

**DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP SOLIDARITAS
SOSIAL PADA SISWA MTS SUNAN KALIJOGO KARANG BESUKI
KOTA MALANG**

SKRIPSI



Oleh:

Ashfiyan Romdhoni

NIM. 18130018

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

Juni, 2022

DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP SOLIDARITAS
SOSIAL PADA SISWA MTS SUNAN KALIJOGO KARANG BESUKI KOTA
MALANG

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Ashfiyan Romdhoni

NIM. 18130018

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2022

Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Ashfiyan Romdhoni
Lamp. : -

Malang, 07 Juni 2022

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
(FITK)UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Malang

Assalamualaikum Wr.Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi sisi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Ashfiyan Romdhoni
NIM : 18130018
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul : Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Solidaritas Sosial Pada
Skripsi Siswa MTs Sunan Kalijogo Karang Besuki Kota Malang

maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pembimbing,



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A
NIP. 197107012006042001

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi
DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP
SOLIDARITAS SOSIAL PADA SISWA MTS SUNAN KALIJOGO
KARANG BESUKI KOTA MALANG

Diusulkan oleh:

Ashfiyan Romdhoni
NIM. 18130018

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A
NIP. 197107012006042001

Mengetahui.
Ketua Jurusan Pendidikan IPS



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A
NIP. 197107012006042001

HALAMAN PENGESAHAN
DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP SOLIDARITAS
SOSIAL PADA SISWA MTS SUNAN KALIJOGO KARANG BESUKI
KOTA MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Ashfiyan Romdhoni (18130018)


Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 24 Juni 2022 dan dinyatakan
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang
Azharotunnafi, M.Pd
NIP.199106182019032017

: 


Sekretaris Sidang
Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A
NIP. 197107012006042001

: 

Pembimbing
Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A
NIP. 197107012006042001

: 

Penguji Utama
Dr. Hj Ni'Matuz Zuhroh, M.Si
NIP. 197312122006042001

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini yang disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 07 Juni 2022



Ashfiyan Romdhoni
NIM. 18130018

ABSTRAK

Romdhoni, Ashfiyan, 2022, *Dampak Kecanduan Game online Terhadap Solidaritas Sosial Pada Siswa MTs Sunan Kalijogo Karang Besuki Kota Malang*, Skripsi, Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A

Kecanduan *game online* ada suatu keadaan dimana seseorang kehilangan control diri atas game yang ia mainkan. Tingginya intensitas penggunaan *game online* beresiko menyebabkan efek kecanduan (*addiction*). Beberapa Siswa MTs Sunan Kalijogo memiliki hobi bermain *game online* bahkan sampai tahap kecanduan. Beberapa siswa sering melanggar peraturan sekolah terutama terlambat dikarenakan main *game online*.

Adapun Tujuan penelitian ini yaitu: (1) menjelaskan dampak kecanduan *game online* terhadap solidaritas siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang. (2) menjelaskan motivasi yang menyebabkan siswa MTs Sunan Kalijogo Kecanduan *Game online*. (3) menjelaskan upaya yang dilakukan oleh guru MTs Sunan Kalijogo dalam mengatasi siswa kecanduan *game online*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Narasumber pada penelitian ini adalah dari para siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi kecanduan *game online* dan para guru sebagai informan. Teknik pengumpulan data yang diaplikasikan dalam penelitian ini yakni observasi, wawancara, serta dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan kesimpulan data atau verifikasi.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa Kecanduan *game online* memiliki pada siswa MTs Sunan Kalijogo memiliki dampak positif dan negatif terhadap solidaritas sosial. Dampak positif kecanduan *game online* terhadap solidaritas antara lain: (1) membentuk komunitas, (2) prososial antar sesama *gamer*, (3) melatih kerjasama tim. Sedangkan dampak negatif antara lain: (1) sering terlambat masuk sekolah, (2) Kurangnya rasa kepedulian sosial, (3) sering acuh pada teman yang tidak bermain *game online*. (4) sering mencaci teman satu tim, (5) dapat memicu konflik dengan orang tua. Motivasi siswa MTs Sunan Kalijogo bermain *game online* terbagi menjadi dua faktor yaitu motivasi internal, antara lain: (1) bosan, (2) hobi main game, (3) menginginkan pangkat tinggi, (4) beban pikiran. Sedangkan motivasi eksternal antara lain: (1) banyak teman yang bermain *game online*, (2) ingin mendapatkan hadiah event, (3) ingin menjadi seperti pemain pro player. Upaya guru MTs Sunan Kalijogo dalam mengatasi siswa kecanduan *game online* adalah dengan membatasi penggunaan gadget di sekolah serta melakukan pendampingan pemakaian gadget.

Kata-Kata Kunci: Kecanduan; *Game online*; Solidaritas Sosial

ABSTRACT

Romdhoni, Ashfiyan, 2022, *Impact of OnlineGame Addiction on Social Solidarity in MTs Sunan Kalijogo Karang Besuki Students, Malang City*, Thesis, Department of Social Sciences, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Thesis Supervisor: Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A

Online game addiction is a condition where a person loses self-control over the games he plays. The high intensity of using online games is at risk of causing addiction. Some students of MTs Sunan Kalijogo have a hobby of playing online games and even getting to the stage of addiction. Some students often violate school rules, especially being late due to playing online games.

The aims of this study are: (1) to explain the impact of online game addiction on the solidarity of MTs Sunan Kalijogo students, Malang City. (2) explain the motivation that causes students of MTs Sunan Kalijogo to become addicted to online games. (3) describes the efforts made by MTs teacher Sunan Kalijogo in overcoming students' addiction to online games. This research uses descriptive qualitative method. The resource persons in this study were the students of MTs Sunan Kalijogo who were indicated to be addicted to online games and the teachers as informants. Data collection techniques applied in this study were observation, interviews, and documentation. Data analysis in this study uses data collection, data condensation, data presentation, and data conclusions or verification.

The results of this study reveal that online game addiction in MTs Sunan Kalijogo students has a positive and negative impact on social solidarity. The positive impacts of online game addiction on solidarity include: (1) forming a community, (2) being prosocial among gamers, (3) training teamwork. While the negative impacts include: (1) often late for school, (2) Lack of sense of social awareness, (3) often indifferent to friends who do not play online games. (4) often berate teammates, (5) can trigger conflicts with parents. The motivation of MTs Sunan Kalijogo students to play online games is divided into two factors, namely internal and external, including: (1) boredom, (2) hobby of playing games, (3) wanting a high rank, (4) burden of mind. While external motivations include: (1) many friends who play online games, (2) wanting to get event prizes, (3) wanting to be like pro players. The efforts of the MTs Sunan Kalijogo teacher in overcoming students' addiction to online games are to limit the use of gadgets at school and provide assistance in the use of gadgets.

Keywords: Addiction; Online game; Social Solidarity

مختصرة نبذة

رومد هوني ، أشفيان ، 2022 ، تأثير إدمان الألعاب عبر الإنترنت على التضامن الاجتماعي لدى طلاب مدرسة تساناوية سنان كاليجوغو كارانج بيسوكي مالانج ، أطروحة ، قسم العلوم الاجتماعية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، مولانا مالك إبراهيم جامعة ولاية مالانج الإسلامية ، أطروحة المشرف: د. ألفيانا يولي إيفيانتي ، ماجستير

إدمان الألعاب عبر الإنترنت هو حالة يفقد فيها الشخص السيطرة على نفسه في الألعاب التي يلعبها ، وتكون الكثافة العالية لاستخدام الألعاب عبر الإنترنت معرضة لخطر الإدمان. بعض طلاب مدرسة تساناوية سنان كاليجوغو لديهم هواية ممارسة الألعاب عبر الإنترنت حتى درجة الإدمان. غالبًا ما ينتهك بعض الطلاب قواعد المدرسة ، خاصة التأخر بسبب لعب الألعاب عبر الإنترنت.

أهداف هذه الدراسة هي: (١) شرح تأثير إدمان الألعاب عبر الإنترنت على تضامن طلاب مدرسة تساناوية سنان كاليجوغو مالانج سيتي. (٢) شرح الدافع الذي يجعل طلاب مدرسة تساناوية سنان كاليجوغو كارانج بيسوكي مدمنين على الألعاب عبر الإنترنت. (٣) شرح الجهود التي بذلها مدرس مدرسة تساناوية سنان كاليجوغو في التغلب على إدمان الطلاب على الألعاب عبر الإنترنت. يستخدم هذا البحث المنهج الوصفي النوعي. كان الأشخاص المرجعيون في هذه الدراسة هم طلاب مدرسة تساناوية سنان كاليجوغو الذين تمت الإشارة إليهم كمدمنين على الألعاب عبر الإنترنت والمعلمين كمخبرين. كانت تقنيات جمع البيانات المطبقة في هذه الدراسة هي الملاحظة والمقابلات والتوثيق. يستخدم تحليل البيانات في هذه الدراسة جمع البيانات ، وتكثيف البيانات ، وعرض البيانات ، واستنتاجات البيانات أو التحقق منها.

تكشف نتائج هذه الدراسة أن إدمان الألعاب عبر الإنترنت له آثار إيجابية وسلبية على طلاب مدرسة تساناوية سنان كاليجوغو. تشمل الآثار الإيجابية لإدمان الألعاب عبر الإنترنت على التضامن ما يلي: (١) تكوين مجتمع ، (٢) كونه محبوبًا بين اللاعبين ، (٣) تدريب العمل الجماعي. في حين أن الآثار السلبية تشمل: (١) غالبًا ما تتأخر عن المدرسة ، (٢) عدم الشعور بالوعي الاجتماعي ، (٣) غالبًا ما تكون غير مبالية بالأصدقاء الذين لا يلعبون الألعاب عبر الإنترنت. (٤) غالبًا ما يوبخ زملائه في الفريق ، (٥) يمكن أن يثير صراعات مع الوالدين. ينقسم الدافع لدى طلاب مدرسة تساناوية سنان كاليجوغو للعب الألعاب عبر الإنترنت إلى عاملين ، داخلي وخارجي ، وهما: (١) الملل ، (٢) هواية اللعب ، (٣) الرغبة في الحصول على مرتبة عالية ، (٤) العبء. العقل. بينما تشمل الدوافع الخارجية: (١) العديد من الأصدقاء الذين يلعبون الألعاب عبر الإنترنت ، (٢) الرغبة في الحصول على جوائز الحدث ، (٣) الرغبة في أن يكونوا مثل اللاعبين المحترفين. تهدف الجهود التي يبذلها مدرس مدرسة تساناوية سنان كاليجوغو في التغلب على إدمان الطلاب على الألعاب عبر الإنترنت إلى الحد من استخدام الأدوات في المدرسة وتقديم المساعدة في استخدام الأدوات.

كلمات مفتاحية: إدمان؛ لعبة على الانترنت؛ تكافل اجتماعي

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil 'alamin puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan berkat rahmat dan hidayah-nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Dampak *Game online* Terhadap Solidaritas Sosial Pada Siswa MTs Sunan Kalijogo Karang Besuki Kota Malang” ini dengan lancar dan baik.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Rasulillah Muhammad SAW yang telah membimbing umatnya menuju jalan yang terang benerang yang telah dirasakan hingga saat ini dan diridhoi Allah SWT dan semoga kita mendapat syafa'atnya di yaumul qiyamah.

Skripsi ini disusun dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Penulis menyadari bahwa tersusunnya skripsi ini tidak lepas dari arahan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

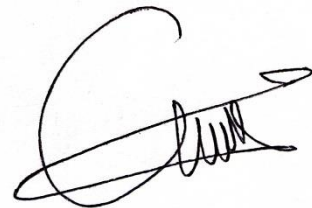
1. Seluruh anggota keluarga saya, kedua orang tua khususnya yang telah mendoakan, menyanyangi, memberikan semangat dan support hingga dukungan yang luar biasa sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Zainuddin, MA selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan kesempatan dan izin bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Malang.
4. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA selaku ketua jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan selaku dosen pembimbing yang sudah banyak memberikan masukan kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
5. Segenap dosen UIN Malang, khususnya kepada dosen jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial yang telah memberikan banyak ilmu.
6. Kepada keluarga besar sekolah MTs Sunan Kalijogo yaitu kepala sekolah, guru dan jajarannya hingga siswa kelas IX MTs Sunan Kalijogo Karang

Besuki Kota Malang yang telah mengizinkan dan membantu peneliti selama proses penelitian hingga selesai.

7. Kepada teman-teman Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Angkatan 2018 terutama PIPS Kelas C.
8. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi dan kelancaran penelitian yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Semoga segala bentuk bantuan baik dalam segi waktu, materi dan lain sebagainya dapat dibalas oleh Allah SWT dengan balasan yang berlipat. Penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat membantu penulis untuk memperbaiki penelitian ini. Penulis mohon maaf apabila jika terdapat penulisan, kosa kata, atau hal lain yang tidak sesuai dengan harapan pembaca. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis khususnya, serta bagi pembaca atau semua pihak pada umumnya.

Malang, 06 Juni 2022



Penulis

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua peneliti “Bapak Jaiz” dan “Ibu Prihatin” yang telah merawat sejak lahir hingga saat ini serta terus memberikan dorongan, doa, serta motivasi kepada peneliti.
2. Para Guru dan Ustadz/ah yang telah memberikan pengetahuan akademik maupun non akademik, formal maupun non formal.
3. Para teman-teman seperjuangan di UIN Malang terutama kelas C Pendidikan IPS yang telah memberikan kesan dan semangat selama masa perkuliahan.
4. Teman-Teman santri Pondok Pesantren Anwarul Huda terutama santri kamar E3 yang telah memberikan kebahagiaan dan doa kelancaran selama peneliti menempuh pendidikan di UIN Malang.

