

**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF
ANAK DI KAJENGAN KIDUL DESA DANAWINANGUN KECAMATAN
KLANGENAN KABUPATEN CIREBON**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S.Sos)
pada Jurusan Bimbingan Konseling Islam
Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam



HASYIM HIDAYAT SINDHU
NIM: 1908306027

JURUSAN BIMBINGAN KONSELING ISLAM (BKI)

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)

SYEKH NURJATI CIREBON

TAHUN 1444 H / 2023 M

**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF
ANAK DI KAJENGAN KIDUL DESA DANAWINANGUN KECAMATAN
KLANGENAN KABUPATEN CIREBON**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S.Sos)
pada Jurusan Bimbingan Konseling Islam
Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam

HASYIM HIDAYAT SINDHU
NIM. 1908306027

JURUSAN BIMBINGAN KONSELING ISLAM (BKI)
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)

SYEKH NURJATI CIREBON

TAHUN 1444 H / 2023 M

ABSTRAK

“DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI KAJENGAN KIDUL DESA DANAWINANGUN KECAMATAN KLANGENAN KABUPATEN CIREBON”. HASYIM HIDAYAT SINDHU 1908306027. Jurusan Bimbingan Konseling Islam. Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Islam. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan dampak game online terhadap perkembangan kognitif anak di Kajengan Kidul Desa Danawinangun Kecamatan Klangeran Kabupaten Cirebon.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data ada dua yaitu wawancara dan observasi. Teknik pengambilan sample yang digunakan yaitu reduksi data, meringkas, memilih perihal yang utama dan penting untuk penelitian peneliti dari informan. Data yang telah direduksi dapat memberikan gambaran yang jelas dan memberikan kemudahan peneliti dalam melakukan pengumpulan data.

Berdasarkan hasil penelitian, game online mempunyai dampak terhadap perkembangan kognitif anak Di Kajengan Kidul Desa Danawinangun Kecamatan Klangeran Kabupaten Cirebon. Dalam penelitian ini dampak negatif lebih banyak dari pada dampak positif. Dampak negatif Terhadap pola perilaku, anak-anak menjadi berani membantah, melawan dan berkata kotor. Gambaran perkembangan kognitif anak di Kajengan Kidul Desa Danawinangun Kecamatan Klangeran Kabupaten Cirebon mengalami gangguan terhadap perkembangan kognitifnya. Indikator perkembangan kognitif dalam penelitian ini antara lain proses mengingat, proses pemecahan masalah, dan proses pengambilan keputusan. Berikut dampak negatif dari game online terhadap perkembangan kognitif anak: Proses mengingat, intensitas bermain game online menentukan dampak pada proses mengingat, anak-anak menjadi pelupa dan hanya ingat selalu tentang game online. Pemecahan masalah, anak-anak mengalami kesulitan dalam proses pemecahan masalahnya, dalam menyikapi permasalahan anak-anak mengedepankan emosinya antara lain sikap nya itu marah-marah, diam kesal, dan menangis. Pengambilan keputusan, dalam pengambilan keputusan anak-anak terkesan tergesa-gesa atau terburu-buru. Berikut dampak positif nya antara lain: melatih berfikir efektif, melatih kepercayaan diri, dan melatih kefokusannya. Adapun peran orang tua dan lingkungan dari dampak game online terhadap perkembangan kognitif anak, sebagai pemberi perhatian, sebagai pemenuh kebutuhan, dan sebagai pendidik.

Kata kunci: Game online, perkembangan kognitif anak, gambaran kognitif anak.

ABSTRACT

"IMPACT OF ONLINE GAMES ON COGNITIVE DEVELOPMENT OF CHILDREN IN KAJENGAN KIDUL DANAWINANGUN VILLAGE, KLANGENAN DISTRICT, CIREBON DISTRICT". HASYIM HIDAYAT SINDHU 1908306027. Department of Islamic Counseling Guidance. Faculty of Da'wah and Islamic Communication. State Islamic Institute (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

This study aims to determine and describe the impact of online games on children's cognitive development in Kajengan Kidul, Danawinangun Village, Klangeran District, Cirebon Regency.

