

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Permainan merupakan suatu bentuk tingkah laku manusia yang sudah terbentuk sejak masa kecil, bahkan sejak dalam kandungan ibu. Bentuk permainan sederhana yang dimaksudkan adalah anak merespon usapan ibu atau ayah pada perut ibu dengan cara menendang perut ibu atau memainkan tali pusatnya. Anak dalam kandungan ibu bereaksi terhadap rangsangan dari luar, merespon dengan cara spontan dan berulang, misalnya mengisap jari atau reaksi lain yang datang dari luar kandungan. Bermain dapat dilihat sebagai cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial serta sebagai media yang baik untuk belajar. Pemahaman demikian memberikan arah bahwa sesungguhnya bermain adalah sebuah bentuk latihan sederhana bagi seorang anak untuk dapat berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan tugas, dan mengenal waktu.

Pada masa ini, terdapat berbagai macam bentuk permainan. Mulai dari yang paling sederhana hingga permainan yang paling canggih. Salah satu bentuk permainan atau *game* canggih yang tengah marak dimainkan oleh manusia pada masa ini adalah *game online*. Kemajuan teknologi khususnya kehadiran *gadget* menjadi dasar lahirnya berbagai macam *game online*. Berbagai macam *game online* ini menjadi suatu sarana yang dipakai untuk mencari kesenangan, hiburan dan juga mata pencaharian. Hal ini yang membuat banyak orang tertarik untuk memainkan *game online* baik orang dewasa, remaja, maupun anak-anak. Di sisi lain, kehadiran *game online* juga menciptakan keresahan di kalangan masyarakat. Sebab, *game online* turut membawa berbagai dampak buruk atau negatif bagi para pemainnya, khususnya bagi anak-anak.

Terlepas dari dampak buruk dan negatif ini, penulis menyadari bahwa *game* mempunyai pengaruh terhadap perkembangan anak. Bertolak dari realita ini, penulis tertarik untuk membahas pengaruh *game* terhadap perkembangan kognitif, emosional dan sosial pada anak. Dalam tulisan ini penulis mencoba melihat

pengaruh *game Mobile Legends* terhadap perkembangan kognitif, emosional dan sosial anak umur 11-15 tahun di Dusun Poma. Penulis memilih lima anak sebagai sampel yang diteliti dan orangtua mereka masing-masing. Dengan demikian, terdapat sepuluh sampel yang penulis teliti, yaitu lima anak dan lima orangtua.

Selanjutnya, dalam menyusun tulisan ini penulis memakai metode wawancara dan observasi. Pertama-tama penulis mewawancarai kelima anak, lalu orangtua mereka. Setelah itu, penulis melakukan observasi dengan cara hadir bersama anak-anak tersebut dan ikut bermain *game* bersama mereka.

Perkembangan kognitif anak Poma di usia 11 sampai 15 tahun yang menjadi acuan penelitian adalah perkembangan kognitif menurut teori Jean Piaget yakni tahap formal operasional. Ini merupakan fase perkembangan terakhir dari tahap akhir. Tahap ini meliputi 4 aspek yakni organisasi, asimilasi, akomodasi, dan adaptasi. Berdasarkan hasil penelitian dan observasi, penulis menemukan hal-hal berikut:

Pertama, pada aspek organisasi, anak Poma secara keseluruhan mampu mengorganisasikan kemampuannya dalam bermain *Mobile Legends*. Anak mampu mengendalikan permainan dan memahami permainan *Mobile Legends*. Anak-anak mampu mempelajari dan mempraktekan cara memainkan *game* ini dengan berbagai ketentuan dan sistem yang berlaku pada *game Mobile Legends*.

Kedua, aspek asimilasi. Pada aspek ini, anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya, di mana setiap anak mampu bermain bersama dengan teman-temannya yang memiliki gaya bermain berbeda dengannya. Hal ini terlihat jelas dari kerjasama yang mereka bangun saat bermain *game*. Di sini, penulis melihat bahwa *game* ini menuntut kerja sama antar teman dalam satu tim, dan mereka melakukan hal itu.

