

**BAB II**  
**KAJIAN KONSEPTUAL**

**2.1. Penelitian Terdahulu**

Kajian terdahulu yang digunakan sebagai acuan dan refrensi untuk memahami fokus penelitian yang menyakut peran dan kontribusi anak problematika anak pecandu *game online*. Berikut adalah penelitian terdahulu :

<b>No</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Teori</b>	<b>Hasil</b>
1.	Penelitian yang dilakukan oleh Hermawan (2012) yang berjudul “Kecanduan <i>Game Online</i> ; Memahami Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> terhadap Hubungan Sosial”.	Penelitian ini dilakukan dengan metode survei yang bersifat kualitatif, data surve dikumpulkan menggunakan metode kuota sampling sebanyak 500 orang pecandu digital <i>online</i> , penggunaan data dilakukan melalui penyebaran kuisioner yang digunakan untuk mengukur kontruksi variabel diadobsi dari literatur sebelumnya.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Hubungan sosial <i>offline</i> , hubungan firtual <i>online</i> dan sikap yang menguntungkan dari permainan berpengaruh signifikan terhadap kecanduan <i>game</i> .

2.	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Sukron Habibi Harahap, Zaka Hadikusuma Ramadan (2021) yang berjudul “Dampak <i>Game Online Mobile legend</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”.</p>	<p>Penelitian Ini di Latar belakang atas keprihatinan peneliti karena maraknya anak-anak yang bermain <i>game online</i> disekitar tempat tinggal peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak <i>game online</i> terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 0703 Hutaraja Tinggi. Metode Penelitian yang digunakan adalah studi kasus. Sumber data dari penelitian ini diperoleh dari wali kelas, siswa dan orangtua siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu data reduction, data display, dan <i>conclusion drawing / verification</i>. Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Hasil Belajar siswa kelas V meliputi tiga aspek yaitu kognitif,afektif, dan psikomotor.</p>	<p>Hasil Temuan yang peneliti dapatkan lebih condong kepada dampak negative, baik dari segi Psikomotorik, Afektif, dan Kognitif.</p>
3.	<p>Penelitian yang dilakukan Oleh Zulfikar Ali,Hari Dwikurnaningsih dan setyorini yang berjudul "Pengaruh dari dampak <i>Game Online</i> terhadap motivasi belajar terhadap siswa VIII SMP Kristen 2</p>	<p>Artinya bermain <i>game online</i> memiliki kontribusi sebesar 16,5 % terhadap motivasi belajar sedangkan 83,5 % dipengaruhi Oleh faktor lain.</p>	<p>Hasil penelitian tersebut menyatakan terdapat pengaruh signifikan antara dampak <i>game online</i> terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga.</p>

	Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019.		
--	-------------------------------------	--	--

Dari beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai referensi dapat disimpulkan bahwa Dampak *Game Online Mobile Legend* berpengaruh signifikan terhadap kecanduan *game*.

Peneliti menjadikan penelitian terdahulu tersebut sebagai bahan untuk memperkuat penelitian terhadap permasalahan mengenai Dampak *Game Online Mobile Legend*. Dan yang membedakan hasil karya peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu pada bagian metode penelitian yang digunakan dimana peneliti menggunakan kuantitatif, alasan peneliti menggunakan metode kuantitatif karena data pendukung yang diperoleh peneliti relatif sesuai dengan ketentuan metode kuantitatif. Selain itu sasaran penelitiannya pun berbeda dengan penelitian terdahulu.

## **2.2. Kajian yang Relevan**

### **2.2.1. Teori tentang Dampak**

Dampak bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat, dalam setiap keputusan yang diambil oleh seseorang biasanya mempunyai dampak tersendiri baik itu dampak positif maupun dampak negatif.

Waralah Rd Cristo ( 2008 : 12 ) menyatakan bahwa Dampak adalah suatu yang diakibatkan oleh sesuatu yang dilakukan, bisa positif atau negatif atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatif maupun positif. Hikmah Arif (2009 : 10 )menyatakan Dampak secara umum, dalam hal ini adalah segala sesuatu yang ditimbulkan akibat adanya ‘Sesuatu’.

Adapun jenis dampak menurut Hikmah Arif ( dalam Yuli Febriyanti, 2021) yaitu

## **1. Dampak Positif**

Dampak Positif adalah keinginan untuk membujuk, menakutkan, mempengaruhi atau memberikan kesan kepada orang lain dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Sedangkan positif adalah pasti atau tegas dan nyata dari suatu pikiran terutama memperhatikan hal-hal yang baik dan positif. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian dampak positif adalah keinginan untuk membujuk, menakutkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginan yang baik.

## **2. Dampak Negatif**

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia dampak negatif adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat negatif. Dampak negatif merupakan keinginan untuk membujuk, menakutkan, mempengaruhi atau memberi Kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu.