HALAMAN MOTTO

لِلنَّاسِ أَنْفَعُهُمْ النَّاسُ خَيْرٌ

Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain

HALAMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini sesuai pedoman transliterasi berdasarkan pada keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ت	= t	ش	= sy	ل	= l
ث	= ts	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= dl	ن	= n
ح	= h	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	ه	= h
د	= d	ع	= ‘	ء	= ,
ذ	= dz	غ	= gh	ي	= y
ر	= r	ف	= f		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Dittong

وَأ = aw

اي = ay

او = û

أَي = î

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	101
Lampiran 2 Dokumentasi Wawancara	102
Lampiran 3 Lain-lain.....	104
Lampiran 4 Pedoman Wawancara	105
Lampiran 5 Pedoman Observasi	110
Lampiran 6 Sertifikat Bebas Plagiasi.....	111

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	35
Gambar 3.1 Analisis Data Milles, Hubberman, dan Saldana.....	40
Gambar 4.1 Point Pelnggaran Siswa MTs Sunan Kalijogo.....	54
Gambar 4.2 Point Pelanggaran Siswa MTs Sunan Kalijogo.....	55

DAFTAR TABEL

	Halaman
1.1 Tabel Pelanggaran Tata Tertib Siswa MTs Sunan Kalijogo.....	2
1.2 Tabel Orisinalitas Penelitian	10
2.1 Tabel Perbandingan Solidaritas Mekanik dengan Solidaritas Organik....	33
3.1 Tabel Kisi-Kisi Instrumen Wawancara.....	39

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	i
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
مختصرة نبذة.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
HALAMAN PERSEMBAHAN	xi
HALAMAN MOTTO	xiii
HALAMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR ISI.....	xviii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Orisinalitas Penelitian	6
F. Definisi Istilah.....	11
G. Sistematis Pembahasan	12
BAB II: KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Dampak Kecanduan <i>Game online</i>	13
1. Pengertian Dampak.....	13
2. Pengertian Kecanduan <i>Game online</i>	13

3. Faktor-Faktor Kecanduan <i>Game online</i>	16
4. Dampak Bermain <i>Game online</i>	18
B. Solidaritas Sosial.....	24
1. Pengertian Solidaritas Sosial.....	24
2. Bentuk-Bentuk Solidaritas Sosial.....	28
BAB III : METODE PENELITIAN.....	37
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	37
B. Lokasi Penelitian.....	37
C. Kehadiran Peneliti.....	37
D. Data dan Sumber Data	38
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	41
G. Uji Keabsahan Data.....	43
H. Prosedur Penelitian.....	45
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....	46
A. Paparan Data..	46
1. Profil Madrasah.....	46
2. Visi dan Misi Madrasah.....	46
3. Sejarah Singkat Madrasah.....	47
B. Hasil Penelitian	49
1. Dampak Kecanduan <i>Game online</i> Terhadap Solidaritas Sosial Pada Siswa MTs Sunan Kalijogo Karang Besuki Kota Malang ...	49
2. Motivasi Yang Menyebabkan Siswa MTs Sunan Kalijogo Sehingga Kecanduan <i>Game online</i>	62
3. Upaya Guru Dalam Mengatasi Kecanduan <i>Game online</i> Pada Siswa MTs Sunan Kalijogo Karang Besuki Kota Malang.....	66
BAB V: PEMBAHASAN.....	69
A. Dampak Kecanduan <i>Game online</i> Terhadap Solidaritas Sosial Pada Siswa MTs Sunan Kalijogo Karang Besuki Kota Malang.....	69

B. Motivasi Yang Menyebabkan Siswa MTs Sunan Kalijogo Sehingga Kecanduan <i>Game online</i>	81
C. Upaya Guru Dalam Mengatasi Kecanduan <i>Game online</i> Terhadap Siswa MTs Sunan Kalijogo Karang Besuki Kota Malang	86
BAB VI: PENUTUP	91
A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	97
BIODATA MAHASISWA	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Melalui hasil dari wawancara awal peneliti kepada salah satu siswa di MTs Sunan Kalijogo yang berinisial RMY kelas IX A umur 14 tahun pada tanggal 4 Januari 2022 ia menuturkan bahwa beberapa temannya banyak yang menjadi pemain *game online*, bahkan lebih dari 10 siswa tergolong pemain *game online*. Hal ini terbukti bahwa ketika ujian akhir semester ketika pihak sekolah memperbolehkan untuk membawa handphone, teman-teman sebayanya mengadakan kompetisi secara mandiri dengan kelas lain yakni kelas IX B. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar mempersiapkan ujian justru banyak dari siswa yang bermain *game online*. Kebanyakan *game online* yang dimainkan oleh siswa di MTs Sunan Kalijogo adalah *game Mobile Legend* yang merupakan *game online* bergenre *strategy and team*.

Lebih lanjut, dari penuturan siswa yang diwawancarai menyatakan bahwa pemain yang sudah lihai dalam bermain *game online* tergolong siswa yang dinilai bandel di kelas. Misal ketika mendapatkan jadwal piket, siswa tersebut malah lari dan menghindari karena tidak mau membersihkan kelas, bukan hanya itu ketika ada kegiatan kelompok diskusi/belajar siswa-siswa tersebut malah asik sendiri atau berbincang-bincang dengan teman lainnya dan tidak ikut berdiskusi dengan teman tugasnya, bahkan seringkali dari mereka membicarakan *game online* pada saat kelompok belajar/diskusi, sehingga dari kelompok belajar tersebut hanya ada satu atau dua yang aktif mengerjakan, sedangkan siswa yang hobi bermain *game online* hanya menunggu jawaban dari siswa yang aktif mengerjakan tugas kelompok tersebut.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan wali kelas IX A pada tanggal 26 Januari 2022 beliau menuturkan bahwa siswa yang hobi bermain *game online* membuat resah guru ketika pembelajaran karena mereka

menyalahgunakan penggunaan gadget di sekolah ketika guru kelas mengizinkan siswa untuk menggunakan gadget mereka dengan tujuan utamanya adalah mencari materi yang ada di internet. Hal ini menjadi kesempatan bagi siswa yang kecanduan *game online* untuk mencari-cari kesempatan memainkan gamenya. Selain itu para guru juga memantau siswanya sering begadang hingga larut malam yang ditandai dengan notifikasi WhatsApp yang masih sering muncul di grup siswa. Hal ini tentunya dapat mengakibatkan siswa terlambat datang ke sekolah karena bangun terlalu siang.

Untuk melengkapi data awal penelitian berikut ini adalah data pelanggaran tata tertib yang telah dilakukan oleh salah satu siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi kecanduan *game online* yang berinisial RM kelas IX A selama tahun ajaran 2020/2021:

Tabel 1.1 Data Pelanggaran Tata Tertib Siswa MTs Sunan Kalijogo Kelas VII A Tahun Ajaran 2020/2021

Bentuk Pelanggaran	Jumlah Pelanggaran
Bolos	1 kali
Terlambat	13 kali
Tidak Memakai seragam lengkap	2 kali

Dari data pelanggaran tata tertib di atas dapat disimpulkan bahwa pelanggaran jenis terlambat datang sekolah menjadi paling tinggi di semua kelas MTs Sunan Kalijogo. Siswa yang terlambat akan mendapatkan sejumlah point yang dimasukkan dan di data dalam buku tata tertib sekolah. Terkait hal tersebut, dalam hal ini tentunya telah diketahui bahwa berdasarkan hasil pra wawancara bersama dengan salah satu siswa kelas IX yang menyatakan bahwa banyak dari teman-temannya yang merupakan

pemain *game online*, besar kemungkinan bahwa mereka main hingga larut malam hingga mengakibatkan para siswa banyak yang bangun terlalu siang sehingga terlambat datang ke sekolah.

Emil Durkhem menyatakan bahwa aturan yang bersifat *restitutive* (memperbaiki) merupakan salah ciri-ciri dari bentuk solidaritas organik. Solidaritas organik adalah solidaritas yang didasarkan atas heterogenitas masyarakat yang menyebabkan tingginya spesialisasi kerja dan karakteristik individu serta memiliki aturan yang mengikat dengan sebagian elemen masyarakat yang menjadi penegaknya. Dari teori tersebut maka tata tertib yang ada di sekolah merupakan salah satu ciri dari bentuk solidaritas organik karena memiliki spesialisasi kerja yakni antara guru (pihak sekolah) dengan murid, serta bersifat memulihkan, dan hanya guru yang berhak menghukum murid yang melanggar tata tertib tersebut. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya tata tertib yang ada di sekolah merupakan salah satu bentuk solidaritas sosial yang harus ditaati oleh setiap siswa dan guru sebagai pengawas. Dari pemaparan data awal di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul “Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Solidaritas Sosial Pada Siswa MTs Sunan Kalijogo Karang Besuki Kota Malang”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat disusun rumusan permasalahan untuk diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana dampak kecanduan permainan *game online* terhadap solidaritas sosial pada siswa MTs Sunan Kalijogo Karang Besuki Kota Malang?
2. Motivasi apa yang menyebabkan siswa MTs Sunan Kalijogo sehingga kecanduan *game online*?
3. Bagaimana upaya yang dilakukan oleh guru MTs Sunan Kalijogo dalam mengatasi siswa kecanduan *game online*?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan menjawab permasalahan berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan dampak kecanduan *game online* terhadap solidaritas sosial pada siswa MTs Sunan Kalijogo.Kota Malang.
2. Untuk menjelaskan motivasi apa yang menyebabkan siswa MTs Sunan Kalijogo sehingga kecanduan *game online*.
3. Untuk menjelaskan upaya yang dilakukan oleh guru MTs Sunan Kalijogo dalam mengatasi siswa kecanduan *game online*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan baru dalam khazanah keilmuan di bidang sosial dan pendidikan, khususnya perihal dampak *game online* terhadap solidaritas sosial serta diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan

perbandingan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan dampak dari kecanduan *game online* terhadap solidaritas sosial.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk menambah wawasan serta pengetahuan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, yakni dampak *game online* terhadap solidaritas sosial siswa.

b. Bagi Mahasiswa

Hasil yang diperoleh nantinya dapat dijadikan sebagai tambahan wawasan baru serta menjadi dasar dalam mengambil keputusan terutama dalam kehidupan sehari-hari.

c. Bagi Universitas

Manfaat penelitian ini bagi pihak Universitas adalah hasil dari produk penelitian dapat menjadi tambahan referensi Pustaka yang dapat dimanfaatkan oleh semua warga UIN Maulana Malik Ibrahim Malang khususnya Jurusan Pendidikan IPS.

d. Bagi Sekolah MTs Sunan Kalijogo

Produk penelitian dapat dijadikan koleksi referensi dan pustaka bagi pihak sekolah MTs Sunan Kalijogo, selain itu dari hasil penelitian tersebut dapat dijadikan landasan dalam menentukan kebijakan terutama dalam menggunakan smartphone

di sekolah sekaligus memberikan edukasi yang baik bagi para siswa selaku pengguna gadget.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian adalah untuk memberikan batasan penelitian agar tidak keluar jauh dari bahasan penelitian, selain itu juga berguna untuk memberikan kemudahan pemahaman untuk memahami isi dari penelitian. Jadi penelitian ini berfokus terhadap bagaimana dampak *game online* terhadap solidaritas sosial. Penggunaan *game online* di sini dapat dilihat berdasarkan aspek-aspek yang menimbulkan kecanduan *game online* yang diutarakan oleh Young, sedangkan untuk solidaritas sosial pada penelitian ini menggunakan teori yang dijelaskan oleh ahli sosiologi yaitu oleh Emile Durkhem yakni tentang solidaritas mekanik dan solidaritas organik serta didukung oleh teori dan penelitian terdahulu yang mendukung pembahasan solidaritas sosial. Dari kedua topik ini akan dicari dan dihubungkan bagaimana dampak dari penggunaan *game online* terhadap solidaritas sosial. Maka dari beberapa hal yang sudah dijelaskan tadi dapat dilihat bagaimana peneliti memfokuskan pembahasannya.

F. Originalitas penelitian

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Saidi Tobing (2021) pada skripsi yang berjudul “Dampak *Game online* Terhadap Interaksi Masyarakat Dewasa Awal Dalam Fungsi Sosial di Kecamatan Syiah Kuala”. Skripsi Prodi Bimbingan Konseling Islam, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Pada penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui dampak yang ditimbulkan dari *game online* terhadap fungsi sosial pada masyarakat Kota Banda Aceh. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah terletak pada metode penelitian yang digunakan yakni kualitatif, selain itu salah satu permasalahan yang dicari juga sama yakni berkaitan dengan dampak bermain *game online*. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah terletak pada pembahasan dampak yang disebabkan oleh *game online* yakni interaksi sosial dalam fungsi sosial.

2. Penelitian yang ditulis oleh Ah Yusuf, Ilya Krisnana, dan Achmad Ibrahim yang berjudul “Hubungan *Game online* Dengan Komunikasi Interpersonal Dan Interaksi Sosial Remaja” pada Jurnal Prodi Keperawatan Jiwa, Universitas Air Langga. Persamaan pada penelitian ini terhadap penelitian peneliti adalah pada pembahasan tentang *game online*, sedangkan perbedaannya terletak pada metode yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* memiliki hubungan dengan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial, semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah komunikasi interpersonal dan interaksi sosial begitu juga sebaliknya.
3. Penelitian yang ditulis oleh Tri Rizqi Ariantoro (2016) yang berjudul “Dampak *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar” pada jurnal Teknik Informatika Musirawas, STIK Bina Husada Palembang. Hasil

dari penelitian tersebut adalah siswa yang bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi berdampak pada menurunnya prestasi siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah membahas permasalahan yang sama yakni tentang *game online* dan menggunakan metode yang sama yaitu kualitatif, sedangkan perbedaannya adalah pada dampak yang dibahas pada penelitian ini tentang prestasi belajar sedangkan pada penelitian peneliti membahas dampaknya pada solidaritas sosial.

4. Penelitian yang ditulis oleh Nurul Ismi, Akmal (2020) yang berjudul “Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang” pada *Journal of Civic Education*, Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Padang. Hasil dari penelitian ini adalah permainan *game online* berdampak positif karena siswa dapat memiliki banyak teman, sedangkan dampak negatifnya adalah motivasi belajar siswa menjadi menurun. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti teliti adalah pada pembahasan yang sama yakni permasalahan dari *game online* dan menggunakan metode penelitian kualitatif, sedangkan perbedaan dari penelitian yang di bahas peneliti adalah terletak pada dampak yang dibahas dari *game online*, pada penelitian ini membahas tentang dampaknya pada perilaku siswa, sedangkan peneliti membahas tentang dampaknya pada solidaritas sosial siswa. Selain itu pada penelitian ini

subyek yang digunakan adalah pada jenjang SMA sedangkan peneliti meneliti pada subyek SMP/MTs.

5. Penelitian yang ditulis oleh Siti Khoiriyah (2019) yang berjudul “Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan”. Pada Skripsi Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif diantaranya meningkatkan konsentrasi, disiplin, meningkatkan pemahaman tentang computer dan mempererat silaturahmi. Sedangkan negatifnya adalah melalaikan ibadah sholat lima waktu, perubahan sikap dan perilaku. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti adalah terletak pada topik pembahasan yang sama yakni tentang *game online* dan menggunakan metode yang sama yakni metode kualitatif, sedangkan perbedaannya terletak pada dampak yang dibahas dari *game online* yakni tentang ibadah sedangkan pada penelitian yang peneliti teliti adalah tentang solidaritas sosial.