Ketiga, aspek akomodasi. Pada aspek ini, penulis menemukan bagaimana anak mengikuti pola yang diterapkan oleh teman-temannya dan pola yang menjadi dasar dalam permainan *Mobile Legends*. Dalam hal ini, kerja sama kembali menjadi hal penentu utama.

Keempat, pada aspek adaptasi, penulis melihat bahwa anak bisa bermain dengan bebas tanpa adanya tekanan. Hal ini menunjukkan anak bisa menyesuaikan diri dengan permainan pada *Mobile Legends* dengan *game* lainnya.

Kelima, perkembangan emosional dan sosial anak Dusun Poma. Sesuai dengan usia anak-anak yang masih dalam tahap pertumbuhan, pada tahap ini anak membentuk dirinya atau berusaha menjadi diri sendiri dan cenderung mencari pengakuan. Dalam hal perkembangan emosional anak dusun Poma, yang menjadi fokus tulisan ini adalah bagaimana anak mampu mengendalikan emosinya. Dan perkembangan sosial anak menjalin hubungan relasi tidak hanya di dalam rumah tetapi di luar rumah yang mana anak membangun relasi dengan teman-temannya ataupun masyarakat sekitarnya. Anak Poma dalam permainan *Mobile Legends* bisa mengendalikan emosi secara baik sesuai dengan perkembangan pada umumnya dan pada relasi sosial tidak ditemukan adanya tantangan bagi anak membangun relasi dengan sesama.

4.2 Saran

Saran yang bisa diberikan kepada anak-anak Di dusun Poma. Harapan Penulis kedepan anak di Dusun Poma bisa lebih mengutamakan pembagian waktu. Hal ini akan membantu mereka untuk menyelesaikan tugasnya sebagai pelajar agar secara akademis berguna bagi diri sendiri. Bermain *game* juga tidak selamanya berdampak negatif tetapi ada poin positif yang bisa diambil. Anak-anak di dusun Poma bisa mengikuti turnamen yang mungkin saja diadakan secara online atau secara langsung. Dengan demikian dapat melatih mereka untuk sungguh mahir bermain, tetapi dengan catatan, mereka tidak melupakan tugas sebagai pelajar.

Peran orangtua dalam pengawasan sangat diperlukan, tanpa harus mengganggu hak dan privasi anak. Orang tua sendiri paham usia anak mereka yang masih sangat mudah terpengaruh. Orangtua harus memberikan anak kesempatan untuk menemukan dirinya dengan memberikan peluang dan juga melatih anak untuk tidak tertutup akan hal yang ia terima. Anak harus transparan kepada orang tua. Dalam pengawasan penggunaan gadget, orangtua setidaknya tidak memberikan kebebasan penuh. Edukasi juga diperlukan. Orang tua perlu menyadari bahaya dari penggunaan media atau dari gadget. Hal buruk yang bisa terjadi misalnya bahaya pornografi yang makin marak, dan tentu bahaya kesehatan fisik maupun mental anak. Kebebasan yang disalahgunakan anak-anak akhirnya menjerumuskan mereka sendiri ke dalam pergaulan tak terkontrol dan terkendalikan. Pengawasan perlu

dibuat. Penulis melihat bahwa dalam pergaulan, mereka sendiri cenderung mengarah ke hal yang sedikit negatif. Pemahaman orangtua sebaiknya harus mampu menyeimbangi atau mampu beradaptasi dengan cara mengikuti pola anak. Orangtua tidak bisa memaksakan metode atau cara mendidik anak dengan cara lama, harus bisa memahami anak dengan sudut pandang baru. Anak berada dalam zona yang tidak sama dengan masa orang tua. Cara-cara yang ada baiknya di terapkan pada anak orangtua mencoba mendekatkan diri kepada anak dengan cara ikut bermain dan memberikan peringatan yang membangun anak tanpa menggunakan cara lama yang cenderung mengekang anak. Sehingga tercipta ruang yang nyaman bagi anak.

Untuk penelitian selanjutnya penulis berharap akan bertumbuhnya minat penelitian di kalangan mahasiswa berkaitan dengan tema permainan di kalangan anak-anak, terkhususnya anak di Poma. Peneliti merasa hasil penelitiannya masih jauh dari kata sempurna. Kekurangan dalam prosedur dan pemaparan hasil penelitian dapat disempurnakan oleh peneliti berikutnya.