### **2.2.2. Teori tentang *Game Online Mobile Legend***

#### **2.2.2.1. Pengertian *Game Online Mobile Legend***

*Mobile Legend* adalah sejenis *game* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Dapat diartikan sebagai pertempuran dalam suatu arena yang dilakukan oleh beberapa pemain secara *online*.

"Kim et al dalam Azis (2011:3) Kustiawan & Utomo (2018) Menyatakan bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet. *Game Mobile Legends* Merupakan Salah satu *Game Online* yang merupakan wujud dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin hari semakin pesat pada era globalisasi saat ini.

#### **2.2.2.2. Dampak Game Online**

Dampak-Dampak dari *Game Online* Bermain *game online* memang menyenangkan, tetapi kita harus mengetahui dampak apa saja yang akan diperoleh kepada penggunanya. Berikut dampak *game online* :

##### **A. Dampak Positif**

1. Dapat meningkatkan kemampuan berbahasa inggris Sebagian besar *game online* yang beredar menggunakan Bahasa Inggris. Para pemain dapat belajar Bahasa Inggris dengan menyenangkan selain dari sekolah (Kustiawan & Utomo, 2018). Hal ini diperkuat penelitian dari Prastius et al (2020) bahwa pembelajaran bahasa inggris dengan menggunakan metode *game online* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa inggris daripada metode pembelajaran konvensional umumnya seperti tes membaca dan mendengar dalam bahasa inggris.
2. Meningkatkan kecerdasan otak akan meningkat karena *game online* dapat meningkatkan kemampuan untuk menganalisa sesuatu baik dalam *game* maupun diluarnya. Serta, ketika ada masalah yang muncul kita akan lebih terbiasa untuk memecahkan dengan cara yang kreatif dan inovatif (Doni, 2018).

##### **B. Dampak Negatif**

1. Berpengaruh pada motivasi belajar Menurut (Nisrinafatin, 2020) dalam penelitian kajian pustakanya, jika seorang pelajar sudah memasuki tahap kecanduan *game online* dan tidak bisa mengatur waktu maka akan menyebabkan penurunan motivasi belajar. Dikarenakan mereka berpikir bermain *game online* lebih menyenangkan daripada belajar. Akibatnya, jika motivasi belajar sudah terganggu akan berdampak juga pada prestasi pendidikannya.
2. Memperburuk konsentrasi belajar Searah dengan pendapat Hamanto (2016) yang dikutip dari (Lestari & Mantasa, 2008) dalam jurnal hasil penelitiannya tentang hubungan intensitas

bermain *game online* dengan tingkat konsentrasi belajar, bila siswa tidak mampu mengendalikan intensitas bermain *game online* dan lebih mementingkan untuk mengembangkan skill (bakat) permainannya daripada belajarnya maka akan sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar. Dan hasil penelitiannya adalah semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka tingkat konsentrai belajarnya juga semakin buruk.

3. Berdampak pada perilaku Hasil penelitian dari (Dhamayanthie, 2020) menyebutkan bahwa jika terlalu sering bermain *game online* akan berakibat pada perilaku pelajar, diantaranya yaitu malas dalam mengerjakan tugas-tugas serta terlambat untuk masuk kelas. Hal ini disinyalir karena ketika kita sudah keasyikan bermain *game online*, maka akan cenderung abai pada tanggung jawab kita. Sehingga pekerjaan atau tugas-tugas menjadi terbengkalai dan tidak disiplin waktu.
4. Menurut hasil studi kualitatif dari Malahayati et al (2020) bermain *game onlline* mempunyai risiko untuk trash-talk yaitu berbicara kasar atau toxic ketika ada gangguan didalam maupun diluar game-nya. Hasil penelitiannya menyebutkan gangguan didalam *game online* meliputi bermain bersama orang yang tidak dikenal, tidak bisa bekerja sama, pemain lainnya juga berbicara kasar, tidak cakap dalam bermain atau tidak mengerti cara bermain yang semestinya, keterbatasan dalam berkomunikasi, dan hasil bermain yang tidak sesuai harapan. Kemudian gangguan diluar meliputi gangguan jaringan internet, spesifikasi *gadget* tidak mumpuni, dan pengaruh lingkungan.

### **2.2.3. Teori Tentang Tingkat Belajar**

Tingkat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh

karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu mendorong serta mengarahkan Tingkat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya (Iskandar, 2012: 181). Tingkat belajar menurut Clayton Aldelfer dalam Nashar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin (Nashar, 2014: 42). Berdasarkan definisi dari para ahli dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah energi kekuatan yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan belajar. Tingkat belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan, namun juga bergantung pada apakah seseorang memilih tujuan penguasaan (tujuan mempelajari), yang fokusnya adalah mempelajari suatu kemampuan baru dengan baik atau tujuan kinerja, yang fokusnya adalah mendemonstrasikan atau memperlihatkan kemampuan kita pada orang lain.

