosial. Lokasi dalam penelitian yang akan penulis lakukan terletak di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memfokuskan terhadap pengaruh dari adanya permainan tradisional dan permainan modern.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Syahrul Perdana Kusumawardani (2015) yang berjudul “Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans pada Clan Indo Spirit)”. Penelitian ini membahas tentang maraknya game online di Indonesia semakin membuat permainan tradisional mulai terkikis oleh permainan modern yang lebih menarik perhatian penggunanya. Seseorang yang memiliki gadget akan lebih mudah mengakses dan terpengaruh oleh game online. Sehingga waktu yang digunakan untuk bekerja dan istirahat cenderung dimanfaatkan untuk bermain permainan tersebut.¹⁶

Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa pengaruh game online dapat berpengaruh terhadap interaksi asosiatif, disosiatif dan komunikasi yang dilakukan melalui kesatuan antar individu. Dengan adanya pola perilaku oleh gamers dalam permainan game online menimbulkan suatu kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari tanpa disertai dengan adanya interaksi sosial. Perbedaan

¹⁶Syahrul Perdana Kusumawardani, “Game Online Sebagai Pola Perilaku Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash of Clans pada Clan Indo Spirit), Jurnal AntroUnairdotnet, Vol.IV, No.2, (2015), hal.157.

penelitian ini dengan peneliti yaitu terletak pada subjek dan lokasi penelitian. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan peneliti yaitu memfokuskan pada interaksi sosial dan perilaku.

Penelitian seterusnya dilakukan oleh Choirul Hakiki (2019) yang berjudul “Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang”. Penelitian ini membahas tentang permainan game online membuat remaja memiliki penurunan dalam aspek akademisnya, hubungan yang buruk dengan orang tua, keluarga maupun teman sebaya. Permainan game online menimbulkan perilaku yang bersifat kronis dan impulsif sehingga dapat merugikan diri sendiri dan dapat membuat masalah dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat interaksi yang rendah pada mahasiswa di Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti yaitu terletak pada objek penelitian dan lokasi penelitian. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan peneliti yaitu memfokuskan dampak atau pengaruh dari game online terhadap interaksi sosial.¹⁷

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas, maka dapat diketahui bahwa tidak ada penelitian yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Penelitian pertama membahas tentang keberadaan permainan tradisional di era modernisasi. Penelitian kedua membahas tentang perilaku dan interaksi sosial dari adanya game online. Penelitian ketiga membahas

¹⁷Choirul Hakiki, “Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial pada Manusia Fakultas Psikologi UIN Maulana Maliki Ibrahim Malang”, Skripsi, (2019), hal.88.

tentang hubungan kecanduan game online dengan interaksi sosial pada mahasiswa. Meskipun ada beberapa tulisan yang serupa dan berkaitan dengan judul skripsi ini, akan tetapi tidak secara spesifik mengkaji dan fokus terhadap kasus-kasus yang terjadi di lapangan khususnya di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Interaksi Sosial

1. Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi merupakan suatu proses dimana kemampuan berpikir diperlihatkan dan dikembangkan. Secara harfiah interaksi akan dimulai jika dua orang bertemu dan mereka yang bertemu saling menegur, berbicara, bekerja sama ataupun berjabat tangan. Interaksi disebut sebagai syarat utama untuk terjadinya berbagai aktivitas. Banyak pakar menyatakan bahwa interaksi adalah roh yang utama untuk dapat terbentuknya sebuah aktivitas sosial sebagai sesuatu yang didasarkan pada motivasi setiap individu dengan berbagai tindakan lainnya. Proses interaksi juga dapat menimbulkan berbagai kekacauan jika pihak-pihak dalam melakukan hubungan interaksi tidak saling memahami makna tindakan, perbuatan sosial ataupun motivasi yang dia lakukan. Namun begitu, juga terdapat langkah-langkah yang dilakukan agar interaksi dapat berjalan secara tertib, teratur dan efektif agar anggota dalam kelompok-kelompok dapat berfungsi secara normal dan dapat membangun interaksi sosial yang baik.¹⁸

Interaksi sosial adalah salah satu hubungan yang dinamis, hubungan ini merupakan hubungan yang saling berkaitan dengan hubungan antar perseorangan, hubungan antara perseorangan dengan kelompok, ataupun hubungan antara kelompok satu dengan kelompok yang lainnya. Setiap orang akan sangat sulit untuk bertahan hidup jika tidak menjalin hubungan interaksi dengan individu-individu

¹⁸Aswar Annas, *Interaksi Pengambilan Keputusan dan Evaluasi Kebijakan*, (Makassar: Celebes Media Perkasa, 2017), hal.8.

lainnya. Masyarakat dapat terbentuk jika adanya jalinan interaksi sosial diantara anggota masyarakat, hal ini dikarenakan tanpa adanya hubungan interaksi maka akan sangat sulit untuk dapat memahami dunia sosial. Bentuk umum dari sebuah proses sosial adalah interaksi sosial. Oleh karena itu yang dapat disebut sebagai proses sosial yaitu hanyalah proses interaksi sosial itu sendiri. Interaksi sosial juga disebut sebagai kunci dari semua kehidupan sosial yang ada. Jika interaksi sosial tersebut tidak terjalin sebagaimana yang diharapkan maka tidak akan mungkin tercipta kehidupan secara bersama-sama.¹⁹

Proses terjadinya interaksi sosial secara teoritis memiliki dua syarat yang utama yaitu adanya komunikasi dan kontak sosial. Komunikasi memiliki aspek yang perlu diperhatikan yaitu bila seseorang memberikan tafsiran pada sesuatu atau perilaku orang lain. Interaksi sosial yang terjadi tidak hanya tergantung dari tindakan, namun juga sangat tergantung dari adanya tanggapan terhadap tindakan tersebut.²⁰

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan yang berlangsung di dalam lingkungan masyarakat. Interaksi sosial dapat terjadi jika melibatkan lebih dari satu individu sehingga dapat membangun komunikasi dengan individu lainnya. Berbagai hubungan yang terjadi tersebut dapat berupa segala aktivitas, perbuatan maupun segala bentuk kegiatan yang terjadi sehingga dapat menciptakan komunikasi yang baik, membentuk sikap

¹⁹Angeline Xiao, "Konsep Interaksi Sosial dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat", Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika, Vol.7, No.2, (2018), hal. 94.

²⁰Nanda Amalia, *Orang Kampung dan Orang Kampus*, (Lhokseumawe: Unimal Press, 2013), hal.1.

tolong menolong, menumbuhkan sikap kerja sama, dan dapat membentuk hubungan harmonis di dalam lingkungan masyarakat tersebut.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Dalam hal membangun proses interaksi yang terjadi antara individu maupun antara kelompok maka terdapat beberapa faktor yang dapat dipahami meliputi:

- a. Faktor imitasi, yaitu suatu proses pendorongan yang dilakukan untuk dapat memenuhi berbagai kaidah dan nilai-nilai yang berlaku.
- b. Faktor sugesti, yaitu proses berlangsungnya setiap individu untuk memberi suatu pandangan ataupun sikap-sikap yang berasal dari setiap individu itu sendiri yang kemudian dapat diterima oleh orang lain.
- c. Faktor simpati, yaitu dimana seseorang merasa tertarik kepada orang lain (diluar dari dirinya).
- d. Faktor identifikasi, yaitu keinginan ataupun kecenderungan dalam diri setiap anak untuk menjadi sama dengan pihak yang lain.²¹

Menurut Setiadi, dkk menjelaskan bahwa faktor imitasi merupakan pembentukan nilai melalui dengan meniru cara-cara yang dilakukan oleh orang lain. Faktor sugesti yaitu suatu pengaruh psikis yang berasal dari diri sendiri atau orang lain dan pada umumnya dapat diterima tanpa adanya kritik dari orang lain. Sugesti dapat diberikan baik dari individu kepada kelompok, kelompok dengan sesama kelompok ataupun kelompok dengan individu. Faktor terakhir yaitu identifikasi yang merupakan suatu dorongan untuk menjadi identik dengan orang

²¹Aswar Annas, *Interaksi Pengambilan Keputusan dan Evaluasi Kebijakan*, (Makassar: Celebes Media Perkasa, 2017), hal.9.

lain. Identifikasi yaitu faktor yang lebih mendalam dari pada suatu hubungan yang terjadi atas proses imitasi dan sugesti.²²

Proses interaksi sosial dapat berlangsung dengan baik jika memperhatikan berbagai faktor tersebut yang menjadi dasar terjadinya hubungan interaksi sosial. Faktor-faktor tersebut dapat bergerak sendiri-sendiri dan juga dapat bergerak secara terpisah ataupun dalam keadaan tergabung. Oleh sebab itu, interaksi sosial akan dapat melahirkan hubungan kerja sama. Kerja sama tersebut timbul disebabkan adanya orientasi-orientasi yang sama antara perorangan terhadap kelompoknya maupun kelompok lain.²³

Sementara itu, kontak sosial dan komunikasi dalam sebuah interaksi sangat diperlukan dimana kontak sosial merupakan suatu proses hubungan yang terjadi secara fisik sedangkan komunikasi yaitu tafsiran yang dapat diberikan oleh seseorang pada perilaku orang lain. Dengan demikian, proses interaksi sosial dapat berjalan dengan normal.²⁴

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses interaksi sosial terdiri 4 faktor yaitu imitasi, sugesti, simpati dan identifikasi. Keempat faktor tersebut dapat terjadi secara terpisah ataupun dapat bergerak dalam keadaan tergabung. Faktor yang

²²Nur Rachma Permatasary, "*Interaksi Sosial Penari Bujangganong Pada Sale Creative Community di Desa Sale Kabupaten Rembang*", Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, (2016), hal.4-5.

²³Khotimah, "*Interaksi Sosial Masyarakat Islam dan Kristen di Dusun IV Tarab Mulia Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar*", Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan, Vol.19, No.2, (2016), hal.245.

²⁴Aswar Annas, *Interaksi Pengambilan Keputusan dan...*hal.9.

mempengaruhi interaksi sosial dapat terjadi pada setiap diri individu, kelompok maupun individu dengan kelompok.

3. Konsep Interaksi Sosial dalam Perspektif Islam

Perhatian Islam terhadap interaksi sosial terdapat dalam Qur'an Surah Ali Imran (3:112) yang berbunyi:

ضُرِبَتْ عَلَيْهِمُ الدَّلِيلَةُ أَن يَنْ مَا تُقْفُوا إِلَّا بِحَبْلِ مِّنَ اللَّهِ وَحَبْلِ مِّنَ النَّاسِ

Artinya:

“Mereka diliputi kehinaan di mana saja mereka berada, kecuali jika mereka (berpegang) pada tali (agama) Allah dan tali (perjanjian) dengan manusia...” (QS Ali Imran: 112).²⁵

Berdasarkan ayat tersebut menjelaskan bahwa manusia harus senantiasa memperhatikan dan menjaga hubungannya kepada Allah (*hablun minallah*) dan hubungannya dengan sesama manusia (*hablun minal-nas*). Konsep tersebut menandakan bahwa kecintaan seseorang hamba terhadap Tuhannya sangat didukung dalam kehidupan sosialnya.²⁶ Hal ini juga dipertegas dalam hadis Rasulullah SAW yang berbunyi:

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: لَا يُؤْمِنُ أَحَدُكُمْ حَتَّى يُحِبَّ لِإِخِيهِ أَوْ قَالَ لِجَارِهِ مَا يُحِبُّ لِنَفْسِهِ (رواه مسلم).

Artinya: “Dari Anas bin Malik ra., Rasulullah SAW bersabda: Belum sempurna iman seseorang sebelum dia mencintai saudaranya atau

²⁵Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Bandung: Fokus Media, 2010), hal.81.