Penulis dalam pengambilan data di lapangan memakai teknik wawancara dan observasi. Wawancara yang dilakukan untuk partisipan anak-anak dan partisipan orangtua. Sedangkan observasi dilakukan dengan mengamati anak-anak selama bermain. Untuk penelitian selanjutnya penulis mengharapkan akan adanya penelitian yang masih ada hubungan dengan perkembangan psikologis anak-anak di dusun ini. Dan peneliti berikut bisa meneliti kembali anak-anak yang menjadi partisipan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

I. KAMUS

Echols, Jhon. M. dan Hasan shadily, *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia, 2000.

II. BUKU

Arif Kustiawan, Andry dan Andy Widhiya Bayu Otomo. *Jangan Suka Game Online: Pengaru game online dan Pencegahannya*. Magetan: Cv. Ae Media Grafika, 2019.

Bogdan dan Biklen, *Qualitative Research For Eduction; An Intorduction To Theory And Methedos*. Allyn and Bacon, Inc: Boston London, 1982.

B. Hurlock, Elizabeth. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, terj. Istiwidayatnti dan Soedjarwo. Jakarta: Gramedia, 2011.

Hamersma, Harry. *Tokoh-Tokoh Filsafat Barat Modern*. Jakarta: Gramedia, 1984.

Hardani dkk. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Penerbit CV Pustaka Ilmu Grup, 2020.

Hildayani, Rini dkk. *Psikologi Perkembangan Anak*. Banten: CV. Jaya Abadi Utama, 2013.

Izwa, Saiffudin. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Ilmu, 1997.

Jean Piaget, *Antara Tindakan dan Pikiran*, Agus Cremers (penyun.). Jakarta: Gramedia, 1988.

Kartono, Kartini. *Psiklogi Anak, Psikologi perkembangan*. Bandung: Mandar Maju, 1986.

Maria Van Tiel, Julia. *Perkembangan Sosial Emosional Anak Gifted*. Jakarta: Prenada, 2019.

Miles dan Haberman, *Analisi Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. UIP: Jakarta, 1992.

Muri'ah, Siti dan Dr. Khusul Wardan. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Literasi Nusantara*, 2008.

Piaget, Jean dan Barbel Inhelder. *Psikologi Anak*, penerj. Miftahul Jannah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.

Raho, Bernard. Metode Penelitian Sosial Bagi Para Pemula. Ende: Penerbit Nusa Indah, 2008.

Rohan, Sale. Rahasia Menjadi Pro Player Assassin Mobile Legends. Bandung: Venom Publisher.

Sugyono, Metode Penelitian, Kualitatif, Dan R Dan D. Alfabeta: Bandung, 2008.

Suparno, Paul. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2001.

Tim Penulis Dosen Departemen Psikologi dan Fakultas Psikologi Universitas Airlangga. Psikologi Perkembangan dan Pendidikan anak Usia dini. Jakarta: kencana, 2021.

Wijanarko, Jarot dan Ester Setiawati. Ayah Ibu Baik Pareting Era Digital. Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia Bumi Bintaro Permai, 2016.

Wijokongko, Martin. Keajaiban & Kekuatan Emosi, Yogyakarta: Kanisius, 1997.

III. JURNAL

Fatmawaty, Riryn. “Memahami Psikologi Remaja”, Jurnal Reforma, 6:2. Lamongan.

Handayani, Rivi. Analisa Aktivitas fandom Mobile Legend Indonesia Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru (Studi Tentang Media Baru), Jurnal Gajamada, 934-1853-1. Yogyakarta.

Hartini, Nurul. Pola Permainan Sosial: Upaya Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak, Jurnal Anima Indonesia Psychological Journal, 19: 3. Surabaya: April 2004.

Ibda, Fatimah. “Pekembangan Kognitif Teori Jean Piaget”, Intelektualita, Volume 3, Nomor. 1. Januari-Juni 2015.

Nurul Azmi, Potensi Emosi Remaja Dan Pengembangannya, jurnal SOSIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosial 2: 1 pontianak jun 2015.