Tabel 1.7 Originalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/Thesis/Jurnal/DLL), Penerbit dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Muhammad Saidi Tobing pada skripsi yang berjudul “Dampak <i>Game online</i> Terhadap Interaksi Masyarakat Dewasa Awal Dalam Fungsi Sosial di Kecamatan Syiah Kuala”. Skripsi Prodi Bimbingan Konseling Islam, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. (2021)	Penelitian sama-sama membahas tentang <i>game online</i> dan menggunakan metode kualitatif .	Subyek dan tempat yang diteliti dan membahas dampak <i>game online</i> terhadap interaksi sosial.	Sasaran penelitian adalah untuk mengetahui dampak dari kecanduan <i>game online</i> terhadap solidaritas siswa.
2.	Ah Yusuf, Ilya Krisnana, dan Achmad Ibrahim yang berjudul “Hubungan <i>Game online</i> Dengan Komunikasi Interpersonal Dan Interaksi Sosial Remaja”. Jurnal Prodi Keperawatan Jiwa, Universitas Airlangga. (2019)	Penelitian sama-sama membahas tentang <i>game online</i> .	Subyek dan tempat yang diteliti dan membahas dampak <i>game online</i> terhadap komunikasi dan interaksi, perbedaan lain yakni penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.	Sasaran penelitian adalah untuk mengetahui dampak dari kecanduan <i>game online</i> terhadap solidaritas siswa
3.	Tri Rizqi Ariantoro pada jurnal yang berjudul “Dampak <i>Game online</i> Terhadap Prestasi Belajar Pelajar” pada jurnal	Penelitian sama-sama membahas tentang <i>game online</i> dan	Subyek dan tempat yang diteliti dan membahas dampak <i>game online</i>	Sasaran penelitian adalah untuk mengetahui

	Teknik Informatika Musirawas, STIK Bina Husada Palembang. (2016)	menggunakan metode kualitatif	terhadap prestasi belajar pelajar.	dampak dari kecanduan <i>game online</i> terhadap solidaritas siswa
4.	Nurul Ismi, Akmal yang berjudul “Dampak <i>Game online</i> Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang” pada Journal of Civic Education, Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Padang. (2020)	Penelitian sama-sama membahas tentang <i>game online</i> dan menggunakan metode kualitatif	Subyek dan tempat yang diteliti, membahas dampak <i>game online</i> terhadap perilaku siswa	Sasaran penelitian adalah untuk mengetahui dampak dari kecanduan <i>game online</i> terhadap solidaritas siswa
5.	Siti Khoiriyah (2019) yang berjudul “Dampak <i>Game online</i> Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan”. (2019)	Penelitian sama-sama membahas tentang <i>game online</i> dan menggunakan metode kualitatif	Subyek dan tempat yang diteliti dan membahas dampak <i>game online</i> terhadap ibadah sholat lima waktu.	Sasaran penelitian adalah untuk mengetahui dampak dari kecanduan <i>game online</i> terhadap solidaritas siswa

G. Definisi Istilah

1. *Game online*

Game online adalah suatu permainan yang dijalankan menggunakan jaringan internet yang menghubungkan mesin-mesin para pemain dan dapat diakses oleh banyak orang. *Game online* memiliki banyak sekali genre dan model permainan yang dapat dimainkan oleh para pemain.

Penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menimbulkan kecanduan yang tentunya dapat membahayakan bagi pemain.

2. Solidaritas Sosial

Solidaritas sosial adalah suatu hubungan antara individu dengan individu ataupun kelompok yang didasarkan atas perasaan moral yang dianut bersama dan dikuatkan oleh pengalaman emosional bersama. Solidaritas menurut Emil Durkheim terbagi menjadi dua yaitu solidaritas mekanik dan solidaritas organik.

H. Sistematika Pembahasan

Dalam sistematika pembahasan memuat setiap ide-ide pokok pembahasan sehingga dapat mempermudah dalam memperoleh gambaran dan pemahaman dalam penelitian yang dikaji. Sistematika yang disusun dalam penelitian ini adalah:

BAB I Pendahuluan

Dalam pendahuluan memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, orisinalitas penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka

Dalam Kajian Pustaka memuat deskripsi teoritis tentang judul penelitian digunakan dalam penelitian ini yakni “Dampak *Game online* Terhadap Solidaritas Sosial”. Teori yang digunakan terdiri dari kecanduan *game*

online yang dikemukakan oleh Lemmens, dan teori solidaritas dari Emil Durkhem.

BAB III Metode Penelitian

Dalam Metode Penelitian memuat teknik pengumpulan data, uji keabsahan data, lokasi penelitian, teknik penentuan informasi dan teknik analisis data.

BAB IV Paparan Data dan Hasil Penelitian

Dalam Paparan Data dan Hasil Penelitian memuat gambaran data yang diperoleh di lapangan sesuai dengan judul penelitian dan berisikan mengenai hasil analisis data.

BAB V Pembahasan

Dalam pembahasan berisikan analisa dari temuan dari data yang diperoleh yang digunakan untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah yang telah disusun.

BAB VI Penutup

Dalam Penutup memuat pembahasan berupa kesimpulan dari hasil penelitian yang telah ditemukan secara menyeluruh dan masukan atau saran peneliti untuk pembaca dan instansi yang bersangkutan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Dampak Kecanduan *Game online*

1. Pengertian Dampak

Menurut Waralah Rd Christo dampak adalah sesuatu yang diakibatkan oleh sesuatu yang dilakukan, bisa positif maupun negatif atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif). Memiliki dampak positif dan negatif bagi masyarakat adalah sebagai berikut :

- a) Dampak positif adalah suatu kejadian yang mendampakkan kepada masyarakat yang baiknya.
- b) Dampak negatif adalah suatu kejadian yang mendampakkan kepada masyarakat yang buruknya atau kebalikkan dampak positif¹.

2. Pengertian Kecanduan *Game online*

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia kecanduan memiliki makna ketagihan atau sudah sangat terikat. Sedangkan menurut Kamus Oxford, kecanduan (*addiction*) memiliki makna ketidakmampuan untuk berhenti menggunakan sesuatu untuk menjadikannya kebiasaan dan menghabiskan banyak waktu untuk

¹ Winda Novita, "Persepsi Masyarakat Tentang Keberadaan Odong-Odong Di Kampung Pasar Gompong Nagari Kambang Barat Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan," *The Lecturer at Geography Department of STKIP PGRI Sumatera Barat* 59 (2014): 1–5.

hobi atau sesuatu yang menyenangkan. Menurut Yee, pengertian adiksi atau adiksi adalah perilaku tidak sehat yang sulit dihentikan, artinya individu merasa sulit untuk mengakhiri kebiasaan yang biasa dilakukannya, sehingga berdampak negatif pada individu dan orang lain.². Jadi, Kecanduan adalah suatu keadaan dimana seseorang kehilangan kontrol diri atas dirinya dikarenakan suatu hal yang menyenangkan dan dikerjakan dalam jangka waktu yang lama serta dilakukan secara berulang-ulang sehingga menjadi suatu kebiasaan.

Burhan mendefinisikan *game online* sebagai game komputer yang dimainkan dalam mode multiplayer dengan menggunakan internet sebagai perantara. Kim menjelaskan bahwa *game online* adalah game atau permainan yang dapat dimainkan banyak orang secara bersamaan melalui jaringan komunikasi online. Jadi, *Game online* adalah suatu permainan yang dijalankan menggunakan jaringan internet yang menghubungkan mesin-mesin para pemain dan dapat diakses oleh banyak orang. Dalam *Game online* memiliki banyak genre yang dapat dimainkan dengan aturan-aturan dan tingkatan tertentu dalam setiap genre game. Dari segi psikologi, bermain *Game online* dapat memberikan rasa penasaran dan kepuasan selama bermain sehingga para pemain semakin tertarik

² Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). *Jurnal Konseling dan Pendidikan Konsep Adiksi Game online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling*. 4(3), 211–219. <http://jurnal.konselingindonesia.com>

untuk memainkannya³. Developer mendesain game yang dapat dimainkan dalam berbagai macam perangkat elektronik seperti gadget, computer/PC, dan tablet sehingga pemain mampu mengakses *Game online* sesuai dengan perangkat yang ia punya.

Kecanduan *Game online* termasuk kedalam ranah kecanduan internet atau *internet gaming disorder* dapat diartikan sebagai seseorang yang memiliki perilaku permainan gaming baik digital gaming maupun video gaming yang kesulitan dalam kontrol diri akibat bermain game. Kehilangan kontrol diri ini menjadi ciri-ciri khusus seseorang yang mengalami kecanduan game. Banyaknya waktu yang dihabiskan pecandu *Game online* yang dilakukan secara terus menerus dan berulang-ulang menyebabkan aktivitas lain menjadi terabaikan seolah-olah bermain *Game online* menjadi prioritas sehingga minat dan aktivitas sehari-hari menjadi sangat kurang. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) memasukkan kecanduan game ke dalam ranah adiksi dan penyakit psikis yang gejala-gejalanya menyerupai zat adiksi yang mengakibatkan penyakit gangguan mental⁴.

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan *Game online* adalah

³ *Ibid.*,

⁴ Tantri Widyarti Utami, A. H. (2020). Kecanduan *Game online* Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12, 17–22.

suatu keadaan dimana seseorang yang menghabiskan banyak waktunya untuk bermain *Game online* dengan indikasi bahwa individu tersebut kesulitan untuk mengendalikan dan mengontrolnya sehingga berdampak kepada kurangnya aktivitas dan waktu yang seharusnya dapat digunakan untuk hal lain.

3. Faktor-Faktor Kecanduan *Game online*

Menurut Young faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan internet atau *Game online* antara lain:

a. Ciri khas (*salience*)

Sesorang yang sudah kecanduan bermain *Game online* maka akan terbawa dalam kehidupan nyata, biasanya selalu memikirkan dan berfantasi saat harus berkonsentrasi dengan aktivitas lain seperti belajar saat sekolah atau kegiatan yang lain.

b. Penggunaan yang berlebihan (*excessive use*)

Intensitas bermain *Game online* yang tinggi akan berakibat pada pengabaian kegiatan lain bahkan kebutuhan dasar seperti makan, tidur, bahkan mandi.

c. Pengabaian pekerjaan (*neglect to work*)

Tingginya prioritas bermain *Game online* akan mengabaikan produktivitas kegiatan seperti tugas dan pekerjaan.

d. Antisipasi (*anticipation*)

Kebiasaan individu yang menggunakan waktunya untuk bermain *Game online* sebagai sarana pelarian diri sementara dari masalah di dunia nyata pemain dan dilakukan secara berulang-ulang maka akan memunculkan rutinitas kegiatan. Hal ini akan menyebabkan bermain *Game online* akan mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku pemainnya.

e. Mengabaikan akan kehidupan sosial (*neglect to social life*)

Bermain *Game online* dalam jangka waktu yang lama akan mengabaikan kehidupannya, karena pemain akan selalu focus untuk bermain sehingga waktu untuk bersosialisasi dengan sekitarnya menjadi berkurang.

f. Ketidakmampuan mengontrol diri (*lack of control*)

Ketidakmampuan individu yang terindikasi kecanduan *Game online* cenderung tidak memiliki batasan dalam memainkan *Game online* tersebut baik dalam intensitas maupun durasi sehingga ia sendiri kehilangan kontrol diri atas waktunya bermain *Game online*.⁵

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang kecanduan *Game online* memiliki beberapa faktor yang mempengaruhinya yakni *Salience* (pikiran bermain *Game*

⁵ Andri Kustiawan Arif and Andy W.B Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (Magetan: AE Media Grafika, 2019). Hal, 22-24

online yang terbawa dalam dunia nyata), *Excessive use* (intensitas waktu yang berlebihan dalam bermain *Game online*), *Neglect to work* (produktivitas seperti tugas dan pekerjaan yang menurun karena bermain *Game online*), *Anticipation* (sarana pelarian dari permasalahan dunia nyata yang dilakukan secara berulang-ulang), *Neglect to social life* (berkurangnya aktivitas sosial karena waktunya telah digunakan untuk bermain *Game online*), *Lack of control* (kehilangan kontrol diri pemain sehingga mengabaikan aktivitas-aktivitas lain).

Pada penelitian ini faktor kecanduan bermain *Game online* yang paling besar adalah faktor *Neglect to social life* (berkurangnya aktivitas sosial karena waktunya telah digunakan untuk bermain *Game online*) karena sangat berkaitan dengan waktu yang dihabiskan untuk bermain *Game online*. Ketika seseorang mengabaikan rutinitas yang biasa ia kerjakan dengan menggantinya dengan bermain *Game online* maka akan berdampak pada aspek kecanduan game yang lain..

4. Dampak Bermain *Game online*

Secara umum bermain *Game online* dapat memberikan dampak positif dan negatif. Dampak positif bermain *Game online* dapat diartikan memberikan manfaat atau pengaruh baik bagi pemain seperti memberikan latihan yang efektif pada otak,

keterampilan berfikir dan semangat tinggi. Dampak positif bermain *Game online* adalah sebagai berikut:

- a. Mampu memecahkan masalah dan mampu mengasah logika.
- b. Perhatian dan semangat tinggi yang lebih.
- c. Koordinasi tangan-mata, motorik dan kemampuan spasial.
Misal dalam permainan menebak pemain bisa berjalan sambil menembak dalam satu waktu.
- d. Mampu membuat analisa dan keputusan yang cepat dan berfikir yang mendalam.
- e. Kerja tim dan kerja sama ketika bermain dengan orang lain⁶.
- f. Bisa mendapatkan penghasilan apabila memenangkan kompetisi *Game online*.

Walaupun ada beberapa dampak positif yang ditimbulkan dari bermain *Game online*, akan tetapi di sisi lain juga berdampak buruk bagi pemain apabila berlebihan memainkannya. Dampak negatif tersebut ialah:

- a. Dapat meningkatkan pikiran agresif, perasaan dan perilaku.
Konten game yang berlatar kekerasan dapat memicu kekerasan di dunia nyata karena ia mempraktekkan apa yang ia lihat sehingga meningkatkan perilaku agresif pada pikiran pemainnya.

⁶ Ibid, hal. 26-28

b. Terisolasi dari lingkungan sosial

Individu yang menghabiskan waktunya untuk bermain *Game online* akan mengesampingkan aktivitas lain terutama dalam ranah sosial seperti berinteraksi dengan keluarga maupun dengan teman sebaya dan berolahraga.

c. Beberapa game mengajarkan nilai-nilai yang tidak bermoral.

Banyak konten *Game online* baik seperti penayangan gambar dengan karakter perempuan yang berpakaian seksual dan gameplay permainan yang tidak sesuai dengan moral seperti membunuh, menusuk, memukul dan bentuk kekerasan lainnya dapat memicu perilaku agresif pada pemain.

d. Prestasi akademik yang menurun

Seseorang yang sudah kecanduan *Game online* akan terpengaruh baik pikiran, perilaku, dan perasaan ke dalam dunia nyata. Sehingga kegiatan lain seperti belajar dan sekolah menjadi terganggu bahkan beberapa rela membolos sekolah untuk bermain *Game online* sehingga prestasi akademiknya akan menurun.

e. Berdampak pada kesehatan

Seseorang yang kecanduan *Game online* akan menatap layar Handphone/computer dengan durasi yang lama, hal ini dapat mengakibatkan mata minus, terlebih lagi apabila

bermain dalam keadaan kondisi sekitar yang gelap/kurang cahaya⁷.

f. Menghambur-hamburkan uang

Individu yang sudah kecanduan *game online* cenderung melakukan segala cara agar ia dapat memenangkan pertandingan dalam game seperti membeli item special atau mengejar *event* yang ada pada game dengan cara melakukan top up yakni membayar sejumlah uang ke dalam *game online*.