²⁶Muh Arsyad & Bahaking Rama, “Urgensi Pendidikan Islam dalam Interaksi Sosial Masyarakat Soppeng: Upaya Mewujudkan Masyarakat Madani”, Jurnal Al-Musannif, Vol.1, No.1, (2019), hal.2.

tetangganya sebagaimana cintanya terhadap dirinya sendiri” (HR Muslim).²⁷

Hadis di atas menjelaskan tentang sikap seseorang dalam hubungan interaksi sosial yang menuntut adanya rasa kecintaan dalam hubungan interaksi sosial masyarakat. Kondisi batin berupa kecintaan diperlukan agar hubungan yang terjalin bukan hanya sekedar relasi kontraktual melainkan relasi berbasis Ilahiah dengan menghasilkan manfaat duniawi.²⁸

B. Macam-Macam Permainan

1. Konsep Bermain

Bermain merupakan suatu proses atau cara ilmiah yang dilakukan oleh anak untuk dapat menemukan dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Pada dasarnya, bermain memiliki arti kesenangan dan lebih fokus mementingkan terhadap proses dibandingkan dengan hasil akhir. Bermain juga didefinisikan sebagai proses untuk mempersiapkan diri agar dapat memasuki dunia selanjutnya. Bermain adalah cara bagi anak untuk dapat memperoleh pengetahuan-pengetahuan tentang segala sesuatu. Melalui bermain dapat membantu anak untuk mampu melakukan eksplorasi, memberikan peluang yang luas untuk melakukan interaksi dengan teman lainnya maupun orang dewasa serta dapat melatih pertumbuhan fisik serta imajinasi pada anak.²⁹

²⁷Al-Naisaburi, Imam Abi Husain Muslim al-Hajjaj al-Qusyairi, *Sahih Muslim. Terj. Ma'mur Daud, Terjemahan Hadits Sahih Muslim*, (Kuala Lumpur: Klang Book Centre, 2005), hal.28.

²⁸Muh Arsyad & Bahaking Rama, “*Urgensi Pendidikan Islam dalam Interaksi Sosial...*” hal.2.

²⁹Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), hal.4.

Menurut Plato dan Aristoteles dalam Moeslichatoen (1995) menjelaskan bahwa bermain diartikan sebagai kegiatan yang mengandung nilai-nilai praktis yaitu bermain digunakan sebagai media yang dapat meningkatkan kemampuan serta keterampilan tertentu bagi setiap anak. Menurut Mulyadi (2004) juga mengatakan bahwa bermain yang dilakukan dengan teman sebaya dapat membantu anak untuk terus belajar dalam membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lainnya yang belum dikenal serta membantu anak untuk mengatasi berbagai permasalahan atau persoalan yang ditimbulkan dalam hubungan yang telah terbentuk tersebut. Beberapa pengertian bermain menurut Mulyadi yaitu:³⁰

- a. Bermain merupakan hal yang menyenangkan serta memberikan nilai positif bagi anak.
- b. Bermain bersifat sukarela dan spontan, bebas dipilih oleh anak dan tidak mengandung unsur keterpaksaan.
- c. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik namun motivasinya lebih bersifat intrinsik.
- d. Bermain melibatkan peran aktif dari keikutsertaan anak.
- e. Mempunyai hubungan yang sistematis seperti perkembangan sosial, pemecahan masalah, kreativitas dan belajar bahasa.

Bermain juga didefinisikan sebagai suatu bentuk kegiatan yang dilakukan dengan ataupun tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberi kesenangan, memberikan informasi dan mengembangkan imajinasi pada

³⁰*Ibid.*, hal.5.

anak. Anak-anak yang bermain secara aktif maupun pasif dapat membantu memahami pikiran dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi pada anak. Istilah-istilah yang dapat diperhatikan dalam kegiatan bermain pada anak yaitu sumber belajar dan alat permainan yang akan berkembang sesuai dengan perkembangan budaya dan teknologi.³¹

Kegiatan bermain pada anak dapat membuat anak belajar untuk mengenal lingkungan. Aspek-aspek kebutuhan yang dapat dipenuhi oleh anak-anak melalui kegiatan bermain meliputi perkembangan kognitif, afektif, motorik, sosial, emosi dan bahasa. Selain itu, melalui bermain juga memiliki nilai yang penting untuk perkembangan fisik anak, bermanfaat untuk memicu kreativitas, melatih empati, mengasah panca indera, mencerdaskan otak, terapi dan melakukan penemuan.³²

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh anak-anak untuk dapat melatih dan mengembangkan dirinya. Kegiatan bermain dapat bermanfaat untuk anak dalam melatih kecerdasan otak, melatih komunikasi yang baik, membantu dalam perkembangan fisik, menyelesaikan masalah dan dapat menumbuhkan nilai positif lainnya. Aktivitas bermain yang terjadi secara spontan dapat membuat anak untuk terus belajar dengan hal-hal baru.

2. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan salah satu permainan alternatif yang penuh dengan nilai budaya. Permainan tradisional mampu memberikan sejumlah

³¹Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2000), hal.1-3.

³²Wiwik Pratiwi, "Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol.5, No,2, (2017), hal.107.

kesenangan, tantangan, kegembiraan dan bahkan memiliki relaksasi. Permainan ini dimainkan oleh anak-anak hingga remaja secara berkelompok, bersamaan dan juga bekerja sama dalam bermain sesuai dengan aturan-aturan yang telah ditetapkan berdasarkan masing-masing permainan. Permainan tradisional tidak semuanya dapat dimainkan oleh anak semua usia. Menurut pemerhati budaya Wardani (2008) mengemukakan bahwa permainan tradisional mempunyai karakteristik dan ciri khas tersendiri yang membuat permainan ini berbeda dengan karakteristik yang dimiliki oleh permainan lainnya. Pertama, permainan ini lebih sering menggunakan fasilitas ataupun alat yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar tanpa membelinya. Kedua, permainan ini cenderung melibatkan pemain yang berorientasi komunal atau pemain yang relatif banyak. Hal ini juga dapat dilihat pada berbagai jenis permainan rakyat yang melibatkan kehadiran pemain yang relatif banyak. Selain mengedepankan faktor kegembiraan secara bersama-sama, permainan ini juga bermaksud untuk lebih kepada pendalaman kemampuan interaksi antar pemain.³³

Permainan tradisional banyak terkandung nilai-nilai luhur yang berada di Indonesia. Permainan yang memiliki aturan permainan yang sederhana membuat kemampuan sosial anak akan terbentuk sebagai wujud dari internalisasi nilai budaya lokal dalam bentuk kerja sama, gotong-royong dalam berbagai bidang kehidupan dan juga nilai kesetiakawanan. Interaksi yang terbentuk pada anak ketika bermain dapat meningkatkan stimulasi bagi berkembangnya konflik kemampuan sosial. Anak akan belajar bagaimana cara menghargai dan cara untuk menyelesaikan

³³Rina Wijayanti, "Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak", Jurnal Cakrawala, Vol.5, No.1, (2014), hal. 52 & 53.

berbagai masalah yang terjadi antar teman sebaya, bahkan anak akan memiliki berbagai pengalaman untuk merasakan kegagalan maupun keberhasilan. Dalam permainan ini membuat anak untuk tidak menjadi pribadi yang bersifat egosentris atau mementingkan diri sendiri tetapi mengajarkan untuk memiliki rasa empati kepada orang lain, mampu mengendalikan emosi untuk dapat mengontrol timbulnya perilaku-perilaku agresif. Kelebihan dalam permainan tradisinal yaitu permainan ini mampu mengembangkan keterampilan sosial pada anak kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bersaing dengan baik dalam hal berkompetisi, dapat mengembangkan *social skill*, *emotional skill*, dan *motoric skill*.³⁴

Permainan tradisional pada umumnya memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Permainan tradisional mempunyai sifat yang universal sehingga membuat jenis permainan tradisional yang muncul di satu daerah memungkinkan untuk muncul di daerah lainnya. Oleh karena itu, jenis permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah juga dapat dimainkan oleh anak-anak lainnya di daerah yang berbeda. Tetapi pada umumnya setiap daerah memiliki cara yang khas untuk melakukan permainan tradisional tersebut. Direktorat Nilai Budaya (2000) menjelaskan bahwa permainan tradisional digolongkan menjadi dua, yaitu permainan yang dilakukan hanya untuk bermain dan juga permainan yang dilakukan untuk bertanding. Permainan yang dilakukan hanya untuk bermain lebih bersifat untuk mengisi

³⁴Rina Wijayanti, "Permainan Tradisional Sebagai... hal. 56.

waktu yang senggang sedangkan permainan yang dimainkan untuk bertanding bersifat kompetitif, terorganisasi dan dimainkan paling sedikit oleh dua orang.³⁵

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan bentuk permainan yang sangat berhubungan dengan berbagai tradisi yang terjadi dalam lingkungan masyarakat setempat. Permainan tradisional terlahir sesuai dengan adat dan budaya yang berlaku di suatu daerah tertentu dan memiliki nilai-nilai positif. Permainan tradisional memiliki jenis permainan yang sangat beragam berdasarkan suku dan daerah tertentu. Jenis permainan ini dapat menjaga kearifan lokal suatu daerah serta menumbuhkan hubungan yang erat dengan sesama masyarakat setempat.

3. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki beberapa manfaat yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada setiap pelakunya untuk dapat bermain secara berkelompok. Permainan ini dapat dimainkan paling sedikit oleh dua orang dengan memanfaatkan alat yang sederhana dan dapat ditemukan dengan mudah serta menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemukan di sekitar lingkungan pemain. Banyak nilai-nilai positif yang dapat diperoleh melalui permainan tradisional. Beberapa kriteria dapat digali melalui penggunaan bahasa, aktivitas psikis dan aktivitas fisik. Permainan ini kental dengan nilai-nilai budaya serta unsur rasa senang. Memainkan berbagai jenis permainan tradisional anak akan merasa bebas dan tidak merasa tertekan sehingga membuat anak merasa gembira dan ceria dalam memainkannya. Hal ini membantu perkembangan anak menuju

³⁵Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan...*, hal.2.

ke arah yang lebih baik di masa depan. Permainan ini dapat membantu anak dalam belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya, manajemen konflik dan membuat anak dapat menjalin hubungan atau relasi sosial dengan teman sebaya maupun teman yang usianya lebih muda atau lebih tua darinya.³⁶

Permainan tradisional dapat memberikan pengaruh besar bagi kehidupan anak dari segi perkembangan kejiwaan, kehidupan sosial anak dan sifat-sifat anak. Permainan daerah yang diminati oleh anak-anak juga termasuk salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri-ciri khas tertentu terhadap suatu kebudayaan. Selain itu, permainan tradisional juga dianggap sebagai salah satu aset budaya masyarakat, sebagai identitas di tengah kumpulan masyarakat lain dan sebagai modal bagi masyarakat untuk dapat mempertahankan keberadaannya.³⁷

Menurut menjelaskan bahwa permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik anak dapat memberikan beberapa manfaat. Manfaat-manfaat dari permainan tradisional antara lain dapat mengembangkan kecerdasan intelektual, mengembangkan daya kreatifitas, membuat anak menjadi pribadi yang lebih kreatif, mengembangkan kecerdasan emosional, dapat digunakan sebagai terapi bagi anak dan dapat mengembangkan kecerdasan majemuk anak.³⁸

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat memberikan berbagai manfaat bagi kehidupan anak-anak. Adapun manfaat dari permainan tradisional yaitu dapat mengembangkan kecerdasan anak,

³⁶Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan....*, hal.3

³⁷Tuti Andriani, “*Permainan Tradisional Anak Membentuk Karakter Anak Usia Dini*”, *Jurnal Sosial Budaya*, Vol.9, No.1, (2012), hal.132.

³⁸Iis Nurhayati, “*Peran Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*”, *Jurnal Empowerment*, Vol.1, No.2, (2012), hal.44.

membuat anak menjadi kreatif, mengembangkan emosional pada anak dan dapat melatih anak dalam menumbuhkan kejasama dengan teman-temannya. Manfaat lain dari permainan tradisional yakni dapat menumbuhkan pertumbuhan pada anak melalui aktivitas fisik yang dilakukan oleh anak-anak dalam mengaplikasikan permainan tersebut.