Rahman Iskandar, Fahmi, Syarip Hidayat, dan Nana Ganda, “Dampak Permainan Mobile Legends terhadap motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”, Jurnal Pendidikan dasar, 1:2 . Universitas Pendidikan Indonesia, Oktober 2019.

Ratri Rahmadani, Pahlita dan Puji Yanti Fauziah. Hubungan Sebaya Dan Permainan Tradisional Pada Ketrampilan Sosial Dan Emosional Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikn Anak Usia Dini, 4: 2. Yogyakarta: Maret 2020.

IV. SKIRPSI

Chayono Putro, Andrianto. “Sistem Prediksi Kemenangan Tim Pada *Game* Mobile Legends Dengan Metode Navy Bases”, Skripsi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Surabaya, 2018.

Jumiati, “Hubungan Kekerasan Orang Tua Pada Anak Dengan Perkembangan Emosi Anak Kelas V Di SD Negeri 01 Kedung Mundu Semarang”, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Semarang, Semarang, 2010.

V. INTERNET

Abu Gosok, Ustad, MobileLegends. Dalam Wikipedia.org. https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang, diakses pada 21 September 2020

Anggara, David Tomi. Simak Penjelasan Map dan Lane Terbaru Mobile Legend: Jungle, Roaming, Gold, Exp, dan Mid Lane, 28 September 2020 Dalam Pikiran Rakyat. <https://kabarlumajang.pikiran-rakyat.com/iptek/amp/pr-42781656/simak-penjelasan-map-dan-lane-terbaru-mobile-legend-jungle-roaming-gold-exp-dan-mid-lane>, diakses pada 22 Februari 2021.

Anindya, Cindy “7 Tim Esports Mobile Legends Indonesia yang Paling Terkenal”, dalam Esportsnesia, Post 30 July 2022. <https://esportsnesia.com/kasual/tim-esports-mobile-legends-indonesia/>, Diakses pada 15 Desember 2022.

Febrianto, Edwin. “Objek Grafik 3 Dimensi”, dalam Ilmu Komputer, <https://edwin-febrianto.blogspot.com/2013/01/objek-grafik-3-dimensi.html>, diakses pada 5 April 2021.

Hidayat, Ridwan. “Jangan Asal Main! Pelajari Apa Saja Tugas Masing-Masing Role *Hero* di Mobile Legends.” *Dunia Games* post 16 Agustus 2019. <https://duniagames.co.id/discover/article/jangan-asal-main-yuk-pelajari-apa-saja-tugas-masing-masing-role-hero-di-mobile-legends>, diakses pada 1 Oktober 2022.

Muttaqin, M Rizal. “Sejarah Singkat Perkembangan *Game*.” *Dalam Majalah Teknik Informatika Universitas Darussalam Gontor*, <https://informatika.unida.gontor.ac.id/2019/04/23/sejarah-singkat-perkembangan-game/>, diakses pada 21 September 2020.

Rahmad, Hidayad. “Pemain Wajib Tahu! 5 Jenis Mode Dalam Pertandingan Mobile Legends, Ada Rank Sampai Clasic.” *Portal Porbolingo*. Post 17 Maret 2021. <https://portalporbolingo.pikiran-rakyat.com/olahraga/pr-781623367/pemain-wajib-tahu-5-jenis-mode-dalam-pertandingan-mobile-legends-ada-rank-sampai-clasic>, diakses pada 1 Oktober 2022.

Riswan, Khun. “Mobile Legends8 Tingkatan dan Urutan Rank Mobile Legends (ML)Terbaru!.” *Esportku* Post 24 Oktober 2020.

<https://esportsku.com/8-tingkatan-rank-mobile-legends-ml-terbaru-2020/>, diakses pada 3 April 2021.

Riswan, Khun. “10 Mode Permainan Yang Ada Di Mobile Legends(ML). Dalam Esportku Post 22 September 2021<https://esportsku.com/mode-mobile-legends/>, diakses pada 1 Oktober 2022.