Pada hakikatnya minat belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku (Uno, 2014: 23). Contoh, siswa yang termotivasi karena ingin berprestasi pada setiap mata pelajaran yang dia tempuh, selalu berusaha membaca buku dimalam hari pada mata pelajaran yang akan diajarkan oleh pendidik. Jadi kebutuhan yang ingin dia penuhi adalah berprestasi. Itulah contoh motivasi yang berasal dari dalam diri. Adapun Aspek-aspek dalam Tingkat Belajar Yaitu:

### **1. Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran**

- a. Menurut Slameto (1995:57) minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan
- b. Pasaribu dan Simanjuntak (1986:47) minat merupakan gejala kejiwaan yang berhubungan dengan sifat subjek terhadap objek.

- c. Djamarah dan Zain (1996:167) menyatakan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas ada siswa yang sering minta ijin keluar dengan alasan yang dibuat-buat.

## **2. Semangat siswa untuk melaksanakan tugas-tugas belajarnya**

- a. Rohani dan Ahmadi (1995:11) salah satu fungsi motivasi adalah untuk memberi semangat dan mengaktifkan peserta didik supaya tetap berminat belajar.
- b. Dimiyati dan Mudjiono (1999:51) siswa yang memiliki semangat belajar yang tinggi akan aktif bertanya kepada guru atau siswa lain apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.

## **3. Tanggung jawab siswa untuk melaksanakan tugas-tugas belajarnya**

- a. Dimiyati dan Mudjiono (1999:90) bahwa kemauan merupakan tindakan mencapai tujuan belajar. Siswa dikatakan memiliki tanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya bila mendapat tugas untuk mengerjakan soal-soal dari guru, siswa tersebut mengerjakan sendiri tugasnya tanpa mencontoh pekerjaan kawannya.
- b. Djamarah (2000:76) ketika guru memberikan tugas maka siswa langsung mengerjakan tugas tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tersebut mempunyai tanggung jawab yang tinggi terhadap tugas yang diberikan oleh guru karena siswa merasa tugas tersebut merupakan suatu kewajiban yang harus diselesaikan tanpa menunda waktu.

## **4. Rasa senang dalam mengerjakan tugas dari guru**

- a. Dimiyati dan Mudjiono (1999:28) rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan oleh guru dapat diwujudkan melalui partisipasi dalam mengerjakan tugas tersebut.
- b. Djamarah (2000:162) yang menyatakan bahwa semua anggota kelompok seharusnya memiliki kesempatan untuk berpartisipasi memberikan sumbangan pemikirannya

## 5. Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru

- a. Rohani dan Ahmadi (1995:11) salah satu cara untuk menumbuhkan motivasi adalah memberikan stimulus baru, misalnya melalui pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik.
- b. Sudjana (1992:61) berpendapat bahwa interaksi antara guru dengan siswa dapat dilihat dalam tanya jawab yang dilakukan oleh guru pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.
- c. Haryanto (1997:259) bahwa interaksi aktif dengan guru dapat dilihat pada saat guru mengajar di depan kelas, siswa bertanya dan guru menjawab.

### 2.2.4. Teori Tentang Tingkat Emosi

Menurut Henni Marsari, Neviyarni, Irdamurni Tahun 2021. Pengaruh pada perkembangan emosi anak diantaranya yaitu anak mudah merasakan emosi saat anak kalah dalam bermain *game online*, anak mudah marah dalam kehidupan sehari-harinya, dan anak yang bermain *game online* menjadi lebih agresif. Bentuk perilaku agresif yang masih dalam tingkat sedang yang muncul dapat berupa perilaku negatif seperti menyerang suatu obyek, menyerang secara verbal ataupun secara simbolis, serta dapat melanggar benda hak milik orang lain. Anak yang bermain *game online* sering mengeluarkan kata kasar saat mereka bermain, hal itu dianggap oleh anak sebagai luapan emosi mereka saat bermain. Sedangkan pengaruh pada perkembangan sosial diantaranya yaitu anak kurang berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya seperti dengan teman sebaya bahkan sampai dengan keluarganya.

Hal tersebut mengakibatkan relasi anak dengan orang tua, keluarga, dan teman-teman sebayanya menjadi jauh. Anak juga menjadi asyik dengan dunianya sehingga anak cenderung lebih merasa nyaman untuk bermain sendiri, kurang aktivitas diluar rumah, dan menjadi anak yang kurang peduli dengan sekitarnya. Perkembangan dan emosi dapat diartikan bahwa perkembangan emosi merupakan suatu keadaan yang lebih kompleks dimana pikiran dan perasaan ditandai dalam

bentuk perubahan biologis yang muncul akibat dari perilaku individu baik berupa perasaan, nafsu maupun suasana mental yang tidak terkontrol.