4. Jenis-jenis Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki jenis ataupun variasi yang beragam, permainan rakyat tradisional yang dimainkan untuk bertanding dapat digolongkan ke dalam tiga kelompok yaitu permainan yang bersifat strategis, permainan yang lebih menfokuskan kepada kemampuan fisik dan permainan yang sifatnya untung-untungan. Berbagai jenis permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak seperti *ecor*, *congklak*, *oray-orayan*, *ucing kuriling*, *sar-sur*, *susumputan*, *serok*, *turih oncom*, *ucing peungpeun*, *ucing kalangkang*, *ngadu karbit*, *meong bangkok*, *kobak*, *galah bandung* dan berbagai jenis permainan lainnya yang berbeda sesuai dengan daerah tertentu.³⁹

Menurut Kihajar Dewantara mengatakan bahwa H. Overback telah menghimpun berbagai jenis permainan dan nyanyian anak-anak yang terdapat di Indonesia dan mencapai jumlah sekitar 690 macam. Menurut Slamet mengatakan bahwa permainan baru dapat muncul dalam setiap waktu dan menjadikan jenis permainan yang senantiasa akan terus bertambah banyak. Umumnya, berbagai ragam permainan dapat dipisahkan menjadi beberapa jenis seperti permainan fisik

³⁹Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan...*, hal.3.

yang menggunakan banyak kegiatan fisik anak, teka-teki, lagu-lagu anak, bermain dengan benda-benda dan bermain peran.⁴⁰

Permainan tradisional sangat erat hubungan dengan gerakan yang dilibatkan dalam melakukan berbagai permainan tersebut. Gerakan-gerakan yang dilibatkan dalam permainan tradisional seperti meloncat, melompat, berjalan, berlari, melempar dengan alat, gerakan tangan atau gerakan tubuh. Permainan tradisional yang bersifat gerak jasmani seperti gobak sodor dan engkling anak yang dituntut untuk mampu menghitung jumlah kotak yang dilewati.⁴¹

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional terdiri dari beragam jenis. Jenis-jenis permainan tradisional terbentuk berdasarkan daerah, suku, etnis dan budaya setempat. Berbagai jenis permainan yang terdapat pada suatu daerah memiliki karakteristik tertentu dan dapat menjaga nilai-nilai kearifan lokal daerah setempat.

5. Pengertian Permainan Modern (Game Online)

Game online merupakan jenis permainan yang dimainkan melalui jaringan komunikasi online dan dapat diikuti oleh banyak orang di waktu yang sama. *Game online* juga didefinisikan sebagai game atau permainan komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui akses internet. Memainkan *game online* mewajibkan setiap orang harus mempunyai koneksi internet dan seperangkat komputer atau sejenisnya dengan spesifikasi yang menandai.⁴²

⁴⁰Tuti Andriani, “Permainan Tradisional Anak Membentuk Karakter...hal.131.

⁴¹Asep Ardiyanto, “Permainan Tradisional Sebagai Wujud Penanaman Nilai Karakter Anak Usia Dini”, Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional, hal.175.

⁴²Andri Arif Kustiawan & Andy Widhiya Bayu Utomo, *Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Jawa Timur: CV. AE Media Grafika, 2019), hal.5-6.

Permainan modern memiliki banyak kelebihan yang mampu mempengaruhi anak-anak dalam menggunakannya. Segala kecanggihan yang terdapat dalam permainan modern dapat menjadikan sebagai magnet bagi kalangan anak-anak hingga orang dewasa dikarenakan cara menggunakan cukup mudah. Penggunaan yang sangat instan membuat anak-anak akan lupa terhadap waktu dan memusatkan perhatian kepada aplikasi permainan hingga berjam-jam.⁴³

Berdasarkan ulasan di atas maka disimpulkan bahwa permainan modern atau *game online* yaitu jenis permainan yang harus dilakukan dengan jaringan komunikasi online. Permainan jenis ini terus mengalami perkembangan pada aplikasi dilengkapi dengan fitur-fitur yang menarik sehingga dapat menarik minat pengguna gadget dalam menggunakannya. Permainan modern dapat dinikmati dengan menggunakan gadget ataupun komputer yang dapat dimainkan dengan cara yang sangat instan.

6. Jenis-jenis Permainan Modern (Game Online)

Game Online juga memiliki variasi yang beragam yaitu *game online* terbagi menjadi dua jenis game yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web based game* merupakan jenis aplikasi yang diletakkan pada server di internet. Jika seseorang ingin memainkannya dapat menggunakan jaringan internet dan browser untuk dapat mengakses game tersebut. Jenis game ini tidak menuntut spesifikasi komputer yang canggih dan juga tidak membutuhkan *bandwidth* yang besar. Sedangkan *text based game* adalah jenis game yang sudah ada sejak lama dimana komputer masih berspesifikasi rendah dan sulit untuk memainkan berbagai variasi

⁴³Hasruddin Nur, dkk, "Pergeseran Permainan Tradisional di Kota Makassar", *Phinisi Integration Review*, Vol.3, No.1, (2020), hal.18.

game lainnya yang gratis. Melalui game ini pemain hanya sebatas berinteraksi dengan teks yang ada dengan disertai sedikit gambar ataupun tanpa gambar,⁴⁴

Game online di Indonesia mulai marak terjadi di tahun 2003 dengan jenis permainan yang diperkenalkan seperti *Seal online*, *Gunbod*, dan *Ragnarok Online* yang membutuhkan biaya untuk membayar terlebih dahulu agar dapat bermain *game* tersebut. Berbagai jenis *game online* sekarang ini banyak menyediakan fitur komunitas online sehingga menjadikan *game online* tersebut sebagai suatu aktivitas sosial. *Game* yang dilengkapi dengan berbagai fitur yang canggih lebih banyak diminati karena setiap individu merasa jenis permainan tersebut lebih memiliki tantangan dan kepuasan serta dapat mengalahkan lawan dalam permainan tersebut.⁴⁵

Permainan modern lainnya yang disediakan berupa *arcade game*, *console game* dan *VR Game*. Ketiga jenis permainan modern tersebut merupakan permainan yang cocok untuk ditempatkan pada lokasi tempat wisata serta dapat dimainkan secara sendiri ataupun berkelompok. Banyaknya komunitas *Gamers* di Indonesia yang terus muncul seiring dengan perkembangan zaman dapat menarik pengunjung dengan berbagai program kegiatan yang dilakukan seperti *tournament*.⁴⁶

⁴⁴Andri Arif Kustiawan & Andy Widhiya Bayu Utomo, *Pengaruh Game Online...*hal.9-10.

⁴⁵Syahrul Perdana Kusumawardani, “*Game online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash of Clans pada Clan Indo Spirit)*”, *Jurnal AntroUnairDotNet*, Vol.IV, No.2, (2015), hal.156.

⁴⁶Pretty Angel Duxanda & Dewi Ratnaningrum, “*Wahana Permainan Tradisional dan Modern*”, *Jurnal STUPA*, Vol.1, No.1, (2019), hal.640.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis permainan tradisional (*game online*) semakin hari akan terus bertambah seiring dengan perkembangan teknologi. Penggunaan permainan modern jenis *game online* dengan berbagai ragam permainan yang tersedia dapat dimainkan menggunakan jaringan internet dan terdapat pula permainan yang tidak harus menggunakan jaringan internet.

7. Kelebihan *Game Online*

Game online yang sedang diminati oleh setiap kalangan mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa mempunyai beberapa kelebihan antara lain:

- a. Game online dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi karena setiap game online tersebut memiliki tingkat kesulitan yang berbeda serta pemain harus menyelesaikan, mencari celah dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game yang dimainkan maka semakin sulit pula tingkat konsentrasi yang tinggi.
- b. Dapat meningkatkan kemampuan motorik anak dan timbulnya koordinasi mata dengan tangan.
- c. Meningkatkan pengetahuan terhadap komputer.
- d. Dapat mengembangkan imajinasi pada anak.⁴⁷

C. Perilaku Masyarakat

Perilaku merupakan hasil suatu aktivitas atau kegiatan setiap organisme. Perilaku setiap individu akan terbentuk dari adanya hasil adaptasi terhadap

⁴⁷*Ibid.*, hal.11-13.

lingkungannya. Perilaku pada manusia adalah segala rangkaian kegiatan yang berlangsung dalam kehidupan dan kegiatan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun kegiatan yang dilakukan seperti berbicara, berjalan, cara berpakaian, bereaksi, tradisi dan lain sebagainya. Perilaku yakni segala kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu yang dapat diamati secara langsung ataupun secara tidak langsung.⁴⁸

Perilaku tidak lepas dari kumpulan dari reaksi, aktivitas, tanggapan, gabungan gerakan, perbuatan dan jawaban yang dilakukan oleh seseorang. Perilaku terbentuk dari akibat adanya interelasi stimulus internal dengan eksternal yang akan memberikan respon-respon eksternal. Selain itu, perilaku juga sangat erat kaitannya dengan reaksi manusia akibat kegiatan afektif, motorik dan kognitif yang saling berhubungan. Apabila ketiga aspek tersebut mengalami hambatan maka perilaku juga akan terganggu.⁴⁹

Istilah masyarakat berasal dari bahasa Arab yaitu *syaraka* yang diartikan sebagai berpartisipasi, ikut serta ataupun *musyaraka* yang berarti saling bergaul. Kata masyarakat juga diterjemahkan ke dalam dua istilah yaitu *community* dan *society*. Istilah masyarakat dalam pengertian *community* yaitu ditinjau dari dua sudut pandang yang berbeda sebagai suatu unsur yang statis dan dinamis.

⁴⁸Masayoe Shari Fitriany, dkk, “Perilaku Masyarakat dalam Pengelolaan Kesehatan Lingkungan (Studi di Desa Segiguk Sebagai Salah Satu Desa Penyangga Kawasan Hutan Suaka Margsatwa Gunung Raya Ogan Komering Ulu Selatan), Jurnal Penelitian Sains, Vol.18, No.1, (2016), hal.43.

⁴⁹Zaraz Obella Nur Adliyani, “Pengaruh Perilaku Individu Terhadap Hidup Sehat”, Jurnal Majority, Vol.4, No.7, (2015), hal.111.

Sedangkan istilah masyarakat dalam pengertian *society* yaitu adanya interaksi sosial dan hubungan-hubungan akan menjadi bersifat pamrihan juga ekonomis.⁵⁰

Definisi masyarakat juga dijelaskan oleh beberapa para ahli salah satunya Abdul Syani menjelaskan bahwa masyarakat adalah kelompok makhluk hidup dengan segenap realitas yang baru dan berkembang sesuai dengan hukumnya sendiri serta berkembang sesuai dengan pola perkembangan tersendiri. Masyarakat adalah suatu sistem yang terbentuk karena adanya hubungan yang terjadi antara anggota kelompok masyarakat sehingga akan memperlihatkan suatu bentuk realita tertentu dengan ciri-cirinya sendiri. Ciri-ciri dari masyarakat yaitu:

- a. Sebagai manusia yang hidup bersama
- b. Bercampur dalam jangka waktu yang cukup lama
- c. Sadar bahwa antar sesama adalah suatu kesatuan
- d. Suatu sistem yang hidup secara bersama-sama

Menurut Abdul Syani masyarakat harus memiliki ciri-ciri khusus seperti adanya pengumpulan manusia dalam jumlah yang banyak, telah memiliki tempat tinggal di daerah tertentu dalam jangka waktu yang lama, dan adanya undang-undang atau aturan yang mengatur kehidupan mereka untuk dapat mencapai serta meraih tujuan-tujuan kehidupan dan kepentingan bersama.⁵¹

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku masyarakat merupakan segala bentuk aktivitas dan kegiatan yang dilakukan oleh segenap masyarakat tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku yang dilakukan tersebut dapat diamati secara langsung dan maupun secara tidak

⁵⁰Sudariyanto, *Interaksi Sosial*, (Jawa Tengah: Alprin, 2010), hal.2

⁵¹Sudariyanto, *Interaksi Sosial*...hal. 5 & 7.

langsung. Perilaku masyarakat yaitu segala bentuk kegiatan yang dilakukan di dalam lingkungan tempat tinggal sehingga akan menciptakan interaksi dengan sesamanya dan menumbuhkan rasa pergaulan antar sesama masyarakat.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif dan metode deskriptif analisis. Menurut pendapat M. Djunaidi Ghony bahwa penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menekankan kepada *quality* atau memfokuskan pada hal terpenting terhadap suatu kejadian, gejala sosial ataupun fenomena yang terjadi.⁵² Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan dengan tujuan memberikan informasi terhadap suatu kejadian atau keadaan yang terjadi saat ini sesuai dengan prosedur-prosedur ilmiah agar dapat menjawab permasalahan secara aktual. Menurut Cholid Narbuko juga menjelaskan bahwa penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang lebih memfokuskan terhadap pemecahan masalah yang terjadi sekarang berdasarkan data, menganalisis data, menyajikan data dan juga menginterpretasi.⁵³

Penelitian kualitatif diharapkan dapat menjabarkan dan mengungkapkan kondisi atau keadaan nyata yang terjadi di lingkungan Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya. Metode dalam penelitian ini juga bertujuan untuk dapat menghasilkan penjelasan yang lebih akurat dan bermanfaat. Penelitian ini akan menggambarkan secara mendetail terkait dengan permasalahan yang diteliti. Penelitian dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif diharapkan dapat memperoleh sebuah gambaran yang obyektif tentang

⁵²M. Djunaidi Ghony, dkk, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hal.25.