Purba, Stevanus. “Usai Viral, Ayah Anak yang Top Up *Game* Rp800.000 Minta Maaf ke Karyawan Minimarket”. Dalam iNewsSumut.id, Post 13 Mei 2021. <https://sumut.inews.id/berita/usai-viral-ayah-anak-yang-top-up-game-rp800000-minta-maaf-ke-karyawan-minimarket>, diakses pada 10 Mei 2022.

VI. WAWANCARA DAN OBSERVASI

Wawancara anak-anak Dusun Poma Mulai tanggal 30 Juni 2021 sampai 10 Juli 2021 jam 16: 00 sore.

Wawancara Orang Tua mulai tanggal 8 Juli 2021 sampai 12 Juli 2022 jam 18:00 malam.

Wawancara Dusun Bapak Nandi dan Ketua Rt Bapak Paulus.

Observasi dimulai Tanggal 10 Juli 2021 sampai 14 juli 2021.

VII. TANGKAPAN LAYAR GAMBAR

Tangkapan layar tanggal tanggal 18 November 2021.

LAMPIRAN

DOKUMENTASI





WAWANCARA DAN OBSERVASI

A. Wawancara Anak-Anak Dusun Poma

1. Bagaiman anak mengorganisasikan kemampuannya dalam bermain *Mobile Legends*?
 - ✓ Coba ade ceritakan selama ini waktu bermain *Mobile Legends* tu, apa saja yang ade pelajari, terus apa saja yang ade dapat, atau bagaimana cara ade main *Mobile Legends* pakai strategi ade punya, atau strategi seperti apa?
2. Bagaimana anak beradaptasi selama permainan *Mobile Legends*?
 - ✓ Coba ade caritakan pengalaman selama main *Mobile Legends*.
 - ✓ Coba ade ceritakan ketika main dengan kaka atau dengan teman kelas.
3. Bagaimana caranya anak mengakomodasikan kemampuannya dalam permainan game tersebut?
 - ✓ Coba ade ceritakan selama main *Mobile Legends* tu, ade mainnya seperti apa? Bar-bar begitu biar kejar point atau main pelan ikut tim?, ade main pakai cara sendiri atau ikut idola seperti di youtub?
4. Bagaimana anak mengasimilasikan diri dalam permainan game tersebut?
 - ✓ Ade waktu main sama sama dengan teman teman, ade ajak mereka ikut caranya adek atau main ikut cara masing masing
 - ✓ Coba ade cerita lagi selama main game ini, biasanya ade main supaya bisa menang cara seperti apa? Ade ajak teman-teman juga.
5. Bagaimana reaksi yang anak terima ketika dihina, diejek atau dimaki oleh temannya yang usia lebih mudah?
 - ✓ Coba ade ceritakan ketika main sama –sama begitu kalian sering baku hina atau baku ejek, itu bagaimana rasa yang kalian rasakan?
 - ✓ Kalau itu ade ade kelas atau kaka kelas yang ejek bagaimana?
6. Bagaimana caranya anak mengatasi atau meluapkan emosi tersebut?
 - ✓ Coba ade cerita dulu, cara ade pas emosi sudah tidak tahan ade biasa kemana? Atau buat apa?
7. Bagaimana caranya anak mengekspresikan bentuk emosi dalam permainan game tersebut?
 - ✓ Pas ade main dengan emosi begitu, kira kira ade buat apa biar itu emosi ade puas sekali?
8. Bagaimana anak membentuk suatu kelompok bermain bersama teman teman di lingkungannya?
 - ✓ Ade coba ceritakan kalian punya kelompok main game ini, siapa yang paling jago menurut kalian? Kalian mian mobile legends karena suka atau ikut teman?
 - ✓ Coba ade ceritakan bagaimana kalian bisa sering kumpul disini?

9. Bagaiman caranya anak membentuk relasinya dengan orang tua, lingkungan, atau temannya?
 - ✓ Coba ceritakan kalau dirumah ade bebas pegang hp, ada larang atau bapa mama ijin?
 - ✓ Kalau dilingkungan kalian main terus rebut begini perna tidak tentangga datng marah kalian, menurut kalian bagaimana?