This study uses a qualitative method with a descriptive approach. There are two data collection techniques, namely interviews and observation. The sampling technique used was data reduction, summarizing, choosing the main and important things for the researcher's research from the informants. Reduced data can provide a clear picture and make it easy for researchers to carry out data collection.






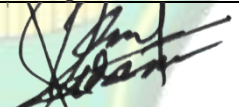
Based on the results of the study, online games have an impact on children's cognitive development in Kajengan Kidul, Danawinangun Village, Klangeran District, Cirebon Regency. In this study the negative impact is more than the positive impact. Negative impact On patterned behavior, children dare to argue, fight and say dirty words. An overview of the cognitive development of children in Kajengan Kidul, Danawinangun Village, Klangeran District, Cirebon Regency, experienced disturbances in their cognitive development. Indicators of cognitive development in this study include remembering processes, problem solving processes, and decision making processes. Following are the negative impacts of online games on children's cognitive development: The process of remembering, the intensity of playing online games determines the impact on the process of remembering, children become forgetful and only remember always about online games. Problem solvers, children experience difficulties in the process of solving problems, in dealing with problems children store their emotions, including their attitude of being angry, silent, annoyed, and crying. Decision making, in making decisions children seem in a hurry or in a hurry. The following positive impacts include: practicing effective thinking, training self-confidence, and training focus. As for the role of parents and the environment from the impact of online games on children's cognitive development, as a giver of attention, as a provider of attention needs, and as an educator.

Keywords: Online games, children's cognitive development, children's cognitive description.

PENGESAHAN


Skripsi berjudul **“Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Kajengan Kidul Desa Danawinangun Kecamatan Klungenan Kabupaten Cirebon”** oleh **Hasyim Hidayat Sindhu**. NIM 1908306027, telah dimunaqosahkan pada 10 Maret 2023, di hadapan dewan penguji dan dinyatakan LULUS.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Jurusan Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

Panitia Munaqosah	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan Drs. H. Muzaki, M.Ag NIP. 196607201999031001	28-03-2023	
Sekretaris Jurusan Dr. Jaja Suteja, M.Pd.I NIP. 198307052011011014	27-03-2023	
Penguji I Eha Julaeha, M.Ag NIP. 197212152014112001	28-03-2023	
Penguji II Bambang Setiawan, M.Pd NIP. 198907062018011002	28-03-2023	
Pembimbing I Dr. Jaja Suteja, M.Pd.I NIP. 198307052011011014	27-03-2023	
Pembimbing II Dr. Arief Rachman, S.Sos, M.Si NIP. 196909272000031003	27-03-2023	

Mengetahui,

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi


Dr. Siti Fatimah, M. Hum
NIP. 19650914199803 2 001



LEMBAR PERSETUJUAN

**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF
ANAK DI KAJENGAN KIDUL DESA DANAWINANGUN KECAMATAN
KLANGENAN KABUPATEN CIREBON**

Disusun Oleh:



HASYM HIDAYAT SINDHU
NIM. 1908306027

Mengetahui

Pembimbing I



Dr. Jaja Suteja, M. Pd. I
NIP.198307052011011014

Pembimbing II



Dr. Anel Rachman, S.Sos, M.Si
NIP. 196909272000031003

Mengetahui

Ketua Jurusan BKI



Drs. H. Muzaki, M.Ag
NIP. 19660720 199903 1001

SYEKH NURJATI
CIREBON

NOTA DINAS

Kepada

Yth. Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Islam

IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Di Cirebon

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah melaksanakan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi berikut ini:

Nama : HASYIM HIDAYAT SINDHU

NIM : 1908306027

Judul : Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Kajengan Kidul Desa Danawinangun Kecamatan Klangeran kabupaten Cirebon.