⁵³Cholid Narbuko, dkk, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal.44.

bagaimana dampak interaksi sosial dari adanya permainan tradisional dan permainan modern (game online) terhadap perilaku masyarakat di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Amirin mengemukakan subjek penelitian merupakan sesuatu atau seseorang yang akan diperoleh suatu keterangan atau seseorang yang akan dimanfaatkan untuk dapat memberikan informasi tentang kondisi dan situasi yang berhubungan dengan latar penelitian. Penelitian kualitatif menyebutkan subjek penelitian sebagai istilah informan yaitu seseorang yang dapat memberi informasi tentang data yang diinginkan oleh peneliti yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan.⁵⁴

Penentuan jumlah informan dalam penelitian ini ditentukan dengan melihat dan mempertimbangkan berbagai kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti dengan tujuan untuk memenuhi kepentingan penelitian yang dilakukan. Adapun kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu:

- a. Informan beranggotakan 6 orang dari masing-masing desa yang terdiri dari 4 desa.
- b. Berhubungan dalam waktu yang cukup lama di lingkungan masyarakat.
- c. Informan memiliki waktu yang cukup untuk dimintai keterangan atau informasi yang berkaitan dengan penelitian.

⁵⁴Fitrah & Luthfiyah, *Metodologi Penelitian*, (Jawa Barat: CV. Jejak, 2017), hal.152.

Subjek dalam penelitian ini adalah masyarakat yang ditentukan dengan penentuan dan pertimbangan tertentu dengan tujuan untuk pengumpulan data. Jumlah desa atau kelurahan di Kecamatan Seunagan berjumlah 35 desa, namun peneliti hanya mengambil sampel sebanyak 4 desa atau kelurahan yang berada di Kecamatan Seunagan dan berjumlah 6 orang di setiap desa.

Untuk memenuhi tujuan penelitian yang telah ditetapkan oleh peneliti kualitatif, maka penentuan informan sebagai subjek dalam penelitian ini terdiri dari beberapa informan yaitu:

1. Kepala desa
2. Kepala keluarga
3. Ibu rumah tangga
4. Remaja awal, pertengahan dan remaja akhir.

Berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti di atas, maka sampel dari subjek penelitian atau informan yang diambil berjumlah 24 orang. Penentuan sampel dengan jumlah tersebut bertujuan agar mendapatkan informasi yang valid dan objektif sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti.

b. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan topik permasalahan yang akan dikaji di dalam penelitian. Objek penelitian juga didefinisikan suatu permasalahan atau peristiwa yang diinvestigasi, isu tertentu yang akan dibahas dalam kegiatan penelitian. Objek atau kegiatan dalam penelitian mempunyai variasi tertentu berdasarkan

ketentuan yang telah ditetapkan oleh peneliti. Objek penelitian memiliki cakupan yang luas dan masih berhubungan dengan topik penelitian.⁵⁵

Penentuan objek dalam penelitian kualitatif ini terdiri dari beberapa desa di Kecamatan Seunagan yaitu desa Blang Puuk Nigan, Krueng Ceh, Kuta Kumbang dan Sapek.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan agar peneliti mendapatkan data dalam penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini untuk mendapatkan data peneliti melakukan beberapa cara, yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu bagian dalam pengumpulan data langsung dari lapangan. Proses observasi dimulai dengan mengidentifikasi tempat yang hendak diteliti.⁵⁶ Dalam penelitian ini peneliti mengamati dari luar subjek tentang dampak interaksi sosial dari permainan tradisional dan permainan modern (game online) terhadap perilaku masyarakat di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya dan peneliti tidak ikut serta dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh subjek atau yang peneliti amati. Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan, peneliti melakukan pencatatan yang diperoleh langsung dari lapangan.

2. Wawancara

⁵⁵Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Absolute Media, 2020), hal.45.

⁵⁶Conny R. Semiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, hal.112.

Wawancara yaitu teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi-informasi dan data.⁵⁷ Wawancara bermaksud untuk berhadapan langsung dengan informan di lapangan untuk mengetahui lebih lanjut terkait dengan objek penelitian agar tidak terjadi kekeliruan dan kesalahpahaman. Penelitian ini menggunakan wawancara secara terstruktur dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti kepada informan. Pertanyaan-pertanyaan diajukan dengan cara wawancara untuk mencari data tentang dampak interaksi sosial dari permainan tradisional dan permainan modern (game online) terhadap perilaku masyarakat di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini bermaksud untuk merekam kegiatan yang dilakukan selama penelitian berlangsung di desa Krueng Ceh, Kuta Kumbang, Sapek dan Blang Puuk Nigan. Dokumentasi dilakukan dengan tujuan agar menyiapkan alat bukti selama penelitian dan memberikan informasi terkait dengan penelitian.

D. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Analisis merupakan penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan atau perbuatan dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya baik itu sebab akibat maupun kejelasan suatu perkara.⁵⁸ Teknik analisis data yang

⁵⁷Fandi Rosi Sarwo Edi, *Teknik Wawancara Psikodiagnostik*, (Yogyakarta: PT. Leutika, 2016), hal.1.

⁵⁸Tri Kurnia Nurhayati, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia dengan Ejaan yang Disempurnakan*, (Jakarta: Eska Media, 2003), hal.55.

digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analisis yang merupakan analisis ilmiah terhadap data di lapangan.

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan dimulai ketika pengumpulan data di lapangan dan setelah selesai dilakukannya pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan. Dalam analisis data, maka peneliti sudah mendapatkan jawaban dan telah melakukan analisis terhadap jawaban-jawaban dari hasil wawancara. Namun, jika menurut peneliti jawaban yang didapatkan masih kurang maka peneliti akan melanjutkan wawancara kembali dengan pertanyaan yang telah disiapkan sampai tahap-tahap tertentu hingga diperoleh data yang dianggap kredibel.⁵⁹

Miles dan Huberman beranggapan bahwa analisis data di lapangan terdiri dari tiga alur yang dilakukan secara bersamaan, yaitu:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Menurut Miles dan Huberman reduksi data merupakan bentuk analisis data yang menggolongkan, menajamkan, mengarahkan, membuang data-data yang tidak diperlukan dan mengorganisasi data dengan cara-cara tertentu sehingga dapat diperoleh kesimpulan yang final dan diverifikasi.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan suatu proses rangkaian organisasi informasi yang memungkinkan kesimpulan dapat dilakukan. Penyajian data bertujuan untuk memperoleh sekumpulan informasi yang tersusun dan memberi penarikan kesimpulan ataupun pengambilan tindakan.

⁵⁹Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hal.88.

3. Kesimpulan dan Verifikasi

Penarikan kesimpulan adalah alur kegiatan terakhir yang penting dan termasuk dari suatu kegiatan konfigurasi yang utuh. Dengan demikian kesimpulan dalam suatu penelitian kualitatif dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sejak awal.⁶⁰



⁶⁰Albi Anggito & Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jawa Barat: CV Jejak, 2018), hal.243-252.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Penelitian

Kecamatan Seunagan merupakan salah satu kecamatan yang terletak di Kabupaten Nagan Raya yang terdiri dari 35 jumlah desa. Kecamatan Seunagan terkenal dengan nama ibukota kecamatan yaitu Jeuram. Kecamatan ini memiliki luas wilayah 56,73 km² atau hanya 1,61% dari luas kabupaten Nagan Raya juga terdapat 5 jumlah mukim. Kecamatan Seunagan memiliki batasan-batasan kecamatan yaitu sebelah utara berbatasan dengan kecamatan Seunagan Timur, sebelah selatan berbatasan dengan kecamatan Suka Makmue, sebelah barat berbatasan dengan kabupaten Aceh Barat dan sebelah timur berbatasan dengan kecamatan Beutong.⁶¹ Adapun lokasi pengamatan dalam penelitian ini terdiri dari 4 desa yaitu desa Krueng Ceh, Sapek, Kuta Kumbang dan Blang Puuk Nigan dengan informasi pada masing-masing desa sebagai berikut:

Tabel 4.1 Informasi Umum Desa Krueng Ceh

Krueng Ceh	
Geuchik	Ibrahim
Penduduk	520 jiwa
Laki-laki	270 jiwa
Perempuan	250 jiwa
Jumlah KK	119 KK
Dusun	4 dusun
Luas wilayah	188 Ha
Distribusi luas desa	3,31%
Jarak ke ibukota (kecamatan)	5 km
Jarak ke ibukota (kabupaten)	10 km
Jumlah sarana pendidikan formal	-

Sumber: *Data Kantor Keucik Desa Krueng Ceh 2021*

⁶¹Badan Pusat Statistik Kabupaten Nagan Raya. *Statistic of Nagan Raya Regency*. (2019).

Tabel 4.2 Informasi Umum Desa Kuta Kumbang

Kuta Kumbang	
Geuchik	Baharuddin
Penduduk	385 jiwa
Laki-laki	191 jiwa
Perempuan	194 jiwa
Jumlah KK	121 KK
Dusun	3 dusun
Luas wilayah	42 Ha
Distribusi luas desa	0,75%
Jarak ke ibukota (kecamatan)	4 km
Jarak ke ibukota (kabupaten)	13 km
Jumlah sarana pendidikan formal	TK (1)

Sumber: *Data Kantor Keucik Desa Kuta Kumbang 2021*

Tabel 4.3 Informasi Umum Desa Sapek

Sapek	
Geuchik	Adri
Penduduk	595 jiwa
Laki-laki	289 jiwa
Perempuan	306 jiwa
Jumlah KK	133 KK
Dusun	3 dusun
Luas wilayah	140 Ha
Distribusi luas desa	2,47%
Jarak ke ibukota (kecamatan)	3 km
Jarak ke ibukota (kabupaten)	12 km
Jumlah sarana pendidikan formal	SD (1) TK (1)

Sumber: *Data Kantor Keucik Desa Sapek 2021*

Tabel 4.4 Informasi Umum Desa Blang Puuk Nigan

Blang Puuk Nigan	
Geuchik	Zaini
Penduduk	347 jiwa
Laki-laki	173 jiwa
Perempuan	174 jiwa
Jumlah KK	125 KK
Dusun	4 dusun
Luas wilayah	92 Ha
Distribusi luas desa	1,63%
Jarak ke ibukota (kecamatan)	3 km
Jarak ke ibukota (kabupaten)	10 km
Jumlah sarana pendidikan formal	SD (1) TK (1)

Sumber: *Data Kantor Keucik Desa Blang Puuk Nigan 2021*

Wilayah masing-masing desa penelitian terdiri dari lahan sawah, lahan pertanian bukan sawah dan lahan bukan pertanian. Umumnya wilayah desa Krueng Ceh dan Kuta Kumbang terdapat lahan persawahan dan lahan berupa perkebunan karet. Selanjutnya desa Sapek dan Blang Puuk Nigan juga terdapat lahan persawahan dan perkebunan kelapa sawit masyarakat sekitar. Masing-masing desa yang dijadikan sebagai lokasi penelitian terdapat tempat pengajian anak-anak (TPA) yang aktif belajar 5 hari dalam seminggu kecuali pada hari jum'at dan minggu. Akan tetapi di desa Krueng Ceh selain hanya tempat pengajian anak-anak juga disediakan bimbingan belajar kitab pada malam hari yang diajarkan oleh tengku-tengku alumni pondok pesantren. Selanjutnya di desa Krueng Ceh juga diselenggarakan pengajian terhadap ibu rumah tangga atau masyarakat sekitar yang aktif dilaksanakan pada hari sabtu dan pengajian untuk setiap kepala keluarga atau masyarakat sekitar yang aktif dilaksanakan pada malam minggu.