B. Wawancara Orangtua Dusun Poma

1. Bagaimana bapa dan mama melihat perubahan perilaku anak selama ini?
 - ✓ Coba bapa dan mama ceritakan perubahan sikap anak yang bapa dan mama lihat selama ini bagaimana, atau apa yang bapa dan mama lihat dari anak selama ini?
2. Bagaimana sikap anak ketika mendapat teguran atau perintah dari orang tua?
 - ✓ Bagaimana sikap anak atau reaksi mereka ketika bapa atau mama berikan teguran atau perintah atau ketika bapa dan mama dan bapa marah?
3. Bagaimana alasan anak meminta uang untuk keperluannya terlepas dari keungan pokok?
 - ✓ Untuk kebutuhan yang berhubungan dengan keungan, anak sering minta uang dengan alasan apa saja, coba bapa dan mama ceritakan
4. Bagaimana kehidupan sosial anak atau relasi anak dengan anggota keluarga?
 - ✓ Coba bapa atau mama ceritakan bagaimana relasi atau bagaimana anak berhubungan dengan anggota dirumah, baik itu mama, atau bapa, kakak dan adiknya?

OBSERVASI

Observasi yang dilakukan penulis dimulai tanggal 10 Juli 2021 sampai 14 juli 2021.

- ❖ Tanggal 10 Juli 2021, Observasi pertama yang dilakukan Penulis. Penulis melihat bagaiman reaksi anak-anak yang sedang asik memainkan gadget mereka dengan serius. Menyelesaikan pertandingan dengan serius. Pada menit menit awal sebelum benar-benar sebelum menjadi tegang. Anak-anak saling memperingati satu sama lain. Membagi tugas sesuai jenis hero yang butuhkan. Penulis melihat reaksi anak-anak selama bermain. Ada yang

menyendiri supaya lebih focus bermain, ada yang saling memantau sembari saling mengingatkan.

- ❖ Tanggal 11 Juli 2021. Hari kedua observasi, penulis ikut mengmati jalannya pertandingan mereka. Bagaimana anak bermain dengan teknik masing-masing ada yang mengalami kekalahan karena hero pilihannya dengan mudah dilumpuhkan, anak mencoba kembali dan selalu gagal. Penulis melihat rasa kesal, kecewa yang diakibatkan selaluh kalah. Terdengar juga beberapa umpatan atau kata-kata kasar dalam bahasa daerah yang menjadi bahasa gaul bagi mereka. Sepengetahuan penulis kata-kata tersebut sangat tidak pantas diucapkan anak seumurannya mereka.
- ❖ Tanggal 12 Juli 2021. Hari ketiga observasi. Penulis mencatat kebiasaan-kebiasan anak yang saling mengontak teman-teman sepermainannya untuk berkumpul bersama di tempat persewaan wifi yang ada di dusun Poma. Penulis masih menemukan beberapa kebiasaan yang sama dari hari-hari sebelumnya selama pertandingan.
- ❖ Tanggal 13 Juli 2021. Hari keempat penulis mengobservasi anak-anak. Pada observasi kali ini, penulis menawarkan diri untuk ikut bermain bersama. Reaksi emosional yang dapat dilihat penulis adalah anak-anak sangat senang. Ada orang dewasa yang ikut bermain bersama. Selama permainan penulis berusaha untuk bisa mempertahankan kepercayaan anak-anak kalau mereka pasti anak menang. Yang disebabkan adanya orang dewasa. Penulis melihat bagaimana kemampuan anak mengatasi persoalan yang ia hadapi.
- ❖ Tanggal 14 Juli 2021. Hari kelima observasi. Penulis menemukan bagaimana anak yang mahir dapat mengontrol teman-temannya untuk ikut acaranya dari anak yang juga usianya lebih tua dibandingkan dengan anak-anak lainnya. Candaan atau sindirian terjadi hanya pada anak-anak lain yang umur dan kelasnya sama. Sedangkan yang usianya lebih tua. Tidak akan mendapatkan sindiran dari adik-adik kelasnya. Sama halnya dengan observasi-observasi tanggal sebelumnya. Masih penulis jumpai bagaimana anak-anak yang berurusan dengan sisi emosional yang belum sepenuhnya di kontrol oleh mereka.