Anak dengan umur 9-10 tahun akan mampu mengelola ekspresi emosi yang dihadapinya dalam lingkungan sosial dan dapat memberikan respon balik terhadap ekspresi emosi dari orang lain, (Ilham, 2020). Anak pada masa ini juga sudah mampu untuk mengatur rasa takut, marah dan sedih. Anak akan memahami apa saja hal-hal yang membuat mereka takut, marah dan sedih sehingga anak belajar untuk dapat beradaptasi. Untuk anak berumur 11-12 tahun anak akan paham mengenai hal yang baik dan buruk. Anak akan paham mengenai norma dan nilai yang berlaku. Pada tahapan ini anak sudah mampu memahami bahwa suatu penilaian yang baik dan buruk akan dapat dirubah sesuai dengan situasi dan keadaan munculnya perilaku tersebut. Perkembangan sosial emosional merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting bagi setiap anak karena merupakan salah satu faktor penentu kesuksesannya di masa depan. Hurlock menyatakan perilaku emosional anak terdapat 8 aspek yaitu rasa takut, malu, cemas, marah, cemburu, duka cita, rasa ingin tahu dan juga gembira. adapun teori-teori aspek yaitu sebagai berikut:

### **1. Rasa Takut**

Berikut Pengertian rasa takut Menurut Para Ahli adalah sebagai berikut:

- a. Menurut Doktor Tony Whitehead , dalam bukunya yang berjudul “*Fears and Phobias*”, definisi takut adalah sesuatu yang agak kompleks, didalamnya terdapat suatu perasaan emosional dan sejumlah perasaan jasmaniah.
- b. Spielberger menambahkan bahwa ketakutan adalah *state anxiety* yaitu suatu keadaan/kondisi emosional sementara pada diri seseorang yang ditandai dengan perasaan tegang dan kekhawatiran yang dihayati secara sadar serta bersifat subjektif.

- c. Menurut Gunarsa, 2008, Rasa takut ditimbulkan oleh adanya ancaman, sehingga seseorang akan menghindari diri dan sebagainya. Kecemasan atau *anxietas* dapat ditimbulkan oleh bahaya dari luar, mungkin juga oleh bahaya dari dalam diri seseorang.

## **2. Malu**

Berikut Pengertian malu Menurut Para Ahli adalah sebagai berikut:

- a. Menurut Prayitno (2004) bahwa malu adalah bentuk yang lebih ringan dari rasa takut yang ditandai oleh sikap mengerutkan tubuh untuk menghindari kontak dengan orang lain yang masih belum dikenal.
- b. Leavy (1989) menyatakan bahawa malu melibatkan perasaan bimbang dan tingkahlaku yang terhalang daripada bersosial dengan orang lain.

## **3. Cemas**

Berikut Pengertian cemas Menurut Para Ahli adalah sebagai berikut:

- a. Kecemasan merupakan suatu kondisi mood yang negatif yang dicirikan dengan gejala-gejala ketubuhan dari tekanan fisik, dan ketakutan akan masa depan (*American Psychiatric Association*, 1994 Menurut Barlow, 2002)
- b. Pengertian Menurut Stuart dan Sundeen (2016) kecemasan adalah keadaan emosi tanpa objek tertentu. Kecemasan dipicu oleh hal yang tidak diketahui dan menyertai semua pengalaman baru, seperti masuk sekolah, memulai pekerjaan baru atau melahirkan anak. Karakteristik kecemasan ini yang membedakan dari rasa takut.

#### **4. Marah**

Berikut Pengertian marah Menurut Para Ahli adalah sebagai berikut:

- a. Suharman (1995) mengartikan bahwa marah adalah suatu emosi yang memiliki ciri-ciri aktivitas simpatetik yang tinggi dan adanya perasaan tidak suka yang sangat kuat disebabkan adanya kesalahan yang mungkin nyata atau tidak nyata.
- b. Albin mengungkapkan bahwa rasa marah merupakan emosi yang sangat sukar bagi setiap orang, baik dalam hal menerima ataupun untuk mengungkapkannya.
- c. Chaplin (terjemahan Kartono, 2011) mendefinisikan marah merupakan suatu reaksi emosional akut yang ditimbulkan oleh sejumlah situasi yang merangsang termasuk ancaman lahiriah, pengekangan diri dari lisan dan kekecewaan.

#### **5. Cemburu**

Berikut Pengertian cemburu Menurut Para Ahli adalah sebagai berikut:

- a. White dan Mullen (dalam Adams dan Jones, 1999) menyatakan, bahwa cemburu merupakan pikiran, emosi dan tindakan kompleks yang muncul karena adanya perasaan kehilangan atau ancaman terhadap harga diri dan eksistensi atau kualitas hubungan romantis.
- b. Pines (1988) menyatakan, kecemburuan adalah reaksi kompleks dalam merespons ancaman yang akan mengakhiri atau menghancurkan suatu hubungan yang dianggap penting.