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini akan dideskripsikan berdasarkan rumusan masalah yang ada dalam skripsi ini yaitu:

1. Tingkat Perbedaan Interaksi Sosial pada Permainan Tradisional dan Permainan Modern (*Game Online*) di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya
2. Dampak dari Perbedaan Interaksi Sosial pada Permainan Tradisional dan Permainan Modern (*Game Online*) terhadap Perilaku Masyarakat di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya

3. Upaya Menanggulangi dari Dampak Perbedaan Interaksi Sosial pada Permainan Tradisional dan Permainan Modern (*Game Online*) terhadap Perilaku Masyarakat di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya

1. Tingkat Perbedaan Interaksi Sosial pada Permainan Tradisional dan Permainan Modern (*Game Online*) di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya

Bapak Ibrahim sebagai kepala desa Krueng Ceh yangnng berusia 43 tahun menjelaskan bahwa terdapat perbedaan antara sekarang dengan masa sebelumnya. Masa sebelumnya mereka belum menggunakan gadget sehingga interaksi sosial dapat dirasakan langsung yang terjadi secara spontan serta jikapun perlu dengan seseorang harus mencarinya tanpa menggunakan alat bantu sedangkan sekarang interaksi berlangsung sangat mudah karena adanya gadget berupa smartphone tetapi hal yang membedakan yaitu sikap menghormati dan solidaritas silaturahmi terasa kurang.⁶²

Wawancara dengan Bapak Adiyanto sebagai kepala keluarga dalam salah satu warga desa Krung Ceh mengatakan bahwa tingkat perbedaan sebenarnya cukup jelas terasa di dalam masyarakat, dulu susah sekali dalam melakukan komunikasi dan sikap penghormatan terhadap yang tua cukup tinggi akan tetapi sekarang sikap penghormatan terhadap orang yang lebih tua sudah memudar. Sebelum hadirnya teknologi hubungan terasa dekat namun seperti sekarang ini hubungan terasa seperti jarak jauh semenjak ada kemajuan teknologi. Ibu hasimah sebagai ibu rumah tangga yang dikaruniai 3 orang anak dengan keterbatasan bahasa Indonesia mengatakan bahwa masyarakat saat ini lebih fokus dan lali dengan diri sendiri bahkan menghabiskan waktunya dengan bermain game dan aplikasi lainnya yang diunduh dengan smartphone sehingga hubungan interaksi terasa dekat secara fisik namun terasa jauh dalam ilmu sosial.⁶³

Salah satu remaja tingkat awal yaitu Fadil menjelaskan bahwa interaksi kita sekarang sangat berbeda sehingga terbentuknya kelas atau kelompok tertentu di dalam masyarakat. Orang cenderung hanya mau berkawan antar satu kelompok yang satu jalur permainan. Misalnya interaksi pemain PUBG terjadi dengan sesamanya sehingga orang yang bukan pemain PUBG akan terasa asing. Rita merupakan pelajar di salah satu Sekolah Menengah Atas Kecamatan Seunagan menjelaskan bahwa interaksi sekarang sangat di pengaruh status seseorang, kadang seseorang memiliki mobil atau hp maka akan cenderung berkumpul dengan orang yang sama bahkan mengabaikan terhadap kegiatan yang lain. Seorang

⁶²Hasil Wawancara dengan Kepala Desa Krueng Ceh Kecamatan Seunagan, 17 Juli 2021.

⁶³Hasil Wawancara dengan Bapak Adiyanto dan Ibu Hasimah Warga Desa Krueng Ceh Kecamatan Seunagan, 17 Juli 2021.

remaja tingkat akhir yaitu Yuli menjelaskan bahwa *Life style* adanya permainan tradisional dan permainan modern mempengaruhi interaksi terkadang orang yang fokus dengan game online cenderung mengurung dirinya sendiri dengan tidak bergaul dengan masyarakat lain sedangkan jika aktif mengaplikasikan jenis permainan daerah maka interaksi terbentuk dengan baik.⁶⁴

Wawancara dengan Bapak Baharuddin sebagai kepala desa Kuta Kumbang menjelaskan bahwa perbedaan sangat terasa kalau kita tidak beradaptasi, hal ini terjadi karena sudah menerima arus global sehingga mau dikatakan bagaimanapun hal tersebut sudah menjadi kebutuhan. Bapak Mali sebagai salah satu kepala keluarga menjelaskan kalau perbedaan yang terjadi sangat jelas dirasakan akan tetapi bapak Mali dan mayoritas masyarakat lainnya mengabaikan saja dan tetap utamakan interaksi yang bisa dilakukan untuk membangun silaturahmi.⁶⁵

Risna salah satu ibu rumah tangga dengan melakukan pekerjaan tambahan sebagai petani berkata bahwa salah satu anaknya sangat lalai menggunakan gadget dari siang hingga malam hari sehingga hubungan dengan teman sebaya sangat kurang. Khalil menjelaskan orang zaman sekarang sibuk dengan dunia sendiri dan tidak mau peduli dengan dunia orang sehingga di depan orang lain akan terlihat lalai sendiri dengan gadget masing-masing. Yuna juga salah satu remaja menjelaskan bahwa sebenarnya interaksi sosial tidak terganggu kalau orang bijak dan pandai menjaga dan menggunakan media untuk hal bersifat membangun. Desi mengatakan bahwa interaksi sangat terbatas hanya seperlunya saja sesudah itu mereka masuk dunia sendiri, anak muda sekarang kalau ada rapat cenderung sibuk dengan gadget sehingga rapat diadakan tidak efektif.⁶⁶

Kepala desa Sapek Bapak Adri menjelaskan bahwa orang dulu sangat menghormati orang yang lebih tua dan jika diadakan suatu acara dengan memerlukan mengundang tengku mesti mendatangi beliau dan ketemu langsung. Namun, di masa sekarang hanya cukup dengan menghubungi via telfon saja sehingga terasa sudah hilang penghormatan terhadap orang yang harus dihormati. Akan tetapi walaupun demikian interaksi sosial juga harus dijaga supaya tidak terjadi gejolak dalam masyarakat.⁶⁷

Bapak Muktar yaitu salah satu kepala keluarga yang bekerja sebagai seorang guru di salah satu sekolah dasar menelaskan bahwa sangat jelas terlihat

⁶⁴Hasil Wawancara dengan Fadil, Rita dan Yuli Remaja Desa Krueng Ceh Kecamatan Seunagan, 17 Juli 2021

⁶⁵Hasil Wawancara dengan Bapak Baharuddin dan Bapak Mali Warga Desa Kuta Kumbang, 17 Juli 2021.

⁶⁶Hasil Wawancara dengan Ibu Risna dan Remaja Desa Kuta Kumbang, 17 Juli 2021.

⁶⁷Hasil Wawancara dengan Kepala Desa Sapek, 18 Juli 2021.

anak-anak banyak berubah sikap dan pola interaksi mereka hanya dengan lingkup teman yang sama. Perubahan terjadi akibat adanya perkembangan teknologi yang mengharuskan anak tersebut hanya bergaul dengan lingkup pertemanan yang terbatas. Seorang ibu rumah tangga desa Sapek yang bernama Ibu Yani menjelaskan bahwa kalangan ibu rumah tangga desa setempat masih terjaga dan terjalin hubungan interaksi yang bagus dengan adanya berbagai acara yang ikut menghadirkan berbagai masyarakat. Namun tingkat interaksi pada anak-anak yang menggunakan gadget sangat jelas terlihat dibandingkan anak-anak tanpa gadget yang senang dengan permainan daerah.⁶⁸

Era salah satu remaja tingkat awal yang merupakan seorang pelajar di salah satu sekolah menengah pertama mengatakan bahwa pergaulan sekarang sudah beda dengan sebelumnya, kita akan berinteraksi langsung dengan orang ketika ada peringatan hari-hari besar saja. Sedangkan komunikasi dan interaksi tetap terjaga namun hanya terbatas lewat media sosial. Remaja tingkat pertengahan yaitu Mahjul menjelaskan pergaulan ini sebenarnya sudah di setting untuk lebih individualis ke barat-baratan sehingga semua sibuk dengan dunia sendiri. Begitulah salah satu contoh pergaulan yang terjadi dengan pengaruh teknologi berupa maraknya game online. Sedangkan permainan tradisional atau permainan daerah sangat minim dilakukan oleh anak-anak sekarang. Rahmi yang merupakan salah satu remaja tingkat akhir menjelaskan sebenarnya kita harus bisa bijak dan beradaptasi dengan kemajuan jangan menggerus budaya lokal. Kita perlu mengedepankan etika dan silaturahmi supaya masyarakat akrab dan rasa memiliki ada.⁶⁹

Kepala desa Blang Puuk Nigan yaitu Bapak Zaini mengatakan bahwa zaman sekarang interaksi berkotak-kotak karena masyarakat cenderung dalam kelompoknya sendiri lebih individualis karena mereka salah menggunakan media dan juga sudah menjadi budaya biasa. Bapak Sa'ad sebagai salah satu kepala keluarga keluarga desa Blang Puuk Nigan yang bekerja sebagai petani menjelaskan bahwa sikap sopan sekarang sudah mulai memudar tanpa disadari seiring pengaruh game online tersebut hadir sehingga perilaku seseorang sangat terganggu dan lazimnya perubahan perilaku yang cepat terjadi pada anak-anak hingga remaja kalau itu tidak di jaga maka akan merusak moral bangsa.⁷⁰

Ibu Rahmawati menjelaskan bahwa dalam adanya game online sangat berpengaruh terhadap mayoritas masyarakat. Setiap interaksi yang terjalin dahulu punya pesan moral dan kepercayaan jadi itu sangat di jaga dibandingkan sekarang

⁶⁸Hasil Wawancara dengan Bapak Muktar dan Ibu Yani Warga Desa Sapek, 18 Juli 2021.

⁶⁹Hasil Wawancara dengan Remaja Desa Sapek, 18 Juli 2021.

⁷⁰Hasil Wawancara dengan Kepala Desa dan Kepala Keluarga Desa Blang Puuk Nigan, 19 Juli 2021.

interaksi terjadi begitu saja tanpa adanya sopan santun antara kalangan yang lebih muda dengan seseorang atau sekelompok orang yang lebih tua.⁷¹

Lisma menjelaskan bahwa pengaruh game online membuat seseorang zaman sekarang tidak punya rasa memiliki dan lebih cenderung apatis dengan dunia sendiri sehingga tidak peduli dengan keadaan sekitar. Remaja selanjutnya bernama putra mengatakan bahwa tingkatan perbedaan interaksi sangat jelas terasa dan cenderung tidak punya waktu untuk melakukan interaksi dengan orang ramai sehingga interaksi tersebut sudah mulai terasa memudar akibat dari adanya kemajuan teknologi. Aulia menjelaskan bahwa tingkatan perbedaan sangat terasa, namun sebagai makhluk sosial yang dinamis harus dapat mengimbangi kemajuan untuk hal bersifat positif sehingga perlu peran kita untuk mensosialisasinya.⁷²

2. Dampak dari Perbedaan Interaksi Sosial pada Permainan Tradisional dan Permainan Modern (*Game Online*) terhadap Perilaku Masyarakat di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya

Wawancara dengan Bapak Ibrahim menjelaskan bahwa jenis permainan tradisional dan permainan modern di lingkungan setempat berdampak terhadap pergaulan anak-anak seperti anak-anak akan cenderung sendiri jika menikmati game namun berbeda dengan anak-anak yang tidak diberikan gadget oleh orang tua akan lebih aktif mencari teman untuk bermain di sekitar rumahnya. Menurut bapak Adiyanto dampak yang ditimbulkan dari permainan tradisional sangat minim dan dampak negatif yang lazim terjadi akibat adanya game online yang membuat resah setiap orang tua dalam mengontrol anak-anak. Ibu Hasimah juga menjelaskan bahwa merasa kelelahan dalam mengontrol anak-anak yang tidak bisa lepas dari aplikasi game yang diunduh secara instan sehingga anak-anak mengabaikan aktivitas lain.⁷³

Kepala desa Kuta Kumbang bapak Baharuddin juga menjelaskan bahwa permainan jenis tradisional yang dimainkan oleh anak-anak maupun remaja dapat menjaga silaturahmi, menciptakan perilaku percaya diri pada anak, mengedepankan sifat pemberani, bertanggung jawab dan bekerja sama dalam tim. Oleh sebab itu, permainan tradisional menciptakan interaksi sosial yang baik dilingkungan masyarakat setempat.⁷⁴

⁷¹Hasil Wawancara dengan Ibu Rahmawati IRT Desa Blang Puuk Nigan, 19 Juli 2021.

⁷²Hasil Wawancara dengan Remaja Desa Blang Puuk Nigan, 19 Juli 2021.

⁷³Hasil Wawancara dengan Kepala Desa, Kepala Keluarga dan IRT Desa Krueng Ceh, 17 Juli 2021.