Kami bersepakat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan pada Jurusan Bimbingan Konseling Islam (BKI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam (FDKI) Institut agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon untuk di Munaqosahkan.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Cirebon, Maret 2023

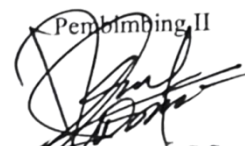
Mengetahui

Pembimbing I



Dr. Jaja Suteja, M. Pd. I
NIP.198307052011011014

Pembimbing II



Dr. Anni Rachman, S.Sos, M.Si
NIP. 196909272000031003

PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI

Bismillahirrokhmanirrokhim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI KAJENGAN KIDUL DESA DANAWINANGUN KECAMATAN KLANGENAN KABUPATEN CIREBON”** ini beserta seluruh isinya merupakan karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi atau apapun yang dijatuhkan kepada saya dengan peraturan yang berlaku. Apabila di kemudian hari adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan, atau ada klaim terhadap keaslian karya yang telah saya buat ini.

Cirebon, Maret 2023

Yang Membuat Pernyataan



HASYIM HIDAYAT SINDHU
NIM. 1908306027

RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap Hasyim Hidayat Sindhu, Atau biasa dipanggil Hasyim, Sindhu. Hasyim Hidayat Sindhu merupakan anak ke 2 dari 3 bersaudara, lahir dari pasangan suami-istri Sunanta Sindu dan Jasri. Lahir pada hari Kamis 05 September 2001 Cirebon, tepatnya di Rumah.

Riwayat Pendidikan Hasyim Hidayat Sindhu:

1. SDN 3 Danawinangun, Kec. Klagenan, Kab. Cirebon (2007-2013)
2. SMPN 2 Jamblang, Kec. Jamblang, Kab. Cirebon (2013-2016)
3. MAN 1 KAB Cirebon, Kec. Weru, Kab. Cirebon (2016-2019)
4. Melanjutkan studi di IAIN Syekh Nurjati Cirebon Jurusan Bimbingan Konseling Islam (2019-2023)

Riwayat Organisasi Hasyim Hidayat Sindhu:

1. Pramuka di As-Sakienah (2014)
2. Wahdaniyah di Man 1 Kabupaten Cirebon (2016)



MOTTO

“Kebiasaan yang baik, maka akan mendatangkan hal-hal yang baik, apa yang kita tanam maka itu yang akan kita tuai. Tetaplah menjadi baik orang-orang baik”.