Berdasarkan paparan dampak dari kecanduan *Game online* di atas maka dapat disimpulkan bahwa secara umum bermain *Game online* menimbulkan dua dampak yakni dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif seperti dapat mengasah otak, memiliki semangat dan motivasi yang lebih, mampu melatih gerak tangan-mata, dan motoric, mampu membuat keputusan yang cepat dan berfikir secara mendalam, serta mampu bekerjasama dalam tim, dan apabila pemain tersebut menjadi *proplayer* maka dapat mendapatkan uang dari memenangkan kompetisi. Sedangkan dampak negatif dari kecanduan bermain *Game online* antara lain dapat memunculkan sifat kekerasan pada anak yang dipengaruhi oleh *gameplay* permainan, terisolasi dari lingkungan sosial, nilai-

⁷ Ibid, hal 29-31

nilai yang tidak bermoral pada game yang dapat mempengaruhi anak seperti karakter yang berpakaian sexy dan *gameplay* kekerasan, prestasi akademik menurun, dan menyebabkan kesehatan menjadi turun.

Pemain *game online* tentunya memiliki latarbelakang atau motivasi yang mendorong mereka untuk bermain *game online*. Setidaknya ada dua jenis motivasi yaitu:

a. Motivasi Intrinsik

Menurut Sardiman motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif dan berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Dengan kata lain individu terdorong untuk bertingkah laku kearah tujuan tertentu tanpa adanya faktor pendorong dari luar. Seseorang cenderung akan bersemangat untuk menyelesaikan suatu kegiatan karena ada motivasi yang kuat dalam dirinya. Motivasi sebagai suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang kedalam bentuk suatu kegiatan nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Syaiful motivasi intrinsik atau motivasi yang berasal dari dalam pribadi diri seseorang. Motivasi intrinsik timbul dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan atau dorongan dari orang lain. Sedangkan menurut Singgih D. Gunarsa motivasi intrinsik

merupakan dorongan atau kehendak yang kuat yang berasal dari dalam diri seseorang. Semakin kuat motivasi intrinsik yang dimiliki oleh seseorang, semakin besar kemungkinan ia memperlihatkan tingkah laku yang kuat untuk mencapai tujuan. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam individu, yang berarti seseorang melakukan suatu tindakan tidak berdasarkan dari dorongan-dorongan atau faktor-faktor lain yang berasal dari luar diri,

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang atau dari luar suatu lingkungan pekerjaan, karena adanya pengaruh faktor-faktor lain dari luar itulah yang menyebabkan rangsangan dari luar menjadi motivasi ekstrinsik bagi individu. Dengan kata lain motivasi ekstrinsik membuat seseorang melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain yang menguntungkannya. Menurut Singgih D. Gunarsa yang dimaksud dengan motivasi ekstrinsik adalah segala sesuatu yang diperoleh melalui pengamatan sendiri, ataupun melalui saran, anjuran atau dorongan dari orang lain. Motivasi ekstrinsik berbeda dari motivasi instrinsik karena dalam motivasi ini keinginan mahasiswa untuk berwirausaha online sangat dipengaruhi oleh adanya dorongan atau rangsangan dari luar.

Menurut Sardiman motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya rangsangan atau dorongan dari luar. Motivasi ekstrinsik dapat membangkitkan motivasi intrinsik, sehingga motivasi ekstrinsik sangat diperlukan dalam memperkuat pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Suhardi, motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang muncul karena adanya pengaruh dari luar diri seorang tersebut. Motivasi ini memiliki pemicu untuk membuat seseorang termotivasi. Pemicu ini dapat berupa uang, bonus, insentif, promosi jabatan, penghargaan, pujian dan sebagainya. Motivasi ekstrinsik memiliki kekuatan untuk mengubah kemauan seseorang dari tidak mau hingga mau melakukan sesuatu hal⁸.

B. Solidaritas Sosial

1. Pengertian Solidaritas Sosial

Solidaritas sosial adalah suatu perasaan moral yang timbul pada diri individu maupun dalam kelompok berupa nilai-nilai dan norma dengan prinsip yang sama agar terpenuhinya harapan serta peran. Pada umumnya solidaritas sosial merupakan nilai luhur bagi masyarakat terutama masyarakat yang hidup di lingkungan tradisional dengan

⁸ Dian Septianti and Melia Frastuti, "Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Internet, Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Minat Berwirausaha Online Mahasiswa Universitas Tridinanti Palembang," *Jurnal Ilmiah Ekonomi Global Masa Kini* 10, no. 2 (2019): 130, <https://doi.org/10.36982/jiegm.v10i2.871>.

prinsip yang dipegang dalam masyarakat yaitu saling membantu, saling peduli, bisa bekerjasama, saling membagi hasil panen, dan membangun di desa baik secara keuangan maupun tenaga dan sebagainya.⁹

Menurut Johnson, solidaritas sosial adalah suatu cara pandang dalam fakta sosial yang sudah menjadi hukum dan adat yang menghubungkan dengan gejala individu, salah satunya adalah karakteristik individu.¹⁰ Konsep solidaritas sosial merupakan suatu kelompok masyarakat yang memiliki rasa kepedulian antar sesama dengan menunjukkan hubungan antar individu maupun kelompok yang didasarkan atas moral, kolektif yang sama, dan kepercayaan yang dianut serta diperkuat oleh pengalaman emosional¹¹.

Jadi, dari paparan pengertian solidaritas sosial yang dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa, solidaritas sosial adalah suatu perasaan yang ada pada kelompok masyarakat yang berkaitan dengan kesaamaan moral, adat istiadat dan kepercayaan sehingga memunculkan rasa kepedulian antar individu dan kelompok untuk mencapai tujuan dari kelompok masyarakat tersebut. Secara umum prinsip dari solidaritas sosial adalah perasaan muncul dalam diri setiap individu dalam kelompok masyarakat berupa rasa kepedulian, keinginan untuk bekerjasama, tolong menolong, dan merasa saling memiliki dan sepenanggungan.

⁹ Nasution Z, *Solidaritas Sosial Dan Partisipasi Masyarakat Desa Transisi* (Malang: UMM Press, 2002). Hal. 3

¹⁰ Ibid., hlm. 71

¹¹ Ibid., hlm. 9

Dalam lingkup solidaritas sosial, tentunya memiliki beberapa faktor yang dapat dilihat sebagai tolak ukur solidaritas tersebut yaitu sikap saling tolong menolong yang masih terpelihara, proses pembangunan yang sesuai dengan harapan dan kebutuhan bersama, dapat bekerjasama antar komponen dalam kehidupan masyarakat¹². Dalam solidaritas sosial partisipasi setiap individu masyarakat sangat berpengaruh karena suatu pembangunan dalam mencapai tujuan yang diinginkan akan cepat tercapai apabila setiap individu masyarakat memiliki rasa dan pola pikir yang sama pada suatu permasalahan masyarakat. Secara umum memang masyarakat terbagi menjadi dua yaitu homogen dan heterogen, kepedulian sosial dari kedua macam masyarakat ini tentunya berbeda karena karakteristik masyarakatnya juga berbeda. Masyarakat homogen cenderung memiliki rasa kepedulian dan solidaritas sosial yang tinggi dari pada masyarakat yang heterogen.

Pada dasarnya interaksi sosial merupakan salah satu bagian dari solidaritas sosial, apabila tingkat interaksi sosial yang tinggi maka tingkat solidaritas juga akan tinggi. Ikatan kultural pada solidaritas sosial terkadang sudah melekat sebelum individu tersebut lahir yang disebut dengan norma masyarakat. Unsur-unsur dari ikatan tersebut adalah:

¹² Ibid, hlm. 6

- a. Seperasaan, yaitu kesamaan rasa dan pola pikir setiap individu dalam kelompok masyarakat sehingga dapat disebut sebagai kelompok kami (warga) sehingga kelompok tersebut memiliki kepekaan sosial yang tinggi karena apa yang dirasakan oleh satu masyarakat bisa dirasakan pula dalam satu kelompok masyarakat.
- b. Sepenanggungan, adalah perasaan yang timbul dalam setiap individu yang secara sadar mengetahui perannya dalam kehidupan bermasyarakat sehingga apabila ada suatu peristiwa yang berkaitan dengan keadaan atau kondisi yang dialami masyarakat, sangat dimungkinkan peranannya dalam kelompok tersebut untuk dijalankan.
- c. Saling butuh, yaitu suatu kondisi dalam kehidupan masyarakat yang secara sadar sangat bergantung pada orang lain baik secara fisik maupun psikologis, sehingga masyarakat (komunitas) dapat terpenuhi kebutuhan dan tercapainya tujuan yang diinginkan.

Salah satu bentuk dari solidaritas sosial yang sudah menjadi ciri khas dikalangan masyarakat adalah gotong royong. Istilah gotong royong dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat yang mengacu pada kegiatan saling tolong menolong atau saling membantu dalam masyarakat. Koetjaraningrat menyatakan bahwasanya setidaknya ada empat macam gotong royong

terutama dalam kehidupan bermasyarakat yaitu gotong royong dalam pertanian, gotong royong formal antar tetangga, gotong royong dalam perayaan dan pesta, dan gotong royong dalam bencana dan kematian.¹³

2. Bentuk-Bentuk Solidaritas Sosial

Dalam lingkup masyarakat, banyak ditemukan aktivitas yang dilakukan secara bersama dan tidak mengandalkan hasil kerja individu. Hal inilah yang memicu adanya bentuk-bentuk solidaritas dalam masyarakat.

Emile Durkhem adalah seorang sosiolog barat yang berasal dari Perancis yang lahir pada tahun 1858. Pemikiran-pemikiran yang digagas oleh Durkhem masih dipakai hingga saat ini untuk menganalisis hal-hal yang berkaitan dengan sosial masyarakat. Pemikiran yang paling terkenal dari Durkhem adalah teori sosial tentang fakta sosial. Fakta sosial menurut Durkhem adalah cara bertindak, yang memiliki ciri-ciri gejala empiric yang terukur, eksternal, menyebar dan menekan. Pemikiran ini berasal dari asumsi Emile Drukhem bahwa gejala sosial itu adalah riil dan mempengaruhi kesadaran individu perilakunya yang berbeda dari karakteristik psikologis, biologis maupun karakteristik individu lainnya¹⁴. Jadi fakta sosial adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang berdasarkan aturan /hukum/norma yang sudah

¹³ Ibid, hlm. 9-10

¹⁴ Zainuddin M. *Rekonstruksi Sosial Modern*. (Gadjah Mada University Press: Yogyakarta, 2012), hlm. 81

ditetapkan oleh masyarakat yang bersifat mengikat namun tidak berwujud. Salah satu contoh dari fakta sosial adalah hukum adat istiadat dalam masyarakat. Adat istiadat sudah ada sebelum individu itu lahir, jadi hukum atau norma tersebut wajib diikuti oleh setiap individu dalam lingkup masyarakat tersebut karena bersifat mengikat. Dari gagasan Emile Durkhem yakni tentang fakta sosial inilah akan turut memunculkan teori sosial tentang solidaritas sosial.

Emile Durkhem membagi solidaritas menjadi dua macam yaitu solidaritas sosial mekanik dan solidaritas organik.

a) Solidaritas sosial mekanik

Solidaritas sosial mekanik didasarkan pada “kesadaran kolektif” bersama yang menunjukkan pada totalitas kepercayaan-kepercayaan dan sentiment-sentimen bersama yang rata-rata ada pada warga masyarakat yang sama, solidaritas itu didasarkan suatu tingkat homogenitas yang tinggi dalam kepercayaan, sentiment dan lain sebagainya.

Solidaritas mekanik ini pada umumnya ada pada masyarakat tradisional yang bersifat homogen dan secara spontan cenderung pada suatu pola hidup bersama. Perbedaan antara individu dianggap tidak penting, sehingga fungsi setiap individu selalu dapat digantikan oleh yang lain. Kesadaran individu lemah, sebaliknya kesadaran kolektif mendominasi dalam kehidupan

sehari-hari. Apa yang dianggap baik oleh masyarakat dianggap baik pula oleh individu.

Adapun ciri-ciri dari solidaritas mekanik adalah:

- 1) Kegiatan / aktivitas sosial cenderung bersifat homogen seperti mata pencaharian yang rata-rata sebagai petani, aturan dan nilai-nilai norma serta moral dan agama sudah melekat lama, saling ketergantungan rendah, dan bersifat primitif atau pedesaan.
- 2) Posisi individu kolektivisme dan komunitas serta menekankan pada kelompok.
- 3) Struktur ekonomi merupakan kelompok terisolasi, pembagian kerja rendah, dan mencukupi kebutuhan.
- 4) Kontrol sosial melibatkan komunitas dalam menghukum.

b) Solidaritas Sosial Organik

Bentuk solidaritas ini menurut Durkhem berada pada masyarakat modern, yang pada umumnya masyarakat heterogen dengan karakteristik masyarakat yang berbeda. Anggota masyarakat terbagi terbagi dalam berbagai latar belakang mata pencaharian. Mereka hidup secara interpenden. Masing-masing memiliki tatanan nilai dan pengalaman yang berbeda-beda. Sebagai implikasinya kemudian muncul semangat individualism yang lebih kental dan cenderung mengesampingkan kehidupan

berkelompok. Masyarakat modern lalu hidup interpenden dan oleh karenanya untuk membangun mencapai apa yang mereka inginkan, mereka harus saling bergantung. Solidaritas yang mereka bangun bukan lagi atas dasar kesamaan identitas, melainkan justru atas dasar keanekaragaman identitas.¹⁵

Solidaritas organik didasarkan pada tingkat saling ketergantungan yang tinggi. Saling ketergantungan itu bertambah sebagai hasil dari bertambahnya spesialisasi dan pembagian pekerjaan yang memungkinkan dan juga menggairahkan bertambahnya perbedaan dikalangan individu. Durkheim mempertahankan bahwa kuatnya solidaritas organik itu ditandai dengan pentingnya hukum yang bersifat memulihkan daripada represif. Dalam system organik, kemarahan kolektif yang timbul menjadi lebih kecil kemungkinannya karena kesadaran kolektif yang timbul karena perilaku menyimpang menjadi lebih kecil kemungkinannya karena kesadaran kolektif itu tidak begitu kuat.

Dalam masyarakat modern, demikian pendapatnya, pembagian kerja yang sangat kompleks menghasilkan solidaritas organik. Spesialisasi yang berbeda-beda dalam bidang pekerjaan dan peranan sosial menciptakan ketergantungan yang mengikat

¹⁵ Zainuddin M. Op.cit., hal. 85-86

orang kepada sesamanya, karena mereka tidak bisa lagi memenuhi segala bentuk kebutuhan mereka sendiri.