#### **6. Duka Cita**

Berikut Pengertian duka cita tahu Menurut Para Ahli adalah sebagai berikut:

- a. Attig (dalam Leming & Dickinson, 2006) mengatakan bahwa dukacita adalah kekuatan emosi yang sangat besar yang sering dipicu oleh kematian

- b. Dukacita merupakan kesedihan mendalam dan berkepanjangan yang selalu berkaitan langsung dengan kehilangan seseorang yang dianggap penting, sangat berarti dan bernilai (Hillers, 1992).

## **7. Rasa Ingin Tahu**

Berikut Pengertian rasa ingin tahu Menurut Para Ahli adalah sebagai berikut:

- a. Rasa ingin tahu menurut Daryanto dan Darmiatun (2013: 71) adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat dan didengar.
- b. Mustari (2011: 104) menyebutkan bahwa curiositas (rasa ingin tahu) adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi dan belajar.

### **2.2.5. Teori Tentang Siswa**

Siswa sekolah dasar adalah mereka yang berusia antara 6 – 12 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual. Pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasainya semakin beragam.

"Sinolungan (dalam Riska, 2013) Menyatakan bahwa siswa dalam arti luas adalah setiap orang yang terkait dengan proses pendidikan sepanjang hayat sedangkan dalam arti sempit adalah setiap siswa yang belajar di sekolah. Hamalik (2001) Menyatakan bahwa siswa atau murid adalah salah satu komponen dalam pengajaran, disamping faktor guru, tujuan dan metode pengajaran."

Siswa Adalah Orang yang Sedang melakukan pendidikan dari tahap awal menuju tahap akhir di sekolah. Siswa juga adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan formal maupun pendidikan nonformal pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu.

Usia siswa sekolah dasar (SD) berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada masa operasional konkret. Kemampuan yang nampak pada fase ini adalah kemampuan berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret (Heruman,2008:1).

**1. Ada beberapa Karakter umum anak sekolah dasar (kurnia septa, 2011):**

**a). Senang bermain**

Karakteristik ini memberikan guru alternatif untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan disertai permainan, terlebih untuk siswa kelas rendah.

**b).Senang bergerak**

Bagi orang dewasa mungkin dapat duduk berjam-jam, namun bagi anak SD biasanya duduk tenang paling lama sekitar 30 menit.

**c).Senang bekerja dalam kelompok**

Pada usia anak-anak akan lebih senang melakukan sesuatu secara bersama-sama atau kelompok. Mereka belajar setia kawan, memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar menerima tanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat, dan mempelajari olahraga, keadilan dan demokrasi.

**d).Senang merasakan atau memperagakan sesuatu secara langsung**

Anak usia SD memasuki tahap operasional konkret. Dari apa yang ia pelajari di sekolah ia hubungkan dengan kenyataan dilingkungan sekitar serta menghubungkan konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama.

**2. Piaget (Matt Jarvis, 2007: 148-150) Cara anak berfikir, mengamati, dan memahami pengetahuan yang didapatnya berbeda dengan orang dewasa. mengemukakan teori terhadap perkembangan anak terdiri dari empat tahap yaitu:**

### **1. Tahap sensorimotor: 0-2 tahun**

Bahwa selama dua tahun kehidupan, fokus utama adalah tertuju pada sensasi fisik dan belajar mengkoordinasikan tubuh. Anak belajar bahwa tindakan tentu mempunyai pengaruh khusus. Hal itulah sebabnya bayi merasa terpesona ketika menyadari bahwa dirinya bisa menggerakkan anggota-anggota badannya, lalu berlanjut dengan benda-benda lain. Pada akhir tahap sensorimotor, bayi menyadari bahwa dirinya merupakan objek yang berbeda dari dunia luar dan mulai mengembangkan kemampuan berbahasa.

### **2. Tahap praoperasional: 2-7 tahun**

Pemikiran anak kini lebih di dasarkan pada pemikiran lambang yang menggunakan bahasa dari pada sensasi fisik, tetapi anak belum banyak mengerti tentang aturan logika (karena itulah di sebut *praoperasional*).

### **3. Tahap operasional konkret: 7-11 tahun**

Kini anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini.

### **4. Tahap operasional normal: 11 tahun ke atas**

Piaget menyatakan pada tahap ini, anak-anak sudah mampu memahami bentuk argumen dan tidak di bingungkan oleh si argumen. Anak telah memasuki tahap baru dalam logika orang dewasa, yaitu mampu melakukan penalaran abstrak.