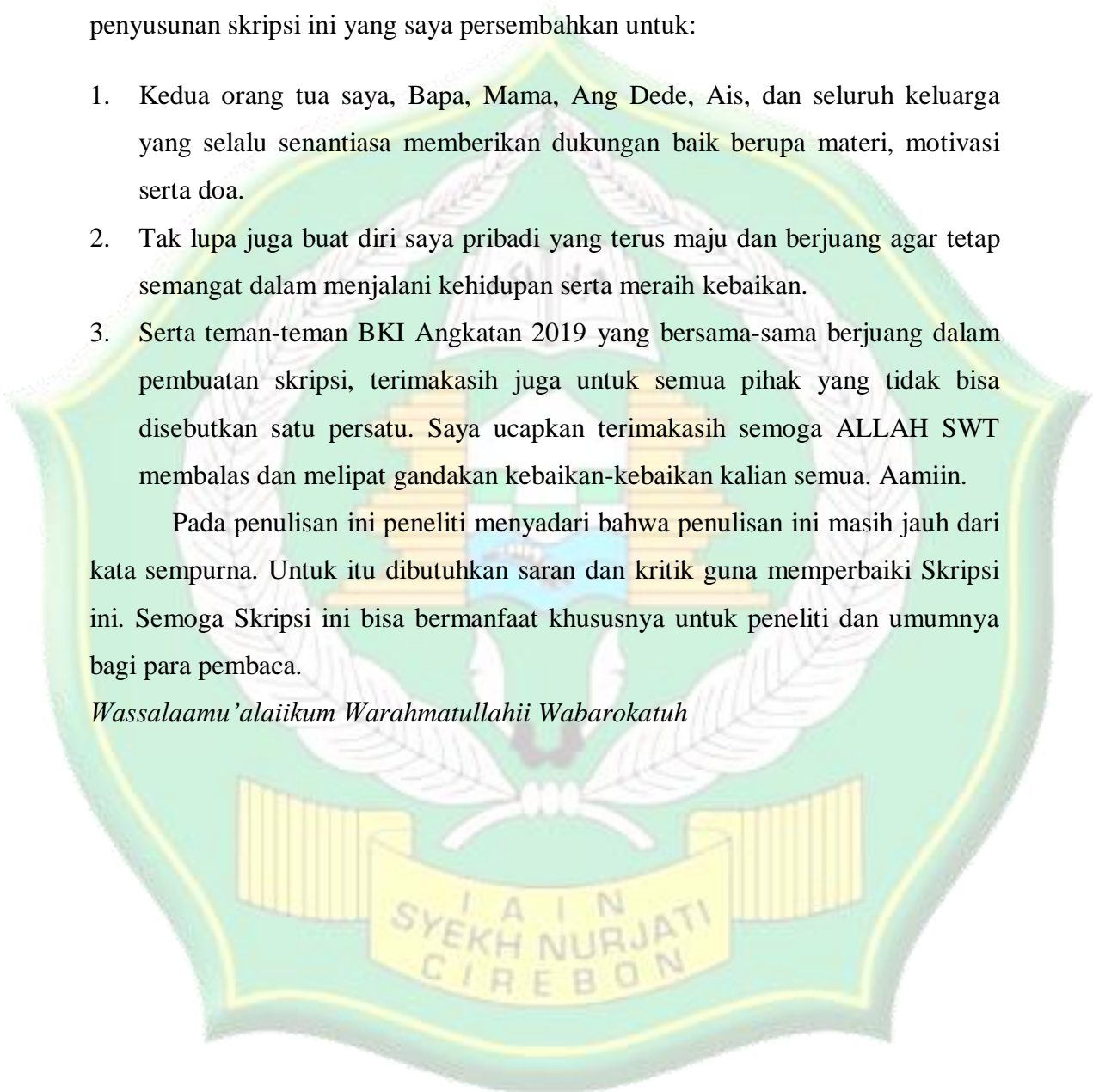
PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat iman, islam, dan sehat dan juga telah meridhoi dan mempermudah segalanya dalam penyusunan skripsi ini yang saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, Bapa, Mama, Ang Dede, Ais, dan seluruh keluarga yang selalu senantiasa memberikan dukungan baik berupa materi, motivasi serta doa.
2. Tak lupa juga buat diri saya pribadi yang terus maju dan berjuang agar tetap semangat dalam menjalani kehidupan serta meraih kebaikan.
3. Serta teman-teman BKI Angkatan 2019 yang bersama-sama berjuang dalam pembuatan skripsi, terimakasih juga untuk semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Saya ucapkan terimakasih semoga ALLAH SWT membalas dan melipat gandakan kebaikan-kebaikan kalian semua. Aamiin.

Pada penulisan ini peneliti menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu dibutuhkan saran dan kritik guna memperbaiki Skripsi ini. Semoga Skripsi ini bisa bermanfaat khususnya untuk peneliti dan umumnya bagi para pembaca.

Wassalaamu'alaiikum Warahmatullahii Wabarokatuh



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT tidak lupa semoga shalawat serta salam senantiasa tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah SAW beserta keluarga dan sahabatnya. Berkat qudrat dan iradat Allah SWT akhirnya Saya Dapat Menyelesaikan Tugas Pembuatan Skripsi Yang Berjudul Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di Kajengan Kidul Desa Danawinangun Kecamatan Klagenan Kabupaten Cirebon.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang memberikan bantuan, dorongan, bimbingan dan arahan kepada penulis.

Ucapan terima kasih tersebut penulis sampaikan kepada :

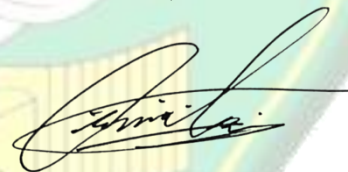
1. Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M.Ag, Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dr. H. Sumanta, M.Ag, Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon yang Terdahulu.
3. Dr. Siti Fatimah, M.Hum, Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam (FDKI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.
4. Prof. Hajam, M.Ag, Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam (FDKI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon Terdahulu.
5. Drs. H. Muzaki, M.Ag, Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam, FDKI Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon.
6. Dr. Jaja Suteja, M.Pd.I, Sekretaris Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam serta Dosen Pembimbing I (Satu) Terima kasih banyak telah meluangkan waktunya untuk terus membimbing dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir penulisan skripsi ini.
7. Dr. Arief Rachman, S. Sos, M.Si, selaku dosen Pembimbing II (Dua). Terima kasih banyak telah meluangkan waktunya untuk terus membimbing dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir penulisan skripsi ini.