Tabel 2.1 Perbandingan Solidaritas Mekanik dan Solidaritas Organik

Solidaritas Mekanik	Solidaritas Organik
1. Pembagian kerja renda	1. Pembagian kerja tinggi
2. Kesadaran kolektif kuat	2. Kesadaran kolektif lemah
3. Hukum represif dominan	3. Hukum restitutive dominan
4. Konsesus terhadap pola-pola normatif itu penting	4. Individualitas tinggi
5. Peranan komunitas dalam menghukum orang yang menyimpang	5. Konsensus terhadap nilai abstrak dan umum itu penting
6. Saling ketergantungan itu rendah	6. badan kontrol sosial menghukum orang yang menyimpang
7. Bersifat primitif atau pedesaan	7. saling ketergantungan yang tinggi
8. Diikat kesadaran kolektif	8. bersifat industrial-perkotaan
	9. diikat sistem pembagian kerja

Durkheim menghubungkan jenis solidaritas pada suatu masyarakat tertentu dengan dominasi suatu system hukum. Durkheim menemukan bahwa masyarakat yang memiliki solidaritas mekanis, hukum seringkali terlihat represif. Pelaku kejahatan atau perilaku menyimpang akan terkena hukuman, dan hal itu akan membalas kesadaran kolektif yang dilanggar oleh kejahatan itu. Masyarakat mekanis cenderung percaya sangat kuat pada moralitas bersama, sehingga setiap gangguan system

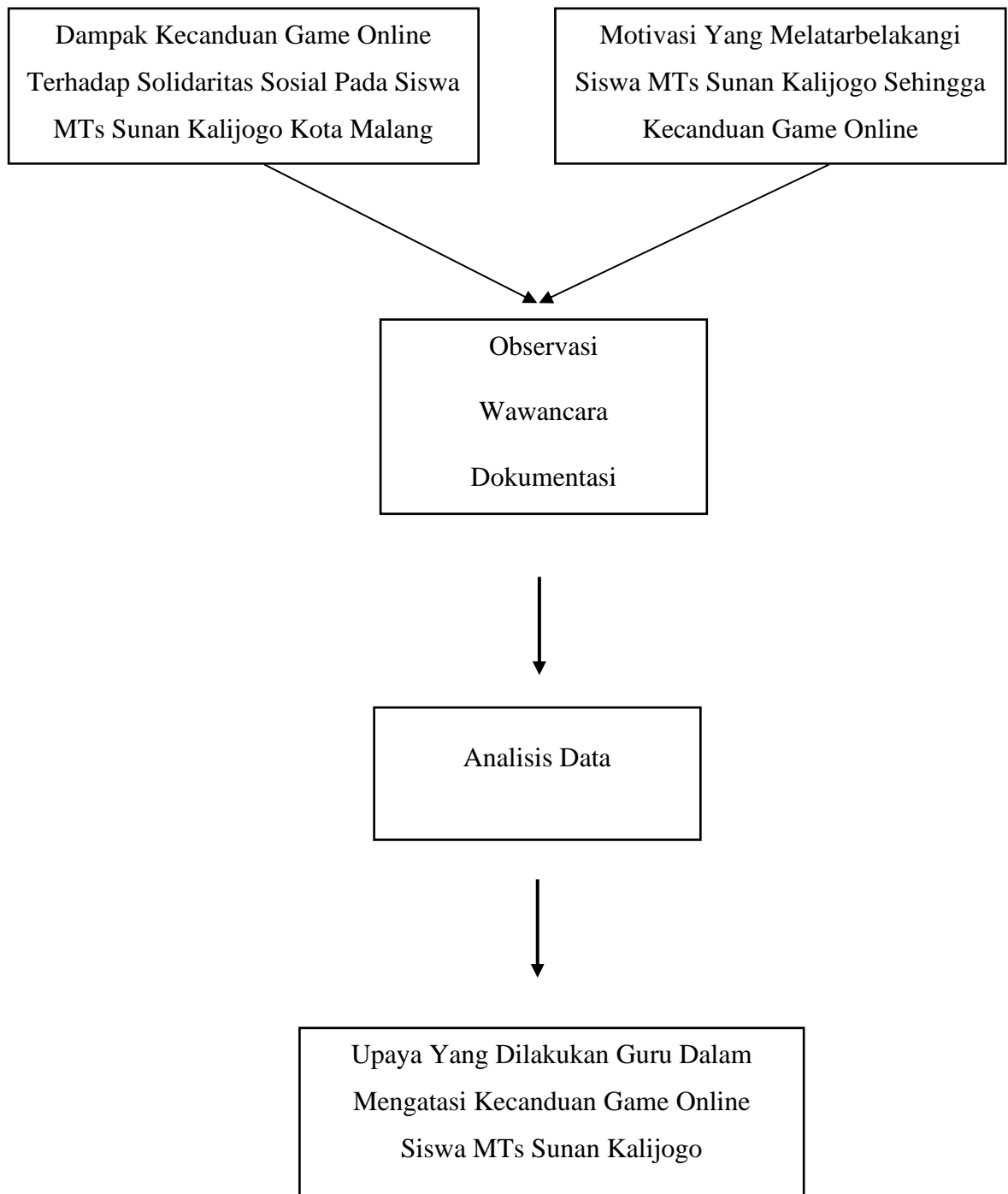
nilai dianut bersama kemungkinan akan dirasakan oleh sebagian besar masyarakat.

Sebaliknya, dalam masyarakat yang memiliki solidaritas organik bersifat restitutif. Dalam masyarakat organik pelanggaran-pelanggaran lebih memungkinkan dilihat dari perbuatan melawan individu tertentu atau segmen masyarakat. Seorang pelanggar hukum dalam masyarakat organik biasanya hanya diminta memberikan ganti rugi atau denda atas pelanggaran yang mereka lakukan¹⁶.

¹⁶ Muhammad Syukur, *Dasar-Dasar Teori Sosiologi* (Depok: Rajawali Press, 2018).hal 59-60

C. Kerangka Berfikir

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Pada dasarnya pendekatan penelitian kualitatif ialah pendekatan untuk menganalisis permasalahan sosial melalui suatu pengamatan baik dari sudut pandang kehidupan sosialnya, perilaku atau tindakannya, bahasa maupun sudut pandang dari objek yang diteliti. Hasil dari penelitian ini akan dideskripsikan sesuai dengan data yang diperoleh secara tertulis, bukan menggunakan bentuk perhitungan dan angka.

Alasan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif pada penelitian ini adalah karena metode penelitian kualitatif dianggap lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan, selain itu melalui pendekatan kualitatif peneliti secara langsung dan berinteraksi serta mengetahui permasalahan yang ada yang berhubungan dengan responden dari siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi kecanduan *game online*¹⁷.

B. Kehadiran Peneliti

Pada penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif kehadiran peneliti merupakan alat utama dalam penelitian karena bertindak sebagai instrument sekaligus pengumpul data. Menurut Lexy J. Moeleong, posisi peneliti pada penelitian kualitatif tergolong rumit karena berperan sebagai

¹⁷ Lexy J. Moeleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PY Remaja Rosdakarya, 2007), hal 8.

alat pengumpul data, perencana, pelaksana, analisis dan penafsir data, dan sekaligus menjadi pelapor hasil penelitian.

Kehadiran peneliti pada tahap awal adalah melakukan pra penelitian untuk mencari permasalahan yang akan diteliti yakni dengan data yang ada pada tata tertib MTs Sunan Kalijogo dan melakukan pra wawancara dengan siswa MTs Sunan Kalijogo kemudian menentukan judul penelitian, subyek dan tempat penelitian, dan mengantarkan surat perizinan penelitian kepada instansi terkait subyek dan lokasi penelitian yang akan diteliti.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Sunan Kalijogo Karang Besuki yang beralamatkan di Jl. Candi 3D / 442 Kelurahan Karang Besuki, Kecamatan Sukun, Kota Malang. Peneliti mengadakan penelitian di tempat ini karena beberapa hal. Alasan pertama lokasi penelitian yang tidak terlalu jauh dengan tempat tinggal domisili peneliti, sehingga apabila ada data yang kurang maka peneliti akan mudah mengunjungi lokasi penelitian. alasan kedua adalah, secara ilmiah banyak penelitian yang mengungkapkan bahwa kebanyakan kasus kecanduan *game online* adalah pada usia remaja, oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut di MTs Sunan Kalijogo.

D. Data dan Sumber Data

Data adalah informasi yang diperoleh selama masa penelitian. Dari segi fungsinya terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang bersumber dari objek penelitian secara

langsung yang biasanya diperoleh melalui wawancara maupun kuoesioner, sedangkan data sekunder adalah data yang tidak langsung diperoleh, biasanya berasal data yang diterbitkan oleh pihak lain¹⁸.

Dalam penelitian ini sumber data primer diperoleh dari data hasil wawancara peneliti dengan informan atau narasumber. Peneliti mewancarai beberapa informan yaitu Guru bagian Waka Kurikulum, Guru Wali Kelas IX A, Guru IPS, dan Siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi kecanduan *game online*. Sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini yaitu profil MTs Sunan Kalijogo Karang Besuki, visi-misi sekolah, struktur organisasi, dan buku tata tertib siswa MTs Sunan Kalijogo.

E. Teknik Pengumpulan Data

Data dikatakan valid apabila dapat dibuktikan secara empiris dan dapat dipertanggung jawabkan, maka dapat diperoleh melalui:

1. Wawancara

Wawancara (interview) adalah suatu cara mengumpulkan data melalui beberapa pertanyaan yang diajukan kepada orang lain yang dianggap sebagai informan / narasumber. Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis wawancara terstruktur yang berarti peneliti telah menyiapkan dan menyusun runtutan pertanyaan yang akan diberikan kepada informan / narasumber. Hal ini dilakukan agar supaya peneliti tidak keluar dari batasan masalah yang akan diteliti,

¹⁸ Thofifah I., *Statistika Pendidikan Dan Metode Penelitian Kuantitatif*. (Malang: Madani, 2015), hlm. 37-38

sehingga data yang diperoleh tidak kurang dan cukup sehingga dapat terhindar dari pengulangan proses wawancara.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara

No	Tema Wawancara	Sumber Data
1	Dampak kecanduan <i>game online</i> terhadap solidaritas sosial	Siswa yang terindikasi kecanduan <i>game online</i>
2	Motivasi siswa kecanduan <i>Game online</i>	Siswa yang terindikasi kecanduan <i>game online</i>
3	Upaya guru dalam mengatasi siswa yang kecanduan <i>game online</i>	Waka kesiswaan, Guru IPS, Wali Kelas

2. Observasi

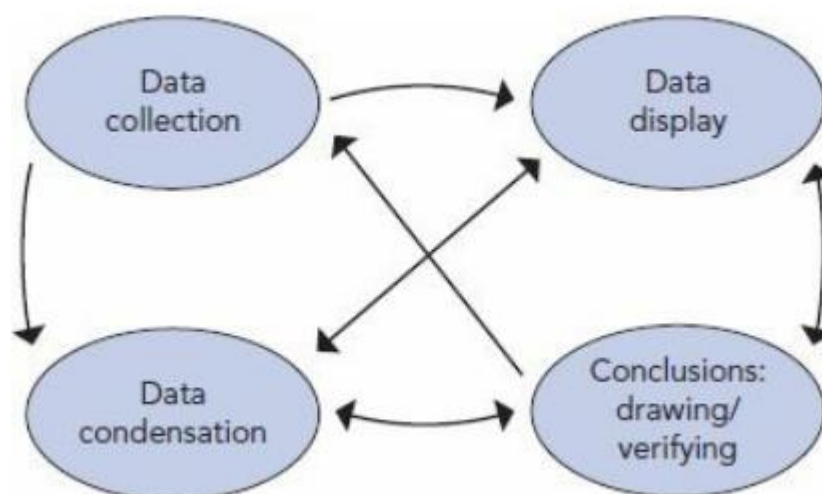
Observasi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan saat penelitian dengan cara mengamati objek yang akan diteliti. Metode observasi dapat dikatakan sebagai Teknik dasar seorang peneliti dalam meneliti ilmu apapun. Pengumpulan data menggunakan Teknik observasi tidak dibatasi oleh waktu, artinya selama proses pengumpulan data dapat dilakukan sewaktu-waktu agar data diperoleh dapat sesuai dengan fakta dilapangan. Peneliti melakukan observasi ketika siswa yang terindikasi kecanduan *game online* memainkan *game online* bersama teman-temannya, sehingga peneliti mengetahui secara langsung sikap solidaritas mereka ketika bermain *game online*.

3. Dokumentasi

Dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah lampau. Dokumen dapat berupa gambar, catatan, dan karya. Dalam penelitian dokumentasi

merupakan bagian yang paling penting karena sebagai bukti bahwa peneliti telah benar-benar melakukan suatu kegiatan penelitian. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi untuk memperoleh data berupa profil-profil sekolah, riwayat sekolah, visi misi sekolah, data siswa, struktur organisasi sekolah, serta foto-foto kegiatan penelitian selama di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

F. Analisis Data



Gambar 3.1 Bagan Analisis Data Interaktif Milles, Hubberman & Saldana (2014)

. Dalam menganalisis data yang telah dikumpulkan oleh peneliti, setidaknya ada empat tahapan yang perlu dilakukan oleh peneliti untuk menganalisis data tersebut, yaitu:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan Data diambil dari lokasi penelitian yaitu MTs Sunan Kalijogo yang diperoleh dari beberapa teknik melalui

wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mendapatkan hasil data yang berfokus pada penelitian yang telah ditentukan oleh peneliti.

2. Kondensasi Data

Kondensasi dalam menganalisis data akan memfokuskan pada proses pemilihan data keseluruhan catatan dari lapangan secara tertulis, wawancara, atau dokumen. Kesimpulannya bahwa proses kondensasi data ini diperoleh setelah peneliti melakukan wawancara dan mendapatkan data tertulis yang ada di lapangan, kemudian data tersebut akan dipilih untuk mendapatkan fokus penelitian yang dibutuhkan oleh peneliti.

3. Penyajian Data

Menurut Miles dan Huberman penyajian data merupakan rangkaian informasi tertata yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Langkah ini dilaksanakan karena adanya data-data yang diperoleh dari proses penelitian secara langsung yang berbentuk lisan atau yang lainnya. Dalam hal ini, penyajian data dilaksanakan agar peneliti bisa melihat gambaran atau bagian-bagian tertentu secara menyeluruh. Dan peneliti disini berupaya menyajikan data secara urut atau sesuai dengan pokok permasalahan dengan pembagian sub-pokok masalah dan data dapat berbentuk tabel, grafik, dan sebagainya¹⁹. Pada penelitian ini menyajikan data berupa dampak

¹⁹ Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes dan M. Ali Sodik, M.A. Dasar Metodologi Penelitian. Literasi Media Publishing, Sleman. 2015. Hal. 123

kecanduan *game online* terhadap solidaritas sosial pada siswa MTs Sunan Kalijogo beserta motivasinya, dan upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

4. Kesimpulan Data atau Verifikasi

Dalam kesimpulan data ini peneliti akan mengumpulkan data dari awal hingga akhir yang nantinya akan memberikan kesimpulan dari data yang telah diperoleh peneliti saat sedang penelitian. Kesimpulan pada tahap ini masih bersifat sementara, akan berubah pada tahap selanjutnya dengan adanya bukti-bukti yang jelas dan kuat untuk dipaparkan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kesimpulan kemungkinan dapat membantu menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal²⁰.