#### **2.2.6. Relevansi Masalah Penelitian dengan Pekerjaan Sosial**

Terdapat hubungan antar praktek pekerjaan sosial dengan pendidikan dalam hal ini praktiknya dengan siswa. Menurut Barker (2001) Pekerja sosial sekolah adalah salah satu bidang praktek pekerjaan sosial, yang antara lain memberikan pelayanan konseling penyesuaian diri di sekolah (*school adjustment counseling*), tes kemampuan pendidikan (*educational testing*), konseling keluarga (*family counseling*) dan pengelolaan perilaku (*behavior management*). Pekerja

sosial sekolah juga merespon perwujudan hak-hak semua anak untuk mendapatkan pendidikan. Pekerja sosial berupaya menciptakan hubungan yang seimbang atau serasi antara unsur-unsur yang ada di dalam sekolah seperti antara guru dan peserta didik, antara sekolah dan orang tua (keluarga), antara sekolah dan lingkungan masyarakat, dan antara peserta didik dengan orang tuanya.

Pekerja sosial tidak hanya mengurus bagian kesiswaan atau struktur sekolah saja, tapi seorang pekerja sosial juga harus memfokuskan dirinya terhadap hubungan sekolah dengan keluarga siswa maupun dengan lingkungan sekitar sekolah. Berbeda dengan seorang guru yang hanya memfokuskan tugasnya untuk mendidik, dan seorang guru BK yang memfokuskan pada masalah diri anak didik saja, tanpa memandangnya sebagai kesatuan pribadi yang memiliki banyak peran.

Pekerja sosial khususnya di dalam bidang pendidikan adalah pekerja sosial yang bertindak untuk memecahkan masalah-masalah siswa. Tetapi pekerja sosial bukan hanya kepada pemecahan masalah saja tetapi juga berkaitan dengan potensi untuk dapat memanfaatkan potensi siswa tersebut. Pekerja sosial harus bekerja sama dengan pihak sekolah seperti kepala sekolah, guru-guru maupun dengan pihak lainnya yang bersangkutan.

### **1. Pengertian Pekerja Sosial Bidang Pendidikan**

Pekerjaan sosial memiliki setting praktek yang cukup luas dan beraneka ragam. Salah satu setting praktek pekerjaan sosial yaitu di sekolah yang biasa disebut dengan pekerjaan sosial di bidang pendidikan. (dalam Santoso Tri Raharjo, 2015:508) mengemukakan bahwa Pekerja sosial sekolah membantu anak-anak sehingga mereka dapat menjadi sukses di sekolah. Tujuan dari praktek pekerjaan sosial di bidang pendidikan ini adalah untuk memberikan kesempatan dan

sumber daya kepada seluruh siswa untuk membantu mereka sukses baik secara akademis maupun sosial dalam lingkungan sekolah yang aman dan sehat.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat diketahui bahwa pekerjaan sosial dalam setting pendidikan merupakan profesi yang membantu siswa di sekolah untuk mengembangkan minat dan bakat yang dimilikinya, sehingga siswa dapat memperoleh kesuksesan sesuai yang diharapkan.

Menurut Richman, Bowen & Wooley (dalam Paula Allen-Meares, 2007:60) "*social workers bring a perspective to practice in schools that focusses on transactions between people and their social environments as the primary unit of analysis in planning and complementing social interventions.*" Pekerjaan sosial membawa perspektif pada praktek di sekolah berfokus pada hubungan antara orang dengan lingkungan sosialnya sebagai unit utama dari suatu analisis perencanaan dan pelengkap dari intervensi sosial. Artinya, pekerja sosial harus memperhatikan hubungan antara klien dengan lingkungan sosialnya baik dengan guru, orang tua, teman, dan masyarakat. Hal ini perlu diperhatikan agar pekerja sosial mampu melakukan suatu perencanaan dalam rangka intervensi terhadap klien.

Markward dan Bride (dalam Brandell, 2013:90) mendefinisikan pekerja sosial sekolah sebagai berikut:

*"School social workers work with vulnerable children, youths, their families, teachers, administrators and other school personel in public school systems beleaguered, with financial strains and diminishing resources and located in unattractive and antiquated buildings nested in dangerous neighbourhoods".*

Pekerja sosial sekolah adalah suatu bidang praktik pekerjaan sosial yang bekerja dengan anak-anak rentan, remaja, dan keluarganya, guru, administrator, dan personel sekolah lainnya

dalam sistem lembaga sekolah yang tertekan oleh masalah financial dan sumber daya yang kurang, dan terletak di lokasi yang tidak menarik dan bangunan sekolah yang kuno serta berada dilingkungan yang berbahaya.

Melalui pendapat diatas diketahui pekerja sosial berupaya menciptakan sebuah hubungan serasi antara unsur-unsur yang ada di dalam lingkungan sekolah seperti antara guru dan peserta didik, antara sekolah dan orang tua (keluarga), antara sekolah dan lingkungan masyarakat, dan antara peserta didik dengan orang tuanya. Jadi pekerja sosial tidak hanya mengurus bagian kesiswaan atau struktur sekolah saja, tapi juga harus memfokuskan dirinya terhadap hubungan dari unsur-unsur tersebut. Berbeda dengan seorang guru yang hanya memfokuskan tugasnya sebagai pendidik dan seorang guru BK yang memfokuskan tugasnya pada diri anak saja.