8. Segenap Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam khususnya Dosen BKI, yang telah memberi ilmu yang bermanfaat kepada peneliti.
9. Bapak Kepala Desa Danawinangun. Bapak Maman Sukarman. Terimakasih telah memberikan izin dan juga kesempatan yang berharga bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian tugas akhir skripsi.
10. Rekan-rekan Bki A angkatan 2019, BESTODE Ang arul, Ka Ana, Mba Isti, Ang Dina, Ang Ucup, Fatimeh, Ara, Dapiq. Serta rekan-rekan mahasiswa seperjuangan yang tidak dapat disebutkan satu per satu dan seluruh pihak yang telah membantu melancarkan dalam penyusunan skripsi ini, terkhusus untuk anak-anak BKI angkatan 2019, semoga kita semua menjadi orang-orang yang sukses dan bermanfaat.

Peneliti hanya dapat memohon kepada Allah SWT, semoga limpahan rahmat dan hidayat-Nya terlimpahkan kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda. Akhirnya peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Apabila dalam penyusunan skripsi ini banyak kekurangan, peneliti mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Cirebon, Maret 2023



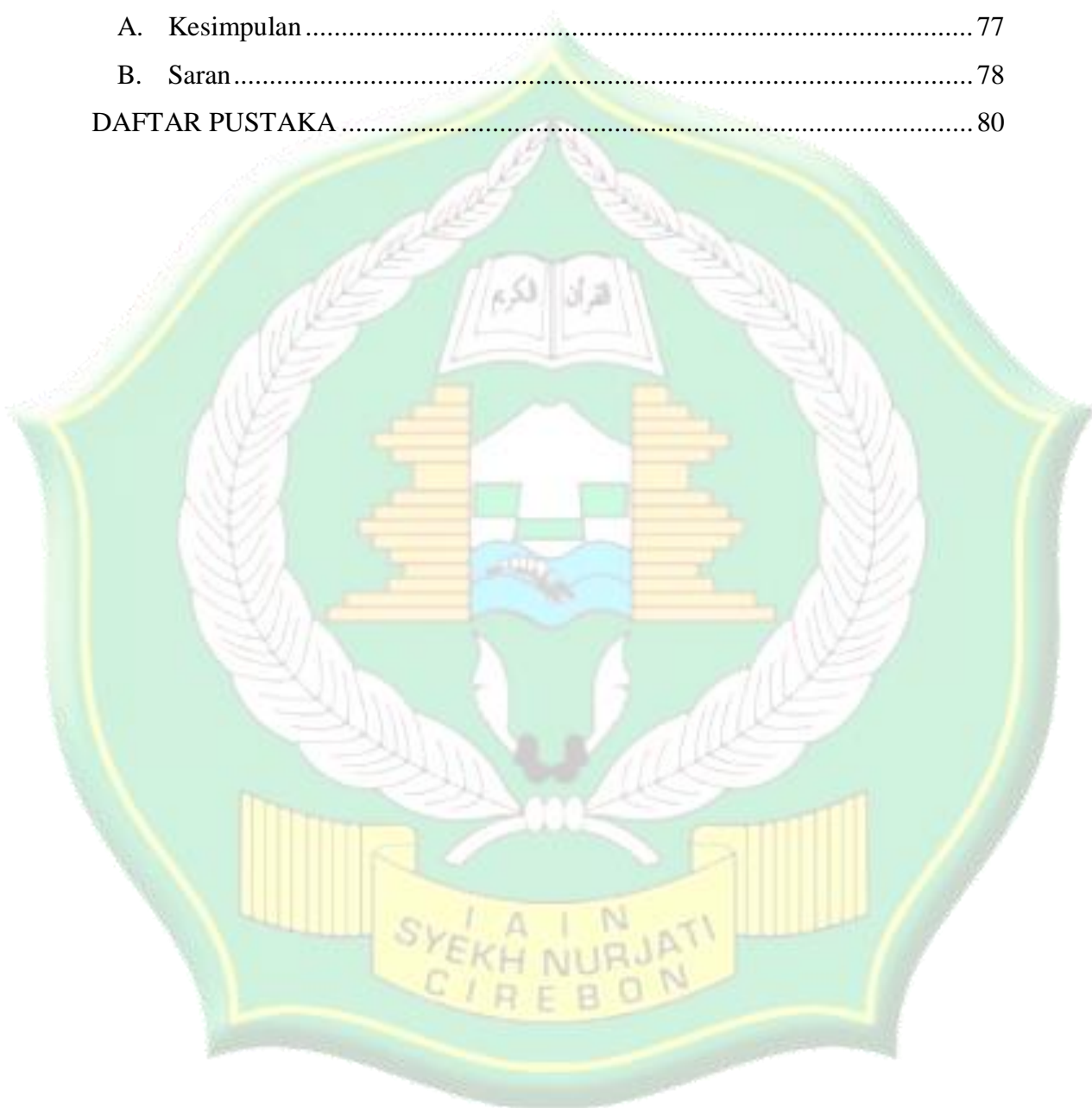
HASYIM HIDAYAT SINDHU
NIM. 1908306027

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
NOTA DINAS.....	v
PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTTO.....	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Kajian Teori.....	7
F. Signifikansi Penelitian.....	11
G. Penelitian Terdahulu	11
H. Metode Penelitian.....	15
1. Jenis Penelitian	15
2. Pendekatan Penelitian	16
3. Tempat dan Waktu Penelitian	17