G. Keabsahan Data

1. Perpanjangan Pengamatan

Perpanjangan pengamatan pada penelitian dimaksudkan apabila data yang diperoleh belum memenuhi apa yang diinginkan oleh peneliti, hal ini berarti peneliti Kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data yang kurang dengan cara mengamati/pengamatan, wawancara lagi dengan informan baik yang telah ditemui ataupun yang baru. Dengan memperpanjang pengamatan dapat meningkatkan keakurasian data dan

²⁰ Mettthew B. Miles, Michael A. Hubberman, and Jonny Saldana, *Qualitative Data Analysis* (Washington DC: SAGE Publication, 1994).

hubungan peneliti dengan informan dapat semakin dekat, terbuka, dan saling percaya.

2. Meningkatkan ketekunan

Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan dengan lebih cermat agar data yang diperoleh sesuai dengan permasalahan yang dicari sehingga dapat berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian dapat diurutkan secara sistematis mulai dari peristiwa hingga pelaporan.

3. Triangulasi

Teknik pengumpulan data triangulasi dapat diartikan sebagai penggabungan data yang diperoleh dari semua teknik pengumpul data dan sumber data yang sudah ada. Dalam penggunaan teknik pengumpulan data triangulasi berarti peneliti bukan hanya mengumpulkan data akan tetapi sekaligus menguji kredibilitas data dari data yang diperoleh dari teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data²¹.

Sebelum menggunakan teknik triangulasi, peneliti yang telah memperoleh data-data yang diperlukan perlu melakukan pencocokan terhadap rumusan masalah yang telah disusun. Apabila data yang diperoleh dengan rumusan masalah sudah terdapat kesinambungan maka peneliti dapat melakukan triangulasi.

²¹ Sugiono, Memahami penelitian kualitatif, (Bandung: Alfabeta, 2009) hal. 82-83

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan/Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dari awal penyusunan penelitian hingga laporan akhir. Tahapan-tahapan tersebut antara lain:

1. Tahap perisapan
 - a. Menentukan permasalahan yang akan diteliti
 - b. Menentukan objek
 - c. Mencari data awal
 - d. Mengajukan judul
 - e. Mencari sumber Pustaka yang relevan
 - f. Menyusun rancangan penelitian
 - g. Mengkonsultasikan proposal pada dosen pembimbing
 - h. Membuat dan mengurus surat izin guna penelitian
2. Tahapan pelaksanaan penelitian
 - a. Mencari dan mengumpulkan data penelitian
 - b. Mengklasifikasikan data berdasarkan permasalahan
 - c. Menganalisis data penelitian
 - d. Menguji keabsahan data penelitian
 - e. Mengumpulkan hasil penelitian dan konsultasi ke dosen pembimbing
3. Tahap penyelesaian
 - a. Menyusun laporan
 - b. Revisi

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Profil MTs Sunan Kalijogo Karang Besuki

- a. Nama Madrasah : Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo
- b. NSM/NPSN : 121235730022/20583825
- c. Yayasan yang menaungi : Yayasan Taman Pendidikan Islam
“Sunan Kalijogo”
- d. Status Akreditasi : B Tahun 2016
- e. Alamat Madrasah : Jl. Candi 3 D No. 442 0341-564357
Karangbesuki - Sukun - Kota Malang
- f. Tahun Berdiri : 1992
- g. Izin Operasional : Mts SUKA/73.002/2017
- h. Kepala Madrasah : Drs. Farid Wajdi Sjaifullah, M.pd
- i. Jumlah Pendidik : 18

2. Visi dan Misi Madrasah

a. Visi

Terciptanya Peserta Didik Yang Berakhlak, Kreatif, Berbudaya

Indikator:

- 1) Beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT
- 2) Menguasai bahasa dan sains
- 3) Menguasai dan bersaing dalam ilmu dan teknologi
- 4) Berbudaya dan berkarakter

b. Misi

- 1) Menumbuhkembangkan sikap dan amaliah islami
- 2) Mengembangkan pembelajaran berbasis iman dan taqwa
- 3) Menciptakan budaya gemar membaca, menulis, dan berinteraksi
- 4) Mengembangkan pembelajaran saintifik
- 5) Menumbuhkan semangat keunggulan dan kompetisi
- 6) Melaksanakan pembelajaran berbasis pengetahuan dan teknologi
- 7) Menciptakan suasana kelas yang indah, nuriah, dan berfaedah
- 8) Menumbuhkan kebanggaan dan kecintaan terhadap bangsa, bahasa, dan tradisi
- 9) Menciptakan komunikasi yang akrab dan santun

3. Sejarah Singkat Madrasah

Sejarah awal berdirinya MTs Sunan Kalijogo berawal dari seseorang yang bernama Pak Danu, beliau tokoh masyarakat serta mantan lurah seperti kyainya. Lalu sosok beliau menjadi panutan di masyarakat seperti kyai. Setelah itu beliau mempunyai kakak bernama Kyai Thohir. Kyai Thohir tersebut tidak memiliki keturunan. Kyai Thohir itu yang memiliki sebidang tanah dari MI sampai RA (sekarang). Jadi Pak Kyai Danu itu mempunyai hubungan erat dengan Romo Kyai Yahya di Gading. Karena di wilayah ini dekat dengan Gading pondok pesantren. Saat berjalan-jalan santai di sebelahnya Kyai Danu berkata pada kyai Yahya” berikan aku anak di sini” akhirnya kyai setuju. Hal ini

dikarenakan anak semata wayang Kyai Danu yang bernama Gus Deri dibuat rebutan dengan besannya dari Turen. Gus Deri yang diminta untuk buka pondok disini di daerah wilayah karang Besuki. Pada akhirnya belum sampai mendirikan pondok Gus Deri diambil oleh Allah bersama istrinya. Akhirnya tidak jadi mendirikan pondok. Setelah itu tanah dikembalikan ke keluarga tanahnya kyai Thohir rumahnya bersebelahan dengan mushola perempuan. kemudian Kyai Yahya tidak menjadi membangun pondok maka dikembalikan. Tanah Kyai tidak hanya mulai MI sampai RA, namun tanah sekitar warga ini sudah dibeli sama Romo Kyai luasnya sampek halaman belakang rumah Bu Nur. Akhirnya tanah dikembalikan ke Kyai Thohir kakaknya ustadz Danu pak Danu memutuskan untuk “bagaimana jika membangun sekolah di tanah ini?” MI sudah ada namun berpindah-pinda tempat. Pada saat itu Bu Nur ikut PGA itu seperti ikut-ikutan mengajar kemudian pindah ke Kyai Dasuki. Kyai Dasuki ini bersaudara dengan kyai Thohir dan Kyai Danu kalau di cakupan wilayah MTs, mereka memiliki asset terbesar yakni Kaya akan tanah. Halaman olahraga itu punya kyai dasuki. Sekolahnya itu pindah-pindah mulai tahun 1978 sampai 1979. Kemudian 3 bersaudara berunding untuk membangun sekolah islam di daerah ini. Pendidikan itu membutuhkan tempat dan lahan menurut tutur sang Kyai. Bagaimana kalau lahannya Kyai Thohir diwakafkan? Kyai setuju dan akhirnya tanah sudah ada. Tinggal perekrutan pengurus, saat itu mampu dalam pembangunan itu ada partisipasi masyarakat kalau

tanahnya tetap dari keluarga Ustad Danu. Saat itu orang yang lagi naik daun ada 2 kontraktor untuk memborong yang bernama Pak Haji Jumain dan Pak Haji Muslimin. Beliau itu usahanya maju dalam bidang usahanya jika ada semen, batu-batu kerikil dan perabotan yang berhubungan dengan bangunan beliau selalu menshodaqohkan. Dimana yang terpenting sekolah sudah berdiri. Anak Pak Juamain diangkat sebagai ketua yayasan disini anaknya diangkat menjadi guru di MTs.

Pengalaman mengajar Pertama Bu Nur yakni mengajar MI, lalu jeda pada tahun 1984 sudah mulai mengajar. Bangunan Sekolah MTs Sunan Kalijaga ini milik masyarakat namun donaturnya dari Pak Wakhim. Pada awal pendirian terdapat 10 guru serta 12 peserta didik. Tradisi dalam penerimaan peserta didik melalui "getok tular" atau "door to door" bisa disebut dengan mendatangi rumah ke rumah. Dengan mencari anak yang ingin masuk SMP. Kalau sekarang sudah ada tim untuk memasarkan sekolah seperti menyebarkan brosur.

B. Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Solidaritas Sosial Pada Siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang

Menurut Waralah Rd Christo menyebutkan bahwasanya dampak terbagi menjadi dua yaitu dampak positif dan dampak negative. Berikut ini adalah paparan data yang diperoleh di lapangan terkait dengan dampak *game online* terhadap solidaritas sosial pada siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

1. Dampak Positif

a. Membentuk komunitas

Relasi bisa muncul karena adanya perkenalan sehingga memunculkan hubungan satu sama lain. Begitu juga dengan pemain *game online* yang bisa terhubung dengan banyak orang yang juga sama sebagai pemain *game online*. Pak Aris menyampaikan bahawasanya dalam bermain game memang dapat memunculkan komunitas *game online*.

“sangat berpengaruh, karena di *game online* itu membentuk komunitas karena tidak bermain sendiri atau istilahnya battle dengan temannya. Terus dari tidak bermain sendiri itu kan membentuk komunitas anak-anak game ya kan. Pertemanan-pertemanan game..”²².

Mario Rifki Revando selaku siswa sekaligus pemain *game online* juga menyatakan hal serupa.

“kalau squad ada tapi online saja. Kalau offline cuma sekedar sering saja bermain game (dengan mereka), paling sering main dengan teman online saya”²³.

Riski Dwi Nur Rahmadani mengaku bahwa ketika bermain *game online* ia memiliki banyak teman.

“ya karena temennya banyak mas kalau di Free Fire, kalau di Mobile Legend sedikit dan jarang saya mainkan. Kalau guild (squad) ada mas, itu temen online saya kenal jauh”²⁴.

²² Hasil wawancara dengan Pak Aris Yulianto Waka Kesiswaan MTs Sunan Kalijogo, Pada 26 Januari 2022

²³ Hasil wawancara dengan Mario Rifki Revando Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 12 Februari 2022.

²⁴ Hasil wawancara dengan Riski Dwi Nur Rahmadani Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 23 Februari 2022

Muhammad Zidan Arvien memberikan pernyataan bahwa ia memiliki teman yang banyak ketika bermain *game online*.

“banyak sih mas kenalan saya terutama dari teman online, yang paling banyak itu dari sumatra”²⁵.

Riang Manggala siswa kelas IX A yang merupakan pecandu *game online* juga memberikan pernyataan.

“punya mas squad *game online*, dan itu offline semua mas. Online ngga punya, sama anak kampung. Soalnya kalau komunikasi itu jelas”²⁶.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh peneliti di atas dapat disimpulkan bahwa para pemain *game online* merasa memiliki banyak teman walaupun hanya sebatas teman online dan belum pernah bertemu sama sekali karena dalam *game online* secara tidak langsung mereka dapat berinteraksi dengan banyak orang dari berbagai daerah bahkan penjuru dunia. Selain itu mereka juga membuat komunitas (squad) dalam game yang mereka mainkan untuk membantu mereka meraih pangkat yang lebih tinggi.

²⁵ Hasil wawancara dengan Muhammad Zidan Arvien Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 18 April 2022

²⁶ Hasil wawancara dengan Riang Manggala Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 23 Februari 2022

b. Prososial Antar Sesama Gamer

Seseorang akan terobsesi dengan sesuatu maka orang tersebut cenderung akan mau melakukan suatu hal yang cenderung merepotkan asalkan obsesinya tersebut dapat terpenuhi. Hal ini juga dilakukan oleh Mario Rifki Revando.

“Paling sering itu top up untuk teman saya, biasanya itu 10 ribu. Ya itu kalau ada event-event kayak gini mas. Kalau ada kompetisi semisal ada yang perlu dibantu (kompetisi squad mingguan) ya main mas. Bahkan sampai larut malam”²⁷.

Riski Dwi Nur Rahmadani yang juga merupakan pemain *game online* juga menyampaikan.

“pilih mabar (main bersama) mas. Karena kalau bermain bersama teman itu mereka lebih bermain sportif”²⁸.

Riang Manggala siswa kelas IX A yang merupakan pecandu *game online* juga memberikan pernyataan.

“kalau top up ngga pernah mas, tapi kalau sekedar thathering pernah mas, kasihan temen saya main game tapi kuotanya habis”²⁹.

Muhammad Zidan Arvien mengaku pernah membelikan diamond kepada teman dekat *game onlinenya*.

“pernah mas saya top up untuk teman dekat saya, sekitar 50 ribu waktu itu, saya juga pilih mabar mas dari pada solo kalau nggak 3 yang lima untuk party”³⁰.

²⁷ Hasil wawancara dengan Mario Rifki Revando Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 12 Februari 2022

²⁸ Hasil wawancara dengan Riski Dwi Nur Rahamadani Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 23 Februari 2022

²⁹ Hasil wawancara dengan Riang Manggala Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 23 Februari 2022

³⁰ Hasil wawancara dengan Muhammad Zidan Arvien Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 18 April 2022

Berdasarkan data yang telah disampaikan oleh narasumber di atas dapat disimpulkan bahwa kebanyakan dari pemain *game online* memilih untuk bermain bersama dengan teman (mabar) daripada bermain sendiri (main solo) karena mereka merasa dengan bermain dengan teman dapat lebih bersemangat. Bukan hanya itu mereka juga rela membelikan diamon dengan cara top up menggunakan uang mereka untuk temannya, ada juga memberikan kuota mereka dengan cara thatering agar temannya bisa main game.

c. Melatih Kerjasama Tim

Game online Mobile Legend merupakan *game online* yang berjenis tim dan strategi yang mengaruskan setiap tim untuk bekerjasama dengan kompak dan setiap pemainnya bermain serius agar tidak menjadi beban tim.

Mario Rifki Revando selaku pemain *game online* menyampaikan bahwa ketika bermain dengan teman setimnya ia bermain dengan serius agar mendapatkan kemenangan.

“Iya saya selalu serius ketika bermain game, tapi kalau troll (bermain buruk) pernah tapi sangat jarang. Saya juga sangat percaya kepada tim saya untuk meraih kemenangan”³¹.

Riski Dwi Nur Rahmadani yang juga merupakan pemain *game online* juga menyampaikan

³¹ Hasil wawancara dengan Mario Rifki Revando Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 12 Februari 2022.

“saya selalu bermain serius mas ketika bermain, karena ya agar rank (pangkat) nya naik”³².

Riang Manggala siswa kelas IX A yang merupakan pecandu *game online* juga memberikan pernyataan.

“kalau ikut turnamen itu serius mas, kalau Cuma main classic biasa. Main have fun, sama ranked juga serius mas”³³.

Muhammad Zidan Arvien juga memberikan pernyataan bahwa ia sering bermain *game online* dengan serius.

“saya main itu sering serius mas, walaupun kadang-kadang ngetroll hehe”³⁴.

Dari pernyataan yang diungkapkan dari beberapa narasumber di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar dari pemain *game online* selalu bermain serius karena tidak mau ia dan timnya mengalami kekalahan yang dapat menyebabkan turunnya pangkat.