## **2. Peranan pekerja sosial di sekolah menurut Barker (2001), antara lain:**

Berikut perananan pekerja sosial di sekolah menurut Barker (2001), antara lain:

- 1). *Truant officer* yaitu peran yang sering dilakukan di sistem sekolah yang besar. Pada sistem ini, kemungkinan terjadinya kasus-kasus pembolosan akan lebih besar, dibandingkan dengan sistem sekolah yang lebih kecil.
- 2). Advokat yaitu dalam memainkan peran sebagai advokat, pekerja sosial dapat memberikan perlindungan dan pembelaan terhadap hak-hak pelajar yang dilanggar oleh pihak lain, sehingga pelajar tersebut mampu mendapatkan haknya kembali.
- 3). *Parent teacher liaison home schooliasion* yaitu penghubung orang tua dengan guru atau penghubung rumah dengan sekolah.
- 4). *Conferee* (perundingan) yaitu peran conferee dapat dilakukan pekerja sosial pada pertemuan pembahasan kasus (*case conference*) pelajar. Temu bahas kasus selain melibatkan tenaga

profesional seperti guru, wali kelas, petugas BP, dan pemimpin sekolah, boleh jadi juga melibatkan orang tua. Bertindak sebagai conferee pekerja sosial dituntut mampu memimpin dan mengarahkan pertemuan.

- 5). Mediator (penengah) yaitu terkadang pekerja sosial sekolah berhadapan dengan situasi yang menuntut sikap netral atau tidak memihak. Pekerja sosial dituntut menengahi hubungan antar dua pihak yang mengalami keterpisahan, keretakan atau merusakkan, akibat adanya perbedaan persepsi atau perbedaan kepentingan.
- 6). Broker (perantara) yaitu pekerja sosial dapat menghubungkan klien dengan sumber-sumber yang menyediakan pelayanan yang dibutuhkan.
- 7). Konselor (*therapist*) yaitu peran sebagai konselor di sekolah telah banyak dimainkan oleh profesi lain, sehingga pekerja sosial perlu mengetahui batas- batas peran sebagai konselor dan mengembangkan peran yang spesifik. Terdapat kecenderungan untuk lebih memandang pekerja sosial sebagai seorang therapist daripada seorang konselor. Konselor melaksanakan konseling, sedangkan therapist melaksanakan psikotherapy.
- 8). Tim member (anggota tim) yaitu sebagai anggota tim, pekerja sosial dengan profesioanl lainnya (psikolog, therapist bicara, guru pendidikan khusus, therapist fisik, guru pendidikan regular) dapat membantu menentukan kebutuhan-kebutuhan khusus dan program tertentu yang dibutuhkan untuk anak-anak tertentu.
- 9). Mental health Consultant (Konsultan kesehatan mental) yaitu pekerja sosial sekolah dengan pengalaman pelatihan di bidang psikologi sosial dari perilaku individu) dapat bertindak sebagai konsultan untuk aspek relasi manusia sebagai bagian dari kurikulum serta untuk aspek gaya mengajar.

### **3. Tugas Dan Tanggung Jawab Pekerja Sosial Bidang Pendidikan**

Menurut Costin (1972) menyebutkan tugas dan tanggungjawab pekerja sosial bidang pendidikan, antara lain :

- 1). Pekerja sosial harus mempermudah persyaratan bagi pendidikan langsung dan pelayanan sosial terhadap para siswa serta menyediakan pelayanan sosial langsung terhadap para siswa terpilih.
- 2). Pekerja sosial harus bertindak sebagai pengacara siswa, berfokus pada kebutuhan-kebutuhan yang penting dari kelompok siswa terpilih.
- 3). Pekerja sosial harus berkonsultasi dengan para administrator sekolah agar bersama-sama mengidentifikasi situasi permasalahan atau permasalahan yang kompleks yang mana pendekatan pelayanan direncanakan akan dituju, bantuan dalam mengembangkan hubungan kerjasama dengan kemasyarakatan, dan membantu dalam merumuskan kebijakan sekolah yang agen-agen secara langsung berpengaruh terhadap kesejahteraan anak dan generasi muda.
- 4). Pekerja sosial harus berkonsultasi dengan para guru tentang teknik-teknik untuk menciptakan iklim di mana anak-anak mereka bebas dan termotivasi untuk belajar. (Sebagai contoh, melalui penafsiran sosial dan pengaruh budaya dan kehidupan siswa, memfasilitasi penggunaan teman sebaya untuk menolong anak yang bermasalah, atau membantu dalam aspek lainnya dari seni mengatur hubungan di dalam kelas).
- 5). Pekerja sosial harus mengorganisir orang tua dan kelompok masyarakat untuk saluran perhatian yang efektif tentang siswa dan sekolah serta bertindak sebagai seorang pembangun kekuatan di dalam hubungan dengan sekolah dan masyarakat.