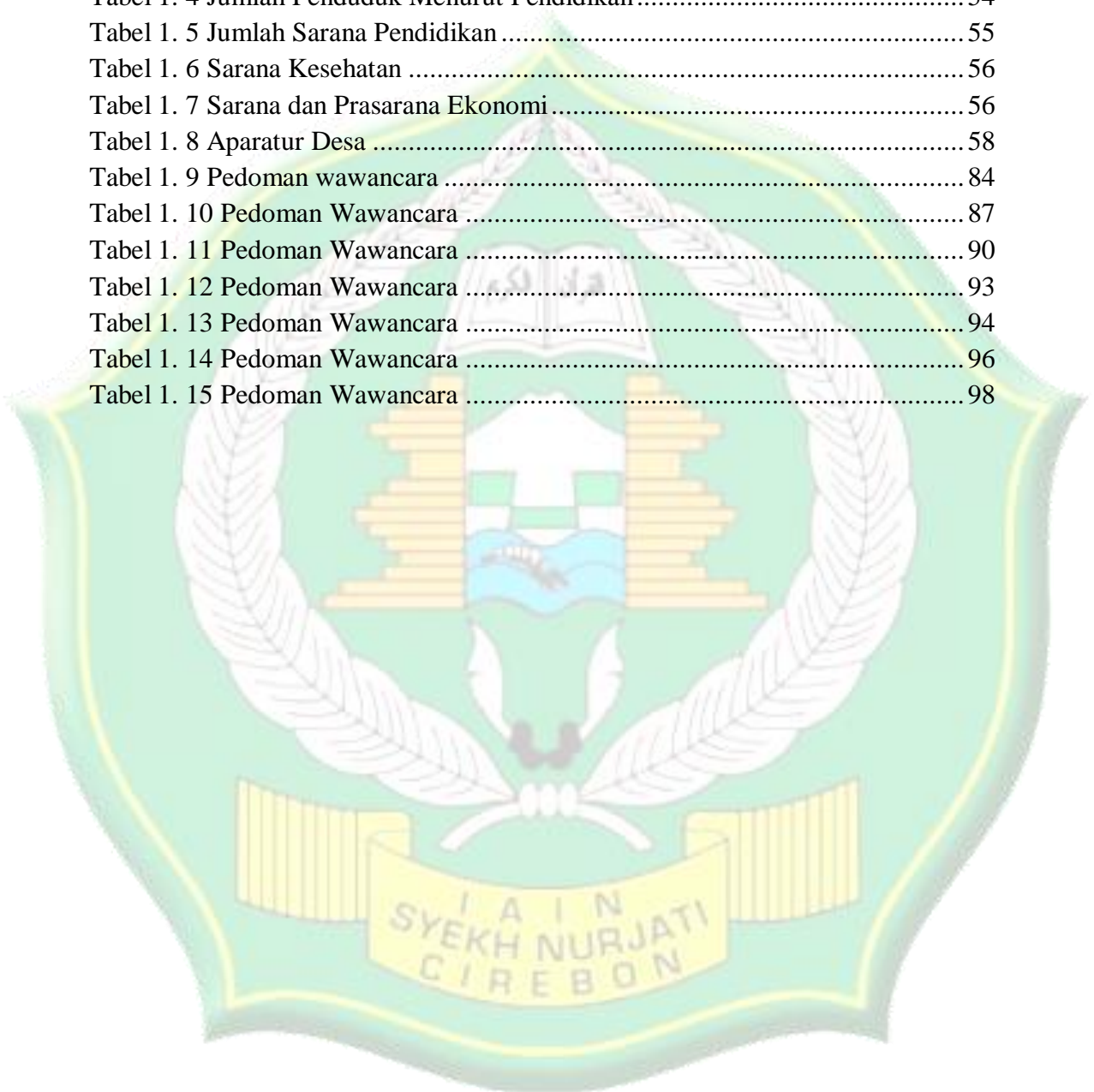
4. Sumber Data atau Informan	17
5. Teknik Pengumpulan Data	19
6. Teknik Analisis Data	22
I. Sistematika Penelitian	23
BAB II KAJIAN TEORI.....	24
A. Dampak Game Online	24
1. Pengertian Dampak.....	24
2. Pengertian Game Online	24
3. Perkembangan Game Online.....	26
4. Jenis-jenis Game Online.....	27
5. Dampak Game Online.....	30
B. Perkembangan Kognitif.....	32
1. Pengertian Perkembangan.....	32
2. Pengertian Kognitif.....	33
3. Perkembangan Kognitif	34
4. Peran Orang Tua dalam Perkembangan Kognitif Anak	35
5. Peran Lingkungan.....	37
C. Perkembangan Anak	38
1. Pengertian Anak	38
2. Perkembangan Anak	40
3. Tugas Perkembangan Anak.....	43
4. Ciri Masa Anak-anak Akhir	45
BAB III METODE DAN PROFIL PENELITIAN.....	47
A. Gambaran Umum Desa	47
1. Sejarah.....	47
2. Kondisi Geografis.....	48
3. Gambaran Umum Demografis Desa.....	49
4. Kelembagaan dan Organisasi	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil Penelitian	59
1. Pola Perilaku Game Online Anak-anak	59