2. Dampak Negatif

a. Sering Terlambat ke Sekolah

Penggunaan intensitas yang tinggi terhadap permainan *game online* terutama pada malam hari dapat berimbas pada aktivitas keesokan harinya. Para siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi kecanduan juga mengakui bahwa mereka sering terlambat datang ke

³² Hasil wawancara dengan Riski Dwi Nur Rahamadani Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 23 Februari 2022

³³ Hasil wawancara dengan Riang Manggala Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 23 Februari 2022

³⁴ Hasil wawancara dengan Muhammad Zidan Arvien Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 23 Februari 2022

sekolah karena bermain *game online*. Seperti yang dikatakan oleh Mario Rifki Revando.

“perah mas terlambat ke sekolah, soalnya waktu itu pagi main game jadi sampai lupa kalau sudah waktunya sekolah. Jadi ya itu saya telat 15 menit kalau tidak salah”³⁵.

Riang Manggala juga mengakui bahwa ia sering terlambat karena pada malam hari main game.

“pernah mas bangun kesiangan karena game. Ya itu karena pas malem main *game online* sampai larut malem”³⁶.

NAMA PESERTA DIDIK: RIANG MANGGALA
NO. INDIK: _____

REKAPITULASI POINT PELANGGARAN DAN PENGHARGAAN PESERTA DIDIK

No.	Hari / Tanggal	Jenis Pelanggaran/Penghargaan	Skor Point Negatif / Positif	TTd Siswa	TTd Petugas
1	18/11/2021	Membolos	5		✓
2	22/11/2021	Telat	9		
3	24/01/22	Tidak memakai dasi	1		
4	20/01/2022	Terlambat	2		K
5	26/01/2022	Datang terlambat	2		A
6	31/12	Terlambat	2		A
7	2/2/2022	Terlambat	2		R
8	11/2/22	terlambat	2		R
9	09-02-2022	" "	2		J
10	01-02-2022	" "	2		M
11	11/02/2022	" " "	2		M
	17/2/2022	tidak sholat	5		✓
12	18/3/2022	tidak sholat + terlambat	2		✓
13	18/3-5-22	terlambat	2		A
14	18/3/22	" " "	2		A
15	23.03.2022	" "	2		A
16	23/3/2022	Menjadi imam sholat - Dhuha		10	✓
17	24-4-2022	terlambat			A
18	20/03/2022	terlambat			A

Gambar 4.1 Point Pelanggaran Siswa MTs Sunan Kalijogo

³⁵ Hasil wawancara dengan Mario Rifki Revando Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 24 Juni 2022

³⁶ Hasil wawancara dengan Riang Manggala Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 24 Juni 2022

Riski Dwi Nur Rahmadani siswa kelas IX juga mengatakan hal serupa.

“ya kadang terlambat itu gara-gara malem itu tidak tidur sampai jam dua karena main *game online*”³⁷.

NAMA PESERTA DIDIK: Riski Dwi Nur P.
NO. INDIK: _____

REKAPITULASI POINT PELANGGARAN DAN PENGHARGAAN PESERTA DIDIK

No.	Hari / Tanggal	Jenis Pelanggaran/Penghargaan	Skor Point Negatif / Positif	TTG Siswa	TTG Petugas
1	Senin	lks penuh dan	✓ 1	✓	✓
2	Jumat 13/12 13/12/2021	lks memakan Hagiak	✓ 1	✓	✓
3	Senin 14/12 14/12/2021	lks memukul dadi	1	✓	✓
4	Sabtu	bolos	5	✓	✓
5	18/12 18/12/21	tidak membaruk parsiak pam Tamuzak	2		✓
6	20/01/22	Terlambat	2		✓
7	3/2/22	—	2		✓
8	11/2/22	—	2		✓
9	23-02-2022	—	2		✓
10	10/03/2022	—	2		✓
11	14/03/2022	—	2		✓
12	11/04/2022	—	2		✓
13	14/05/2022	—	2		✓
14	Kom. - 5-22	—	—		✓
15	18/5/22	—	—		✓
16	24-5-2022	—	—		✓
15	28-02-2022	terlambat	2		✓

Gambar 4.2 Point Pelanggaran Siswa MTs Sunan Kalijogo

³⁷ Hasil wawancara dengan Riski Dwi Nur Rahmadani Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 24 Juni 2022

Dari paparan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa mereka sering melanggar aturan terutama datang terlambat ke sekolah sehingga mendapatkan point yang disebabkan main *game online* sampai larut malam sehingga berdampak pada bangun paginya, ada juga karena main *game online* di pagi hari sehingga lupa waktu kalau sudah jamnya berangkat ke sekolah.

b. Kurangnya Rasa Kepedulian Sosial

Salah satu bagian dari solidaritas sosial adalah rasa kepedulian sosial bisa dalam lingkup keluarga ataupun dalam lingkup lingkungan sekitar. Mario Rifki Revando yang merupakan pecandu *game online* Mobile Legend mengatakan bahwa memang kurang dalam hal sosial.

‘kalau waktu ada kegiatan kerja bakti kayak gitu saya pilih game mas, karena ada teman (yang bermain). Kalau kerja bakti itu saya tidak terlalu kenal dengan orang lain, jadi pilih di rumah saja main game’³⁸.

Riski Dwi Nur Rahmadani yang juga merupakan pemain *game online* juga menyampaikan

“kalau ada kegiatan gotong royong dan kerja bakti saya tetap lebih memilih bermain mas, ngga ikut gotong royong, karena menurut saya yang ikut itu bapak-bapak”³⁹.

Riang Manggala siswa kelas IX A yang merupakan pecandu *game online* juga memberikan pernyataan.

³⁸ Hasil wawancara dengan Mario Rifki Revando Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 12 Februari 2022.

³⁹ Hasil wawancara dengan Riski Dwi Nur Rahamadani Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 23 Februari 2022

“..yang paling sering saya tinggalkan karena game itu kerja bakti antar RT mas sama-sama bagi-bagi ta’jil”⁴⁰.

Muhammad Zidan Arvien menuturkan bahwa ia lebih memilih *game online* dari pada kegiatan sosial.

“ngga ikut mas kalau kerja bakti, pilih main *game online* ya karena males”.

Berdasarkan data yang disampaikan oleh narasumber yang terindikasi kecanduan *game online* bahwasanya mereka lebih memilih bermain *game online* dari pada kegiatan sosial seperti kerja bakti. Mereka merasa malas untuk bekerja sama dengan masyarakat sekitar dan memilih menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*.

c. Sering Acuh Pada Teman Yang Tidak Bermain *Game online*

Terkadang orang yang sudah serius dalam bermain *game online* menjadi tidak peduli dengan apa yang ada disekitarnya, dan lebih memilih fokus bermain *game online*.

Mario Rifki Revando juga menyatakan demikian.

“Pernah mas, temen saya tidak bermain game jadi saya biarkan karena dia tidak bisa bermain game dan saya fokus di game”⁴¹.

Riang Manggala siswa kelas IX A yang merupakan pecandu *game online* juga memberikan pernyataan.

⁴⁰ Hasil wawancara dengan Riang Manggala Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 26 April 2022

⁴¹ Hasil wawancara dengan Mario Rifki Revando Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 12 Februari 2022.

“ada teman saya yang tidak main game mas waktu di warung, dan saya tetap bermain *game online*, jadi saya biarkan saja mas. Kadang teman saya yang tidak bermain itu karena hp nya hilang atau rusak”.

Berdasarkan data yang diperoleh di atas maka dapat diketahui bahwa para siswa MTs Sunan Kaliogo yang tergolong kecanduan *game online* cenderung asik sendiri bermain *game online* dan tidak memperdulikan temannya yang tidak bermain *game online*. Hal ini menandakan bahwa mereka kurang dalam kepekaan sosial dan tidak memperdulikan keadaan sekitar dan lebih bermain *game online*.

d. Sering Mencaci Teman Satu Tim

Isitlah *toxic* sering digunakan dalam dunia game untuk orang yang banyak bicara atau *comment* selama game berlangsung. Para pemain *game online* yang sudah candu terkadang sering terbawa emosi karena memiliki teman setim yang tidak sportif dan permainan yang buruk sehingga mereka mencaci pemain tersebut. Mario Rifki Revando sebagai pecandu game mengaku sering mencaci teman satu tim.

“iya tapi tergantung keadaan, kalau misal timnya bermain tidak memiliki niat maka saya maki-maki mas, tapi kalau timnya bermain serius ya saya biasa aja”⁴².

Riski Dwi Rahmadani juga memberikan pertanyaan yang hampir serupa.

⁴² Hasil wawancara dengan Mario Rifki Revando Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 11 Mei 2022.

“wuh sering mas, kadang kadang itu ya mereka tidak bermain sportif soalnya”⁴³.

Riang Manggala sebagai pemain game Mobile Legend juga mengatakan bahwa ia sering mancaci teman satu tim nya sendiri.

“wah sering mas, seperti bermain tidak sportif terus ngetroll kayak gitu mas”⁴⁴.

Dari paparan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa para siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi kecanduan *game online* sering memaki-maki teman satu timnya karena bermain tidak sportif dan juga bermain dengan buruk. Peneliti juga menyimpulkan bahwa permainan *game online* ternyata juga mempengaruhi emosi para pemainnya yang cenderung lebih kearah keburukan seperti toxic dan berkata-kata kasar.

e. Dapat Memicu Konflik Dengan Orang Tua

Orang terdekat dari setiap orang adalah keluarga. Orang tua merupakan seseorang yang paling berjasa dalam kehidupan anak, tanda anak yang berbakti adalah selalu mengikuti apa yang diperintahkan orang tua. Pemain *game online* yang sudah kecanduan akan selalu fokus pada permainannya hingga acuh tak acuh pada apa yang disekitarnya termasuk perintah orang tua. Mario Rifki Revando yang merupakan siswa yang tergolong kecanduan *game online* menyatakan hal berikut.

⁴³ Hasil wawancara dengan Riski Dwi Nur Rahamadani Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 26 April 2022

⁴⁴ Hasil wawancara dengan Riang Manggala Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 26 April 2022

“kalau dimarahi orang tua itu karena game itu hampir setiap hari mas, soalnya misal tidak mandi terus lupa waktu gitu mas”⁴⁵.

Riski Dwi Nur Rahamadani juga mengatakan bahwa ia pernah dimarahi orang tua karena game.

“dimarahi orang tua pernah mas, pada saat main saya di suruh beli makanan, kalau nggak ya kebutuhan untuk masak ya saya kayak nggak berangkat-berangkat gitu”⁴⁶.

Muhamad Zidan Arvien yang merupakan pecandu *game online* mengaku pernah dimarahi orang tuanya karena *game online*.

“pernah dulu itu sampai dimarahi orang tua saya, ya karena kelamaan main mas, waktu itu saya mainnya mulai pagi sampai maghrib”⁴⁷.

Riang Manggala sebagai pemain *game online* juga mengatakan hal serupa.

“wah suering mas kalau itu, ya kayak lupa makan, terus jam tidur kurang, terus sama jarang belajar kayak gitu mas”⁴⁸.

Berdasarkan paparan pernyataan yang disampaikan oleh narasumber, dapat disimpulkan bahwa mereka cenderung mementingkan kesenangan yakni menghabiskan waktu dengan bermain *game online* dari pada kepentingan orang tua dengan

⁴⁵ Hasil wawancara dengan Mario Rifki Revando Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 24 April 2022

⁴⁶ Hasil wawancara dengan Riski Dwi Nur Rahamadani Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 26 April 2022

⁴⁷ Hasil wawancara dengan Muhammad Zidan Arvien Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 18 April 2022

⁴⁸ Hasil wawancara dengan Riang Manggala Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 26 April 2022

menunda apa yang disuruh orang tua ataupun bermain seharian tanpa membantu orang tua yang dirumah.

C. Motivasi Yang Menyebabkan Siswa MTs Sunan Kalijogo Sehingga Kecanduan *Game online*

Game online akhir-akhir ini sudah sangat marak dikalangan remaja, bahkan sudah dijadikan sebagai salah satu cabang olahraga yang disebut dengan *E-Sport*. Permainan yang mengandalkan jaringan internet ini sudah merambah diberbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa hal ini tentunya dapat dijadikan perhatian khusus bagi para orang tua dan para guru selaku pengawas dan pembimbing para siswa di rumah dan disekolah. Tentunya ada beberapa hal yang melatarbelakangi para siswa terutama di siswa MTs Sunan Kalijogo untuk bermain *game online* sehingga pada tahap kecanduan *game online*. Pada dasarnya motivasi seseorang terdiri dari dua macam yaitu motivasi yang berasal dari diri sendiri (internal/ intrinsik) dan juga berasal dari luar (eksternal/ ekstrinsik).

1. Motivasi Intrinsik

a) Bosan (gabut)

Riski Dwi Nur Rahmadani memberikan pernyataan bahwa ia bermain *game online* karena bosan.

“iya kalau gabut saya sering main *game online* mas gitu”⁴⁹.

⁴⁹ Hasil wawancara dengan Riski Dwi Nur Rahmadani Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 24 Juni 2022

Muhammad Zidan Arvien yang merupakan pemain *game online* juga mengatakan demikian.

“kalau bosan, gabut kayak gitu saya jadi main *game online* mas”.

b) Hobi main game

Mario Rifki Revando mengatakan bahwa alasannya main *game online* adalah karena memang ia suka *game online*.

“Saya itu main *game online* bukan karena meniru teman-teman mas, ya karena saya memang suka game aja”⁵⁰.

Muhammad Zidan Arvien siswa kelas IX A juga mengatakan demikian.

“saya memang hobinya main game mas, jadi ya suka saja main *game online*”.

c) Menginginkan pangkat yang tinggi

Riski Dwi Nur Rahmadani menyatakan salah satu latar belakang ia sering bermain *game online* karena ia ingin mendapatkan pangkat yang tinggi.

“saya main terus itu karena untuk *push rank* mas supaya dapet pangkat yang tinggi”⁵¹.

Mario Rifki Revando mengatakan kalau pangkat yang tinggi itu selalu ingin dikejar.

“kalau misal *push rank* itu, gimana ya memang harus dikerjar terus misal ingin dapat pangkat

⁵⁰ Hasil wawancara dengan Mario Rifki Revando Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 24 Juni 2022

⁵¹ Hasil wawancara dengan Riski Dwi Nur Rahmadani Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 24 Juni 2022

mytic seribu atau berapa gitu kan jadi mainnya lebih banyak main game nya gitu mas”⁵².

d) Beban pikiran

Riski Dwi Nur Rahmadani memberikan pernyataan kalau banyak pikiran larinya ke game.

“Biasanya kalau stress mikirin tugas sekolah atau galau karena pacar ya ini salah satu penyebab saya jadi main game mas”⁵³.

Mario Rifki Revando juga mengatakan demikian.

“iya saya ngegame agar menghilangkan stress mas”⁵⁴.

Muhammad Zidan Arvien yang juga siswa yang merupakan pemain *game online* juga mengatakan demikian.

“kalau capek mengerjakan tugas atau capek mikir yang apa gitu, jadi membuat saya pengen main *game online* mas”⁵⁵.