⁷⁴Hasil Wawancara dengan Kepala Desa Kuta Kumbang di Kecamatan Seunagan Tanggal 17 Juli 2021.

Berbeda dengan kondisi akhir-akhir ini, salah satu kepala keluarga menjelaskan bahwa anak-anak hingga kalangan remaja tidak lepas dari penggunaan gadget ditangannya. Gadget yang berupa smartphone dengan berbagai merk dan kualitas yang berbeda tidak pernah lepas dari kalangan anak muda sekarang bahkan orang dewasa juga menggunakannya dengan batas yang tidak sewajarnya kata bapak Mali. Ibu Risna mengatakan bahwa penggunaan gadget sangat ramai dimanfaatkan untuk bermain game online yang dapat berupa game Mobil Legend, Domino bahkan beberapa game online lainnya yang memusatkan pikiran para penikmat game tersebut. Ibu Risna menambahkan bahwa popularitas game online yang mencuri perhatian berbagai kalangan masyarakat menciptakan perilaku yang kurang positif di kalangan masyarakat itu sendiri sehingga interaksi yang sebelumnya terjalin dengan baik sangat berbeda dengan interaksi yang terjalin di masa maraknya popularitas game online.⁷⁵

Informasi yang diperoleh dari bapak Adri selaku kepala desa Sapek dijelaskan bahwa interaksi yang terjalin di lingkungan keluarga, saudara hingga masyarakat tentu saja merupakan suatu hal yang sangat lazim terjadi. Interaksi sangat diperlukan di lingkungan sekitar untuk mudah dalam hal berkomunikasi, bergaul, kerja sama, gotong royong, maupun saling membantu. Namun hadirnya game online membuat interaksi dalam lingkungan masyarakat terlihat susah terbentuk dengan sendirinya dan kebiasaan yang dilakukan secara bersama pada masa sebelumnya terlihat sudah mulai memudar. Interaksi yang terjalin tersebut terbentuk dari perilaku seseorang yang baik atau positif. Bapak Muktar menambahkan bahwa perilaku seseorang yang positif sekarang ini hanya sebagian didapatkan, selebihnya seseorang lebih mengutamakan kesibukan masing-masing yang didasari dengan penggunaan gadget.⁷⁶

Informasi ibu Yani menjelaskan bahwa perilaku anak-anak di desa tersebut dapat dikatakan mengkhawatirkan. Hal ini disebabkan karena permainan modern berupa game online yang diaplikasikan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari telah marak terjadi sehingga dapat merubah perilaku seseorang menjadi pendiam, tidak aktif dalam hubungan sosial, dan menghabiskan waktu dengan hal yang tidak bermanfaat. Ibu Yani menambahkan bahwa ditinjau berdasarkan kejadian dalam kehidupan sehari-hari di desa tersebut yang dialaminya seperti pada anak kandung, anak tetangga, kerabat hingga saudara. Perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang dapat membentuk hubungan interaksi yang buruk. Perilaku tersebut terjadi karena hadirnya popularitas game online sehingga permainan tradisional di lingkungan masyarakat semakin tertinggal.⁷⁷

Informasi yang didapatkan dari Bapak Zaini menjelaskan bahwa anak-anak muda zaman sekarang sangat susah untuk ditanamkan rasa sosialisasi ke

⁷⁵Hasil Wawancara Bapak Mali dan Ibu Risna di Desa Kuta Kumbang, 17 Juli 2021.

⁷⁶Hasil Wawancara dengan Bapak Adri dan Bapak Muktar Desa Sapek, 18 Juli 2021.

⁷⁷Hasil Wawancara dengan Ibu Yani desa Sapek, 18 Juli 2021.

masyarakat. Anak-anak muda sering menghabiskan waktu di warung kopi yang terdapat jaringan internet sehingga bisa dimanfaatkan untuk bermain game. Sikap gotong royong dan sikap membangun interaksi sosial di desa-desa sangat minim dilakukan oleh anak-anak muda sekarang. Interaksi yang mereka pahami lebih diutamakan untuk melakukan komunikasi melalui grup whatsapp atau media sosial lainnya.⁷⁸

Bapak Sa'ad menjelaskan bahwa anak-anak juga sangat didominasi oleh permainan modern yang berbasis game online. Bahkan, pada golongan remaja mereka sering melakukan transaksi jual beli yang berlangsung lewat aplikasi online tersebut untuk dijadikan sebagai ladang penghasil uang. Ibu Rahmawati juga menjelaskan bahwa berbagai jenis transaksi yang dilakukan melalui aplikasi game online cenderung merubah perilaku setiap remaja menjadi seseorang yang pemalas dan kurang aktif. Interaksi yang berlangsung hanya dilakukan melalui smartphone dan tidak terbentuk interaksi sosial yang bagus di lingkungan tempat tinggal, masyarakat, dan saudara.⁷⁹

3. Upaya Menanggulangi dari Dampak Perbedaan Interaksi Sosial pada Permainan Tradisional dan Permainan Modern (*Game Online*) terhadap Perilaku Masyarakat di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya

Bapak Ibrahim menjelaskan kalau cara yang dilakukan adalah dengan membuat kegiatan rutinitas kegiatan ibu-ibu, wirid yasinan, jika untuk anak muda dilakukan dengan mengaktifkan permainan bola kaki yang lain. Bapak Adiyanto mengatakan bahwa upaya yang dapat dilakukan salah satunya dengan membuat jadwal belajar dan bermain serta beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Ibu hasimah mengatakan bahwa anak-anak perlu diberikan wawasan terkait dengan permainan yang diminati dan penggunaan gadget.

Fadil menjelaskan bahwa salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu berbaur melalui media sehingga dengan sangat mudah dapat diadakan event yang rutin supaya adanya interaksi baru. Rita dan Yuli mengatakan bahwa perlu diberikan wawasan baru pada setiap anak-anak hingga remaja terkait dengan pentingnya hubungan interaksi sosial.

Bapak Baharuddin mengatakan bahwa upaya dapat dilakukan dengan beradaptasi dan mendekati kemajuan dengan bijak. Bapak Mali mengatakan

⁷⁸Hasil Wawancara dengan Bapak Zaini desa Blang Puuk Nigan, 19 Juli 2021.

⁷⁹Hasil Wawancara dengan Bapak Sa'ad dan Ibu Rahmawati desa Blang Puuk Nigan, 19 Juli 2021.

bahwa upaya yang perlu dilakukan adalah dengan memberikan wawasan sesuai dengan perintah agama untuk dapat menjaga dan membangun silaturahmi. Ibu Risna, Yuna, Khalil dan Desi mengatakan bahwa upaya yang dapat dilakukan dari adanya dampak perbedaan interaksi sosial yaitu dengan membangun kekompakan, harus memiliki rasa dan setia kepada siapapun, menjaga dan menggunakan media untuk hal bersifat membangun dan jangan banyak melakukan kegiatan di luar rumah.

Bapak Adri mengatakan upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan saling menghormati orang. Bapak Muktar dan Ibu Yani memberi saran upaya untuk dapat menanggulangi perbedaan interaksi sosial yaitu dengan menjaga pola pendidikan anak. Era memberikan solusi dengan cara menyatukan persepsi dan pemberian wawasan serta ajakan yang bersifat membangun. Mahjul dan Rahmi mengatakan bahwa memberi pemahaman pada anak bahwa penting silaturahmi, pentingnya menjaga kearifan lokal dan sopan santun dengan warga sekitar.

Bapak Zaini memberi solusi yaitu dengan mengusahakan supaya aktivitas sehari-hari tidak dilakukan berdasarkan kelompok-kelompok atau dengan kata lain harus dilakukan secara kebersamaan yang meliputi anak-anak dalam hal gotong royong atau aktivitas lainnya yang bersifat kerja sama dalam semua kalangan. Bapak Sa'ad menjelaskan upaya yang diperlukan salah satunya dengan memberi pemahaman bahwa pentingnya sikap sopan santun terhadap orang lebih tua maupun teman sekitar. Ibu Rahmawati mengatakan bahwa perlu ditanamkan pesan moral yang membuat anak-anak bijak dalam berkomunikasi. Risma, Putra dan Aulia memberikan solusi sebagai upaya yang dapat dilakukan dalam menanggulangi adanya dampak perbedaan interaksi sosial yaitu dengan sering mengadakan aktivitas kebersamaan dan mengaktifkan permainan daerah dalam lingkungan desa sehingga interaksi sosial dari berbagai kalangan dapat terjaga dengan baik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan juga diketahui bahwa anak-anak pada rentang usia 12-15 tahun sangat mudah tertarik pada permainan berbasis game online yang hanya menggunakan satu gadget saja. Selain mudah tertarik, anak-anak tersebut juga mudah dipengaruhi oleh hadirnya game online. Perubahan perilaku pada remaja tingkat awal ini akibat bermain game online yang sering terjadi di kalangan masyarakat seperti kurangnya inisiatif untuk membantu orang tua, kerja kelompok, berkomunikasi dengan teman di lingkungan tempat tinggal, ataupun berkumpul dengan teman sebaya. Perilaku yang terbentuk sedemikian rupa menciptakan interaksi sosial yang semakin hari semakin memburuk.⁸⁰

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap 4 desa di Kecamatan Seunagan yang melibatkan 24 responden dari seluruh desa diperoleh informasi bahwa rata-rata anak-anak ataupun kalangan remaja di desa tersebut memiliki smartphone masing-masing. Setiap smartphone tidak terlepas dari

⁸⁰Hasil Observasi terhadap Remaja Awal 25 Juli 2021.

adanya aplikasi game online yang telah diunduh oleh masing-masing pengguna smartphone. Hasil observasi selama masa pandemi virus Covid-19 juga terlihat jelas bahwa hampir setiap anak-anak maupun remaja menghabiskan kegiatan sehari-hari dengan bermain permainan instan dengan memanfaatkan jaringan internet maupun kuota yang disediakan untuk bermain berbagai aplikasi game online. Setiap warung yang terdapat di desa tersebut tidak pernah kosong dan didominasi oleh kalangan remaja. Ketertarikan kalangan anak-anak maupun remaja terhadap game online membuat hubungan interaksi sosial semakin kurang harmonis. Interaksi yang dilakukan oleh setiap individu terbatas dengan penggunaan smartphone.⁸¹

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Permainan modern merupakan merupakan suatu bentuk permainan yang terjadi akibat adanya perkembangan dan lanjutan dari permainan tradisional yang dilengkapi dengan kecanggihan serta berbagai kelebihan dan dapat dimainkan secara instan dan mudah.⁸² Permainan modern yang merupakan jenis permainan berbasis game online sangat mudah menarik perhatian masyarakat terutama kalangan anak-anak. Permainan game online dapat bermanfaat dan juga dapat merugikan bagi setiap kalangan yang menikmatinya. Permainan modern yang berbasis game online memberikan berbagai peluang negatif yang dapat diakses dan dilakukan oleh setiap orang yang hanya memusatkan pikiran kepada satu layar gadget dengan berbagai informasi dan fitur yang tersedia di dalamnya.

Berbeda dengan permainan modern, permainan tradisional merupakan salah satu bentuk ekspresi asli dan cara hidup yang dapat memberikan kontribusi terhadap identitas umum kemanusiaan yang terancam punah akibat adanya

⁸¹Hasil Observasi di Kecamatan Seunagan 17-19 Juli 2021.

⁸²Hasruddin Nur, dkk, "Pergeseran Permainan Tradisional di Kota Makassar", *Phinisi Integration Reviess*, Vol.3, No.1 (2020), hal.18.

pengaruh dari globalisasi.⁸³ Permainan tradisional juga merupakan sesuatu permainan yang diminati oleh banyak orang sebelum jenis permainan modern hadir dan mendominasi setiap individu manusia. Permainan tradisional terdiri dari berbagai macam jenis permainan yang dapat diterapkan dan diaplikasikan bagi golongan anak-anak, remaja hingga kalangan dewasa. Permainan tradisional tidak mendatangkan hal-hal negatif yang terlalu berpengaruh, namun melalui permainan ini anak-anak hingga berbagai kalangan yang menikmatinya akan terlihat antusias sehingga permainan tersebut susah untuk berhenti.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dianalisis dapat dijelaskan bahwa hadirnya permainan tradisional dan permainan modern dapat membentuk perbedaan perilaku pada setiap orang. Perubahan perilaku yang terbentuk dapat berupa perilaku negatif maupun positif sehingga melalui perilaku tersebut akan terbentuk pula suatu interaksi yang berlangsung di lingkungan tersebut.⁸⁴

Hal ini dipandang berdasarkan observasi dan data dari hasil wawancara yang diperoleh mengenai kedua jenis permainan ini bahwa permainan modern yang berbasis game online sangat memberikan dampak negatif kepada masyarakat dibandingkan dengan dampak positif. Dampak negatif dari hadirnya game online dari berbagai situs sangat meresahkan para orang tua dalam membimbing dan mendidik anaknya yang sudah kecanduan game tersebut. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan terhadap 4 desa memperoleh data bahwa masyarakat lebih

⁸³Gustiana Mega Anggita, dkk, “Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa”, *Journal of Sport Science and Education*, Vol.3, No.2, (2018), hal.56.