#### **4. Sistem Sumber Pekerjaan Sosial**

Max Siporin (dalam Dwi Heru Sukoco, 2011) menyatakan bahwa sumber adalah segala sesuatu yang memiliki nilai, sesuatu yang berada dalam simpanan atau telah tersedia, dimana orang dapat menggali dan menggunakan sebagai alat sehingga berfungsi untuk memenuhi kebutuhan atau memecahkan masalah. Sistem sumber pelayanan kesejahteraan sosial adalah rangkaian kegiatan pengelolaan sumber yang digunakan untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial.

Max Siporin (dalam Dwi Heru Sukoco, 2011) membagi sistem sumber menjadi sebagai berikut:

##### **1. Sumber Internal dan Eksternal**

- 1) Sumber internal adalah sumber yang berada pada diri klien sendiri. Sumber ini dapat berupa kecerdasan, imajinasi, kreativitas, kepekaan, motivasi, semangat, karakter moral, kekuatan fisik, stamina, energy, kemenarikan, pengalaman hidup, keyakinan agama dan pengetahuan atau kemampuan tertentu yang dimiliki klien.
- 2) Sumber eksternal adalah sumber yang berada di luar diri klien yang dapat berbentuk harta kekayaan, prestise, pekerjaan tetap, saudara yang kaya, teman yang berpengaruh, atau hak mendapatkan jaminan pensiun.

##### **2. Sumber Official dan Non-Official**

- 1) Sumber official dapat berupa tokoh-tokoh formal, organisasi-organisasi yang secara formal mewakili masyarakat seperti guru, pekerja sosial, badan konseling, dan badan-badan sosial pemberi pelayanan.
- 2) Sumber non-official dapat berupa dukungan emosional maupun sosial dari kerabat, teman, serta tetangga. Sumber non-official ini merupakan bagian dari sistem sumber pertolongan alamiah.

### **3. Sumber Manusia dan Non-Manusia**

- 1) Sumber manusia adalah orang-orang yang mempunyai kemampuan dan kekuatan untuk digali dan dimanfaatkan untuk membantu memecahkan permasalahan klien
- 2) Sumber non-manusia adalah sumber-sumber material atau benda.

### **4. Sumber Simbolik-Patrikularistik, Kongkrit-Universal dan Pertukaran Nilai**

- 1) Sumber simbolik-patrikularistik dapat berupa informasi dan status sosial seseorang. Informasi dan status sosial seseorang di dalam masyarakat mempunyai arti simbolis yang khusus dan dapat dipergunakan sebagai sumber yang dapat digali dan dimanfaatkan.
- 2) Sumber kongkrit-universalistik dapat berupa pelayanan-pelayanan maupun benda-benda kongkrit.
- 3) Sumber pertukaran nilai dapat berupa kasih sayang maupun uang. Allan Pincus dan Anne Minahan (1973) mengklasifikasikan sistem sumber kesejahteraan sosial, antara lain:

#### **1. Sistem Sumber Informal**

Sistem sumber informal merupakan sumber yang dapat memberikan bantuan yang berupa dukungan emosional dan afeksi, nasehat dan informasi serta pelayanan-pelayanan kongkret lainnya misalnya peminjaman uang. Sumber ini diharapkan dapat membantu akses kepada sistem sumber lainnya dalam bentuk pemberian informasi dan mempermudah birokrasi. Sumber ini dalam penggunaannya tidak menggunakan prosedur, sifatnya ikhlas tanpa pamrih, jujur, dan tidak ada latar belakang yang tidak baik. Sumber ini dapat berupa keluarga, teman, tetangga, mitra kerja, dan orang lainnya yang dapat memberikan bantuan.

## **2. Sistem sumber formal**

Sistem sumber formal adalah keanggotaannya didalam suatu organisasi atau asosiasi formal yang dapat memberikan bantuan atau pelayanan secara langsung kepada anggotanya. Sumber ini dapat digunakan apabila orang itu telah memenuhi syarat-syarat yang ditentukan sumber tersebut. Sumber-sumber ini biasanya berbentuk lembaga-lembaga formal, seperti organisasi, koperasi, bank dll.

## **3. Sistem sumber kemasyarakatan**

Sistem sumber kemasyarakatan merupakan sumber yang dapat memberikan bantuan pada masyarakat umum. Sumber yang dapat dikelompokkan pada sistem sumber kemasyarakatan seperti rumah sakit, perpustakaan umum, lembaga pelayanan kesejahteraan sosial dll.