2. Gambaran Kognitif Anak.....	61
3. Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Kognitif Anak.....	62
B. Hasil Pembahasan	72
BAB V PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu.....	14
Tabel 1. 2 Tabel Jumlah Penduduk.....	49
Tabel 1. 3 Mata Pencaharian	53
Tabel 1. 4 Jumlah Penduduk Menurut Pendidikan.....	54
Tabel 1. 5 Jumlah Sarana Pendidikan	55
Tabel 1. 6 Sarana Kesehatan	56
Tabel 1. 7 Sarana dan Prasarana Ekonomi.....	56
Tabel 1. 8 Aparatur Desa	58
Tabel 1. 9 Pedoman wawancara	84
Tabel 1. 10 Pedoman Wawancara	87
Tabel 1. 11 Pedoman Wawancara	90
Tabel 1. 12 Pedoman Wawancara	93
Tabel 1. 13 Pedoman Wawancara	94
Tabel 1. 14 Pedoman Wawancara	96
Tabel 1. 15 Pedoman Wawancara	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Peta Desa Danawinangun..... 49
Gambar 1. 2 Perizinan Penelitian 103
Gambar 1. 3 Wawancara Dengan Bapak RT dan Ketua Remaja 103
Gambar 1. 4 Wawancara dengan Orang Tua dan Kerabat..... 104



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 1..... 84
Lampiran 1 2..... 103