⁸⁴Hasil Wawancara Penelitian di Kecamatan Seunagan 23-26 Juli 2021.

senang terhadap permainan tradisional dibandingkan dengan adanya permainan modern.⁸⁵

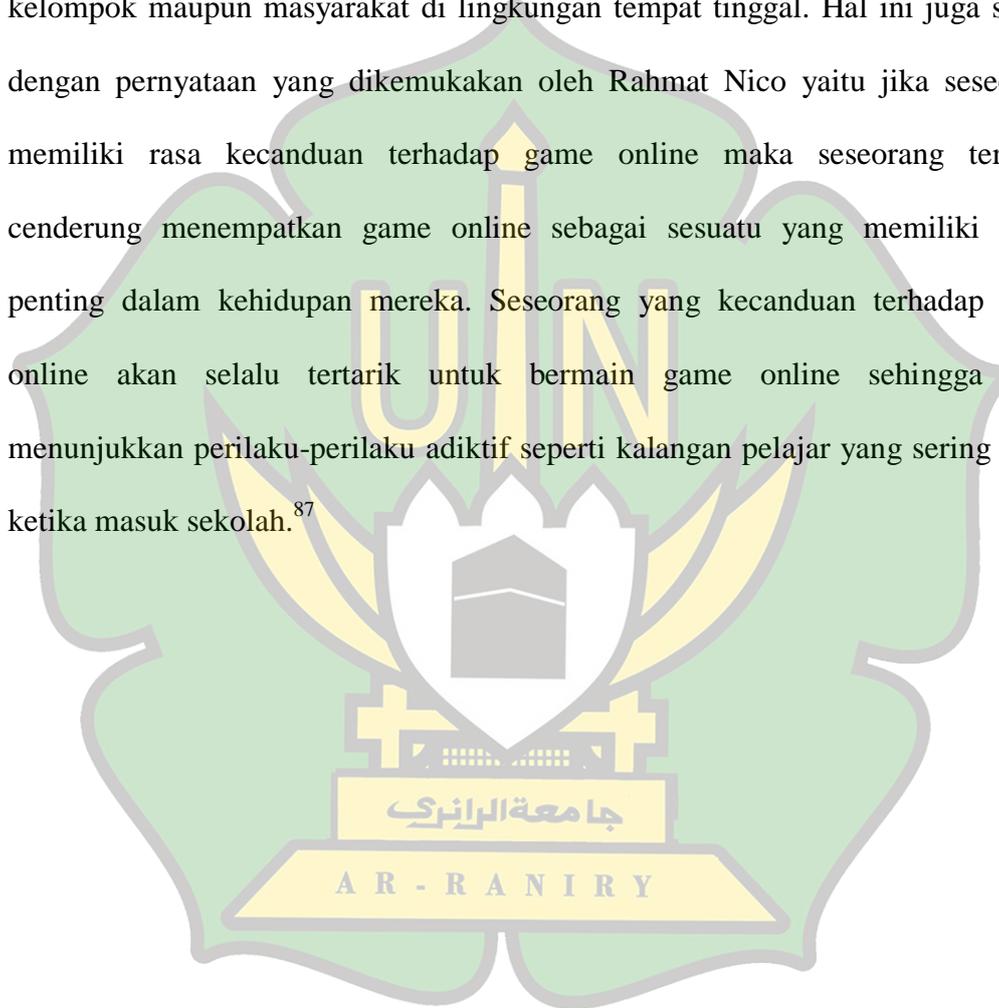
Masyarakat menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat membentuk dan menciptakan suasana yang harmonis, membentuk hubungan kerja sama yang baik, menumbuhkan rasa tolong menolong, menumbuhkan sikap gotong royong, saling membantu antara keluarga, saudara bahkan masyarakat sekitar. Melalui permainan tradisional tersebut jada dapat menjaga kearifan lokal setempat dan menumbuhkan nilai-nilai yang positif. Sedangkan hadirnya permainan modern yang berbasis game online tersebut membuat hubungan sosial yang ada di lingkungan warga akan berkurang yang dipengaruhi oleh pemusatan pikiran seseorang akan terfokus kepada gadget yang digunakannya.

Penggunaan permainan modern memiliki dua sisi yang berbeda yang dapat berupa sisi positif maupun negatif. Nilai positif dari adanya permainan modern yaitu dapat menghibur diri dengan berbagai aktivitas yang bervariasi, menambah teman di dunia maya, menghilangkan stress, menambah pengetahuan dalam menggunakan teknologi dan dapat melatih kecepatan berpikir setiap orang. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rahmat Nico Suryanto yang menyatakan bahwa sebagian besar seseorang memiliki alasan atau tujuan tertentu dalam bermain game online salah satunya adalah untuk menghilangkan stress atau kelelahan pada otak setelah melakukan berbagai rutinitas.⁸⁶

⁸⁵Hasil Analisis Observasi dan Wawancara di Kecamatan Seunagan 23-26 Juli 2021.

⁸⁶Rahmad Nico Suryanto, *“Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online di Kalangan Pelajar”*, Jurnal FISIP, Vol.2, No.2, (2015), hal.8.

Adapun game online jika ditinjau dari sisi negatif yaitu meningkatkan kecanduan bagi setiap individu yang dapat melalaikan aktivitas penting lainnya, menimbulkan hubungan interaksi di sekitar lingkungan yang tidak harmonis dan minimnya rasa solidaritas maupun rasa sosialisasi dengan teman sebaya, teman kelompok maupun masyarakat di lingkungan tempat tinggal. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Rahmat Nico yaitu jika seseorang memiliki rasa kecanduan terhadap game online maka seseorang tersebut cenderung menempatkan game online sebagai sesuatu yang memiliki peran penting dalam kehidupan mereka. Seseorang yang kecanduan terhadap game online akan selalu tertarik untuk bermain game online sehingga akan menunjukkan perilaku-perilaku adiktif seperti kalangan pelajar yang sering bolos ketika masuk sekolah.⁸⁷



⁸⁷Rahmad Nico Suryanto, “*Dampak Positif dan Negatif Permainan Game...*hal.9.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti di lapangan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Tingkat Perbedaan Interaksi Sosial pada Permainan Tradisional dan Permainan Modern (*Game Online*) di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya

Tingkat interaksi sosial yang terjadi di desa Krung Ceh, Kuta Kumbanng, Sapek dan Blang Puuk Nigan ditinjau dari adanya permainan tradisional yang diaplikasikan dalam kehidupan masyarakat dapat menciptakan hubungan sosial yang harmonis, komunikasi dan kerjasama masyarakat yang baik serta meningkatkan rasa solidaritas yang tinggi. Namun, permainan tradisional mulai hilang seiring dengan hadirnya permainan modern berbasis teknologi. Permainan Modern berupa game online di lingkungan masyarakat Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya berpengaruh terhadap perilaku dan tingkat interaksi masyarakat sekitar. Hadirnya permainan modern menarik perhatian masyarakat khususnya dari kalangan remaja hingga anak-anak untuk menikmatinya sehingga pergaulan lebih cenderung sendiri dan mengabaikan lingkungan sekitar.

2. Dampak dari Perbedaan Interaksi Sosial pada Permainan Tradisional dan Permainan Modern (*Game Online*) terhadap Perilaku Masyarakat di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya

Permainan modern berupa game online yang sering diminati oleh kalangan remaja hingga anak-anak berupa *mobile legend*, *PUBG mobile* ataupun *clash of clans*. Berbagai jenis permainan modern yang berupa game online dapat dimainkan secara mudah dan instan sehingga game tersebut memberi dampak terhadap interaksi anak-anak hingga remaja. Anak-anak hingga remaja memiliki sikap kurang sopan dengan orang yang lebih tua darinya, cenderung pasif, interaksi terbatas dilakukan dengan gadget dan mengabaikan aktivitas lainnya.

3. Upaya Menanggulangi dari Dampak Perbedaan Interaksi Sosial pada Permainan Tradisional dan Permainan Modern (*Game Online*) terhadap Perilaku Masyarakat di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya

Salah satu upaya yang diperlukan untuk dapat menanggulangi dari dampak perbedaan interaksi sosial yaitu diperlukan peran orang tua yang sangat penting dalam mengawasi dan membimbing anak-anak. Selain itu diperlukan peran pihak-pihak tertentu dari setiap desa dalam memberi bimbingan, arahan dan sosialisasi terhadap penggunaan gadget, mengaktifkan permainan daerah, mengadakan kegiatan kebersamaan di lingkungan desa, memberikan pemahaman dan wawasan terkait dengan permainan baik tradisional maupun modern yang berupa game online.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti memberikan saran yang ingin peneliti sampaikan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan hubungan interaksi sosial yang harmonis serta perilaku yang baik di lingkungan masyarakat Kecamatan Seunagan yaitu:

1. Lingkungan masyarakat Kecamatan Seunagan harus ada pihak-pihak yang dapat memberikan nasihat, bimbingan serta dampingan kepada masyarakat khususnya kalangan remaja dan anak-anak yang ketergantungan dalam bermain game online agar dapat mengatasi serta mencegah berbagai masalah yang muncul ataupun hal-hal yang tidak diharapkan di dalam lingkungan masyarakat Kecamatan Seunagan.
2. Kepada orang tua harus memperhatikan perilaku dan kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari serta dapat memberikan bimbingan dan arahan kepada anak dalam bermain game online agar tidak menjadi suatu hal yang bergantung.
3. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengkaji lebih mendalam lagi terkait dengan problematika yang terjadi dalam lingkungan masyarakat tentang dampak media online terhadap komunikasi dan perkembangan sosial masyarakat di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya dengan tujuan agar penelitian yang akan datang dapat lebih baik lagi kiranya.

DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Bandung: Fokus Media, 2010.
- Alfeus Manuntung, *Terapi Perilaku Kognitif pada Pasien Hipertensi*, Malang: Wineka Media, 2018.
- Al-Naisaburi, Imam Abi Husain Muslim al-Hajjaj al-Qusyairi, *Sahih Muslim, Terj. Ma'mur Daud, Terjemahan Hadits Sahih Muslim*, Kuala Lumpur: Klang Book Centre, 2005.
- Aloysius Bagas Pradipta, dkk, "*Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa UAJY)*", *Jurnal MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem)*, Vol.4, No.1, 2019.
- Andri Arif Kustiawan & Andy Widhiya Bayu Utomo, *Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, Jawa Timur: CV. AE Media Grafika, 2019.
- Angeline Xiao, "*Konsep Interaksi Sosial dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat*", *Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, Vol.7, No.2, 2018.
- Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, Jakarta: Grasindo, 2000.
- Asep Ardiyanto, "*Permainan Tradisional Sebagai Wujud Penanaman Nilai Karakter Anak Usia Dini*", *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*.
- Asrul Muslim, "*Interaksi Sosial dalam Masyarakat Multietni*", *Jurnal Diskursus Islam*. Vol.1. No.3.
- Aswar Annas, *Interaksi Pengambilan Keputusan dan Evaluasi Kebijakan*, Makassar: Celebes Media Perkasa, 2017.
- Aswar Annas, *Interaksi Pengambilan Keputusan dan Evaluasi Kebijakan*, Makassar: Celebes Media Perkasa.
- Cholid Narbuko, dkk, *Metode Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Dasrun Hidayat, "*Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat*", *Jurnal Academica Fisip Untad*, Vo.5, No.2, 2013.
- Dasrun Hidayat, "*Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat*", *Jurnal Academica Fisip Untad*, Vo.5, No.2, 2013.

- Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Kencana, 2016.
- Fadly Firmansyah Putra, dkk, “Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University”.
- Fandi Rosi Sarwo Edi, *Teknik Wawancara Psikodiagnostik*, Yogyakarta: PT. Leutika, 2016.
- Fitrah & Luthfiah, *Metodologi Penelitian*, Jawa Barat: CV. Jejak, 2017.
- Hasruddin Nur, dkk, “Pergeseran Permainan Tradisional di Kota Makassar”, *Jurnal Phinisi Integration Review*, Vol.3, No.1, 2020.
- Hasruddin Nur, dkk, “Pergeseran Permainan Tradisional di Kota Makassar”, *Phinisi Integration Review*, Vol.3, No.1, 2020.
- Iis Nurhayati, “Peran Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini”, *Jurnal Empowerment*, Vol.1, No.2, 2012.
- Khotimah, “Interaksi Sosial Masyarakat Islam dan Kristen di Dusun IV Tarab Mulia Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”, *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, Vol.19, No.2, 2016.
- M. Djunaidi Ghony, dkk, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2012.
- Masayoe Shari Fitriany, dkk, “Perilaku Masyarakat dalam Pengelolaan Kesehatan Lingkungan (Studi di Desa Segiguk Sebagai Salah Satu Desa Penyangga Kawasan Hutan Suaka Margsatwa Gunung Raya Ogan Komering Ulu Selatan), *Jurnal Penelitian Sains*, Vol.18, No.1, 2016.
- Masayoe Shari Fitriany, dkk, “Perilaku Masyarakat dalam Pengelolaan Kesehatan Lingkungan (Studi di Desa Segiguk Sebagai Salah Satu Desa Penyangga Kawasan Hutan Suaka Margsatwa Gunung Raya Ogan Komering Ulu Selatan)”, *Jurnal Penelitian Sains*, Vol.18, No.1, 2016.
- Mimi Ulfa, “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampas Pekanbaru”, *Jurnal Jom Fisip*, Vol.4, No.1, 2017.
- Muh Arsyad & Bahaking Rama, “Urgensi Pendidikan Islam dalam Interaksi Sosial Masyarakat Soppeng: Upaya Mewujudkan Masyarakat Madani”. *Jurnal Al-Musannif*, Vol.1, No.1, 2019.
- Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan*, Yogyakarta: Absolute Media, 2020.
- Nanda Amalia, *Orang Kampung dan Orang Kampus*, Lhokseumawe: Unimal Press, 2013.

- Nur Rachma Permatasary, "Interaksi Sosial Penari Bujangganong pada Sale Creative Community di Desa Sale Kabupaten Rembang".
- Nur Rachma Permatasary, "Interaksi Sosial Penari Bujangganong Pada Sale Creative Community di Desa Sale Kabupaten Rembang", Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, 2016.
- Pretty Angel Duxanda & Dewi Ratnaningrum, "Wahana Permainan Tradisional dan Modern". *Jurnal STUPA*, Vol.1, No.1, 2019.
- Rina Wijayanti, "Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak", *Jurnal Cakrawala*, Vol.5, No.1, 2014.
- Rina Wijayanti, "Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak", *Jurnal Cakrawala*, Vol.5, No.1, 2014.
- Setiya Yunus Saputra, "Permainan Tradisional Vs Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar", *Jurnal ELSE (Elementary School Education Journal)*, Vol.1, No.1, 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Syahrul Perdana Kusumawardani, "Game online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash of Clans pada Clan Indo Spirit)", *Jurnal AntroUnairDotNet*, Vol.IV, No.2, 2015.
- Tuti Andriani, "Permainan Tradisional Anak Membentuk Karakter Anak Usia Dini", *Jurnal Sosial Budaya*, Vol.9, No.1, 2012.
- Wiwik Pratiwi, "Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol.5, No.2, 2017.
- Yiawla Ismarch, dkk, "Implementasi Permainan Tradisional pada Perancangan Desain Elemen Interior untuk Anak-anak", *Jurnal Intra*, Vol.5, No.2, 2017.
- Yossie Christythenu. "Memahami Pengalaman Komunikasi Antar Pribadi Anak Berkaitan dengan Perubahan Kebiasaan Bermain Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Berbasis Teknologi".
- Zaraz Obella Nur Adliyani, "Pengaruh Perilaku Individu Terhadap Hidup Sehat", *Jurnal Majority*, Vol.4, No.7, 2015.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI UIN AR-RANIRY

Nomor : B- 2377 /Un.08/FDK/KP.00.4/06/2021

TENTANG

**PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2020/2021**

DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

- Menimbang : a. Bahwa untuk menjaga kelancaran Bimbingan Skripsi Mahasiswa pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, maka perlu menunjuk Pembimbing Skripsi;
b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing Skripsi;
- Mengingat : 1. Undang-Undang No.20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Pendidikan Nasional;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
6. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggara Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Pemerintah Nomor 53 Tahun 2010, tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil;
8. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang organisasi dan tata kerja UIN Ar-Raniry;
10. Keputusan Menteri Agama No.89 Tahun 1963, tentang Penetapan Pendirian IAIN Ar-Raniry;
11. Keputusan Menteri Agama No. 153 Tahun 1968, tentang Penetapan Pendirian Fakultas Dakwah IAIN Ar-Raniry;
12. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 tahun 2015 tentang Status Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
13. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry No.01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur PPs di lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
14. DIPA UIN Ar-Raniry Nomor: SP DIPA.025.04.2.423925/2021, Tanggal 23 November 2020

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021

Pertama : Menunjuk/Mengangkat Sdr :

- 1) **Juli Andriyani, M. Si**
2) **Azhari, M. Pd**

Sebagai Pembimbing Utama
Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk Membimbing Skripsi Mahasiswa:

Nama : Yusiinda

Nim/Jurusan : 160402108 / Bimbingan dan Konseling Islam (BKI)

Judul : Dampak Perbedaan Interaksi Sosial pada Permainan Tradisional dan Permainan Modern (Game Online) terhadap Perilaku Masyarakat (Studi di Kec. Seunagan Kab. Nagan Raya)

A R - R A N I R Y

- Kedua : Kepada Pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
- Ketiga : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada dana DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2021;
- Keempat : Surat Keputusan ini berlaku selama satu tahun dihitung sejak tanggal ditetapkan;
- Kelima : Segala sesuatu akan diubah dan ditetapkan kembali apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini;
- Kutipan : Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 30 Juni 2021 M
19 dzulq'adah 1442 H

An. Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Dekan,


Fakhri



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B.2285/Un.08/FDK.I/PP.00.9/06/2021
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Camat Seunagan Kabupaten Nagan Raya
2. Keuchik Gampong Blang Puuk Nigan
3. Keuchik Gampong Krueng Ceh
4. Keuchik Gampong Kuta Kumbang
5. Keuchik Gampong Sapek

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **yuslinda / 160402108**
Semester/Jurusan : X / Bimbingan dan Konseling Islam
Alamat sekarang : Baet, Baitussalam, Kabupaten Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Dampak Perbedaan Interaksi Sosial pada Permainan Tradisional dan Permainan Modern (Game Online) terhadap Perilaku Masyarakat (Studi di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya)***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 14 Juli 2021

an. Dekan

A R Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 31 Juli 2021

Drs. Yusri, M.L.I.S.



PEMERINTAH KABUPATEN NAGAN RAYA
KECAMATAN SEUNAGAN
GAMPONG SAPEK

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : **535** / SP/ NR / VI / 2021

Keuchik Gampong Sapek Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : **YUSLINDA**
NIM : 160402108
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam
Semester : X
Alamat : Baet, Baitussalam Kabupaten Aceh Besar

Saudara yang tersebut diatas telah melakukan Penelitian di Gampong Sapek Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya dalam Rangka Penulisan dengan Judul "*Dampak Perbedaan Interaksi Sosial pada Permainan Tradisional dan Permainan Modern (Game Online) terhadap Perilaku Masyarakat (Studi di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya)*".

Demikian Surat Keterangan ini kami keluarkan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Sapek, 16 Juli 2021
Keuchik Gampong Sapek





PEMERINTAH KABUPATEN NAGAN RAYA
KECAMATAN SEUNAGAN
GAMPONG KUTA KUMBANG

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 102 / KK/ NR / VI / 2021

Keuchik Gampong Kuta Kumbang Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya,
dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : YUSLINDA
NIM : 160402108
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam
Semester : X
Alamat : Baet, Baitussalam Kabupaten Aceh Besar

Saudara yang tersebut diatas telah melakukan Penelitian di Gampong Kuta Kumbang Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya dalam Rangka Penulisan dengan Judul "*Dampak Perbedaan Interaksi Sosial pada Permainan Tradisional dan Permainan Modern (Game Online) terhadap Perilaku Masyarakat (Studi di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya)*".

Demikian Surat Keterangan ini kami keluarkan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Kuta Kumbang, 17 Juli 2021

Keuchik Gampong Kuta Kumbang


BAHARUDDIN



PEMERINTAH KABUPATEN NAGAN RAYA
KECAMATAN SEUNAGAN
GAMPONG KRUENG CEH

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor **151** / KC/NR/VI/2021

Keuchik Gampong Krueng Ceh Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : **YUSLINDA**
NIM : 160402108
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam
Semester : X
Alamat : Baet, Baitussalam Kabupaten Aceh Besar

Saudara yang tersebut diatas telah melakukan Penelitian di Gampong Krueng Ceh Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya dalam Rangka Penulisan dengan Judul "*Dampak Perbedaan Interaksi Sosial pada Permainan Tradisional dan Permainan Modern (Game Online) terhadap Perilaku Masyarakat (Studi di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya)*".

Demikian Surat Keterangan ini kami keluarkan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Krueng Ceh, 16 Juli 2021

Keuchik Gampong Krueng Ceh



IBRAHIM



PEMERINTAH KABUPATEN NAGAN RAYA
KECAMATAN SEUNAGAN
GAMpong BLANG PUUK NIGAN

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : *164* / BPN/NR / VI / 2021

Keuchik Gampong Blang Puuk Nigan Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya,
dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : **YUSLINDA**
NIM : 160402108
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam
Semester : X
Alamat : Baet, Baitussalam Kabupaten Aceh Besar

Saudara yang tersebut diatas telah melakukan Penelitian di Gampong Blang Puuk Nigan Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya dalam Rangka Penulisan dengan Judul "*Dampak Perbedaan Interaksi Sosial pada Permainan Tradisional dan Permainan Modern (Game Online) terhadap Perilaku Masyarakat (Studi di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya)*".

Demikian Surat Keterangan ini kami keluarkan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Blang Puuk Nigan, 17 Juli 2021

Keuchik Gampong Blang Puuk Nigan





PEMERINTAH KABUPATEN NAGAN RAYA
KECAMATAN SEUNAGAN

Jalan Jeuram-Beutong Telp. (0655) 41471 email : seunagan.nr.aceh@gmail.com Kode Pos 23671

J E U R A M

Nomor : 511.11/407/2021
Lampiran : -
Perihal : **Penyelesaian Penelitian Ilmiah
sebagai bahan Data Skripsi di
Kecamatan Seunagan.....**

Jeuram, 16 Juli 2021

Kepada Yth,
Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan Fakultas Dakwah dan
Komunikasi UIN Ar- raniry
Di -

Darussalam

1. Sehubungan dengan Surat Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar- raniry Nomor : B/2285/Un.08/FDK.I/PP.00.9/06/2021, Tanggal 21 Juni 2021, perihal Penelitian Ilmiah Mahasiswa, atas nama :

Nama : **YUSLINDA**
NIM : 160402108
Jurusan/ Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam
Semester : X
Judul Skripsi : **Dampak perbedaan Interaksi Sosial pada Permainan Tradisional dan permainan Modern (Game Online) terhadap perilaku Masyarakat (Studi di Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagam Raya.**

2. Terhadap hal tersebut diatas, kami menerangkan bahwa kegiatan **pengumpulan Data sebagai bahan Skripsi telah dilaksanakan dan telah selesai** sebagaimana diharapkan.
3. Demikian yang dapat kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Pih. CAMAT SEUNAGAN,

ISFANDIAR, SE
Pembina/NIP. 19840401 200312 1 001
Sp. Nomor. PEG. 821/165/SP/2021
Tanggal, 04 Juni 2021

Tembusan :

1. Bapak Bupati Nagam Raya di Suka Makmue:
2. Ketua DPRK Nagam Raya di Suka Makmue:
3. Pertinggal _____