Bera

⁵² Hasil wawancara dengan Mario Rifki Revando Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 24 Juni 2022

⁵³ Hasil wawancara dengan Riski Dwi Nur Rahmadani Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 24 Juni 2022

⁵⁴ Hasil wawancara dengan Mario Rifki Revando Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 12 Februari 2022

⁵⁵ Hasil wawancara dengan Muhammad Zidan Arvien Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 25 Juni 2020

2. Motivasi Ekstrinsik

a) Banyak teman yang bermain *game online*

Riski Dwi Nur Rahmadani mengatakan bahwa penyebab ia menjadi seorang pemain *game online* adalah karena ikut-ikutan temannya.

“saya itu main *game online* ini karena teman-teman banyak yang main akhirnya saya ikut-ikutan main juga mas”⁵⁶.

Mario Rifki Revando memberikan pernyataan bahwa ia termotivasi bermain *game online* adalah karena bisa main sama temannya.

“soalnya di game itu mas bisa bermain dengan teman-teman, bisa bertemu dengan orang baru di game, kadang bucin juga mas”⁵⁷.

Muhammad Zidan Arvien siswa kelas IX A yang juga pemain *game online* juga mengatakan demikian.

“ya saya main game itu karena banyak teman-teman saya yang main mas jadi seru gitu”⁵⁸.

b) Ingin mendapatkan hadiah dari event game

Riski Dwi Nur Rahmadani mengatakan ia selalu mengejar event yang diadakan di *game online*.

“kalau ada event di *game online* tersebut saya selalu main terus mas biar bisa dapet hadiah di eventnya itu sampai dapat”⁵⁹.

⁵⁶ Hasil wawancara dengan Riski Dwi Nur Rahmadani Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 24 Juni 2022

⁵⁷ Hasil wawancara dengan Mario Rifki Revando Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 24 Juni 2022

⁵⁸ Hasil wawancara dengan Muhammad Zidan Arvien Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 25 Juni 2020

⁵⁹ Hasil wawancara dengan Riski Dwi Nur Rahmadani Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 24 Juni 2022

Mario Rifki Revando juga mengatakan demikian.

“Iya mas kalau ada event di *game online* itu membuat saya menjadi lebih bersemangat memainkan gamenya supaya dapet hadiah di event tersebut”⁶⁰.

Muhammad Zidan Arvien yang merupakan siswa yang bermain *game online* juga mengatakan demikian.

“misal ada event di game itu jadi pengen main terus mas, soalnya ya biar dapet hadiah eventnya itu”⁶¹.

c) Ingin menjadi seperti pemain *pro player*

Riski Dwi Nur Rahmadani mengatakan bahwa ia berkeinginan untuk menjadi pemain hebat.

“saya main *game online* itu supaya bisa menjadi pro player mas sehingga banyak yang mengakui saya”⁶².

Mario Rifki Revando juga mengatakan bahwa ia ingin menjadi orang-orang yang hebat dalam game.

“lebih kepingin kayak orang-orang yang jago-jago (dalam bermain *game online*) itu mas”⁶³.

D. Upaya yang dilakukan oleh guru MTs Sunan Kalijogo dalam mengatasi siswa kecanduan *game online*.

Gadget merupakan suatu alat yang saat ini hampir setiap individu memilikinya. Bahkan seakan-akan menjadi kebutuhan primer karena kebutuhan informasi dan komunikasi dan kerap kali menjadi sarana

⁶⁰ Hasil wawancara dengan Mario Rifki Revando Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 24 Juni 2022

⁶¹ Hasil wawancara dengan Muhammad Zidan Arvien Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 25 Juni 2020

⁶² Hasil wawancara dengan Riski Dwi Nur Rahmadani Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 24 Juni 2022

⁶³ Hasil wawancara dengan Mario Rifki Revando Siswa Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 24 Juni 2022

hiburan, begitu juga dengan para siswa di MTs Sunan Kalijogo yang hampir setiap siswanya sudah memiliki gadget. Kebijakan dari sekolah memang tidak melarang para siswanya untuk membawa gadget ke sekolah akan tetapi ada aturan khusus terkait penggunaan gadget tersebut. Seperti yang disampaikan oleh Pak Aris selaku guru IPS terkait penggunaan gadget di MTs Sunan Kalijogo.

“kalau disekolahan pembatasan pemakaian sama pendampingan. Kalau di rumah sulit, karena rata-rata orang tua bekerja. Terus sering diberi tugas untuk browsing materi menurut saya. Jadi anak-anak bisa terbiasa ilmiah sehingga literasinya dampak. pembatasan penggunaan gadget itu untuk mengantisipasi konsentrasi fokus pembelajaran, jadi anak-anak boleh bawa hp tapi dititipkan. Disaat ada pembelajaran yang memerlukan browsing bisa diambil dengan pengawasan guru setelah itu dikembalikan lagi.”⁶⁴.

Adanya aturan terkait dengan pembatasan penggunaan gadget di lingkungan sekolah juga disampaikan oleh Ibu Wahyuni Agustin selaku Wali Kelas IX A selalu berusaha untuk melakukan pendampingan ketika siswa diperbolehkan pegang HP karena untuk mencari materi tambahan.

“..kalau disini itukan boleh bawa hp, tapi dititipkan mulai pagi sampai pulang sekolah. Kecuali kalau ada pembelajaran misal SKI atau Fiqih kemarin kita pakai hp, itu baru anak-anak saya suruh ambil pake hp, cari jawabannya disitu. Nah itu kalau gurunya sendiri aja ngga keliling gini wes lepas nanti (penyalahgunaan HP), itupun yang disini sudah diberitahu ganti yang sana”⁶⁵.

Hukuman yang diperoleh oleh siswa apabila melanggar aturan tersebut telah disampaikan oleh Sri Istiyah S.Si selaku waka kesiswaan.

⁶⁴ Hasil wawancara dengan Pak Aris Yulianto Waka Kesiswaan MTs Sunan Kalijogo, Pada 26 Januari 2022.

⁶⁵ Hasil wawancara dengan Bu Wahyuni Agustin Wali Kelas IX A MTs Sunan Kalijogo, Pada 26 Januari 2022.

“jika ada anak yang ketahuan maka ada sanksi-sanksinya misalkan pelanggaran siswa HP an di kelas itu tidak di kembalikan satu minggu, apabila melanggar lagi, maka akan disita lagi selama tiga bulan, apabila masih melanggar lagi maka akan disita sampai tiga tahun jadi sampai anak tersebut lulus”⁶⁶.

Dari hasil parapan di atas maka dapat disimpulkan bahwa para guru di MTs Sunan Kalijogo telah memberikan upaya untuk mengatasi siswa agar tidak kecanduan *game online*, yakni dengan membatasi penggunaan ketika di sekolah dengan cara menitipkan pada kotak khusus penyimpanan gadget pada waktu pagi dan boleh diambil ketika siang hari. Para guru juga selalu melakukan pendampingan ketika penggunaan gadget di kelas apabila mendapatkan tugas untuk mencari tambahan materi di media internet.

⁶⁶ Hasil wawancara dengan bu Sri Istiyah selaku waka kesiswaan, pada 25 Juni 2022

BAB V

PEMBAHASAN

Pembahasan pada bab ini merupakan paparan hasil yang telah diperoleh sesuai dengan data yang dikumpulkan pada bab sebelumnya. Data tersebut dianalisis sesuai dengan fokus penelitian yang telah disusun di awal bab. Analisis data yang diperoleh pada bab ini berdasarkan perolehan data yang diperoleh peneliti selama melakukan penelitian menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data tersebut diperoleh dari siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang yang memenuhi kriteria kecanduan *game online*. Berdasarkan pernyataan pada fokus penelitian dan tujuan penelitian maka akan ada tiga sub bab analisis:

A. Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Solidaritas Sosial Pada Siswa MTs Sunan Kalijogo Karang Besuki Kota Malang

Dampak adalah segala hal yang terkena akibat atas perlakuan/perbuatan seseorang terhadap suatu hal tertentu. Waralah Rd Christo mendefinisikan dampak sebagai sesuatu yang diakibatkan oleh sesuatu yang mendatangkan hal baik (positif) dan hal buruk (negatif). Dari kasus kecanduan *game online* pada seorang siswa/anak setidaknya memiliki dua dampak yakni positif dan negatif terhadap rasa solidaritas sosial mereka:

1. Dampak Positif

Dampak positif adalah suatu akibat yang disebabkan oleh suatu hal tertentu yang berpengaruh baik terhadap diri sendiri maupun orang lain. Kecanduan *game online* memiliki beberapa dampak positif bagi diri

sendiri maupun orang lain. Berikut ini adalah dampak positif dari kecandua *game online* terhadap solidaritas sosial pada siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

a. Membentuk Komunitas

Kesamaan hobi dapat menyatukan satu orang dengan orang lainnya. Apalagi dengan teknologi internet yang dapat menghubungkan orang yang jauh dapat berkomunikasi dengan siapapun, kapanpun, dan dimanapun. Munn menyatakan bahwa sarana online dalam berpartisipasi, berinteraksi di dunia virtual atau jenis game MMORPGs dapat menyediakan jenis aktivitas yang dimiliki bersama, dimana mempersyaratkan pengembangan pertemanan⁶⁷.

Siswa MTs Sunan Kalijogo yang tergolong pecandu *game online* juga demikian. Mereka memiliki kenalan pemain *game online* yang jauh dari mereka, dan belum pernah bertemu sama sekali. Biasanya mereka kenal ketika dalam permainan dan merasa pemain tersebut lihai dalam memainkan karakter yang dimankan sehingga mereka berkenalan untuk diajak bermain bersama (mabar).

Dari kenalan tersebut maka dibuatlah suatu perkumpulan para pemain/player untuk bekerjasama dan saling membantu di permainan. Setidaknya minimal ada 4 orang anggota/player dalam

⁶⁷ Erni Universitas Bina Nusantara, "Konstruksi Realitas Kehidupan Kedua Pemain Game online: Studi Pada Para Pemain Game online Dalam Membentuk Realitas Dan Komunitas Virtual," *Humaniora* 5, no. 1 (2014): 378–86, <http://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3036/2425>.

satu squad. Siswa MTs Sunan Kalijogo ada yang memiliki teman offline dan ada juga teman online. Walaupun memiliki squad game offline mereka lebih memilih bermain di rumah sendiri-sendiri karena mereka lebih senang bermain *game online* pada jam malam hingga sampai larut malam bahkan ada yang mengaku sampai pagi hari sebelum subuh.

b. Prosocial Antar Sesama Gamer

Perilaku prososial adalah perilaku yang dilakukan secara sukarela (*valuntary*) yang dapat menguntungkan (*benefit*) orang lain tanpa antisipasi reward eksternal⁶⁸. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku prososial adalah *self gain* (ingin mendapat pengakuan, pujian, atau takut dikucilkan), *personal value and norms* (berkewajiban menegakkan keadilan), *empathy* (kemampuan seseorang untuk merasakan perasaan dan pengalaman orang lain). Bentuk Perilaku prososial berbagi yang ditinjau dari faktor *self gain* dalam ranah pertemanan antar sesama pemain *game online* adalah seperti berbagi rokok, teatring wifi, mentraktir teman, membagikan ilmu tentang *game online* hal itu sesuai dengan pernyataan Staub (dalam Basti,2007) perilaku prososial adalah suatu tindakan yang memiliki konsekuensi sosial positif secara fisik maupun psikologis, dilakukan secara sukarela dan bermanfaat bagi orang lain⁶⁹.

⁶⁸ Islamy Irfan Muhammad, "Kajian Konseptual Perilaku Prosocial Dalam Perspektif Psikologi Sosial" 2, no. 1 (2015): 224–33.

⁶⁹ Firdaus Sasmito, Aji, "Perilaku Prosocial Pada Pecandu Game online" (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017).

Siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi kecanduan *game online* sangat sering bermain *game online* dengan teman dekat baik secara offline maupun online, oleh karena itu mereka sangat peduli dengan teman sepermainannya. Walaupun mereka bermain dengan orang yang tidak dikenal dan hanya berkenalan melalui *game online*, mereka selalu bermain serius ketika memainkan *game online* tersebut karena tujuan mereka hanya satu yakni agar bisa meraih kemenangan.

Semua siswa yang kecanduan ketika dihadapkan pada dua pilihan yakni antara main sendiri atau main bersama (mabar) pasti mereka memilih mabar karena mereka lebih percaya kepada teman yang bermain bersamanya, alasannya teman main *game onlinenya* bermain dengan sportif dan lebih serius dari pada mendapatkan tim publik (*random player*), oleh karena itu mereka lebih senang mabar dan memperhatikan apa yang dibutuhkan teman sepermainan ketika berada dalam in game.

Bukan hanya senang bermain bersama saja, akan tetapi beberapa siswa rela mengorbankan sedikit uang sakunya untuk membelikan diamond dengan cara top up (item untuk membeli barang berbayar di game) kepada teman gamenya agar mendapatkan hadiah yang diinginkan, biasanya mereka lakukan apabila *game online* tersebut mengadakan event tertentu. Selain melakukan top up untuk temannya para pemain siswa yang bermain *game online* ketika

bermain bersama juga sering membantu hal-hal yang kecil seperti melakukan thathering kepada teman yang tidak memiliki kuota agar bisa bermain bersama.

c. Melatih Kerjasama Tim

Mobile Legend merupakan permainan *game online* yang dilakukan secara tim dan menggunakan strategy untuk bisa memenangkan setiap pertandingan. Aspek Kerjasama team sangat diperlukan untuk bisa meraih kemenangan secara mutlak, oleh karena itu setiap pemain dituntut untuk bermain serius agar tidak menjadi beban dalam team. Seperti hasil penelitian yang ditulis oleh Fadly Firmansyah Putra dkk (2019) tentang dampak *game online* terhadap perubahan perilaku sosial mahasiswa Telkom University yang menuliskan bahwa salah satu dampak positif dari *game online* adalah untuk melatih kerjasama. Dalam hal ini biasanya *game online* yang dimainkan adalah tipe *team work* seperti game Mobile Legend. Dengan tim disini adalah orang lain yang bermain *game online* juga. Maka di sini para pemain game diajarkan untuk bagaimana cara membagi tugas (kerja sama), berbicara dengan pemain game online lainnya yang notabene tidak semua seumuran (komunikasi), dan juga menjaga solidaritas dalam tim (disiplin)⁷⁰.

⁷⁰ Fadly Firmansyah Putra et al., "Dampak Game online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University," *Jurnal Politikom Indonesiana* 4, no. 2 (2019): 98–103, <https://doi.org/10.35706/jpi.v4i2.3236>.

Para Siswa MTs Sunan Kalijogo yang memainkan *game online* mengaku mereka selalu bermain serius terutama pada mode ranked atau ketika mengikuti suatu kompetisi. Mereka tidak ingin timnya mengalami kekalahan sehingga mengakibatkan turunnya pangkat dalam *game online* tersebut. Apabila mereka memainkan pada mode *classic* mereka bermain dengan *have fun* dan tidak terlalu mementingkan kemenangan karena tidak mempengaruhi pangkat dalam game mereka.

2. Dampak Negatif

Dampak negatif adalah suatu akibat yang disebabkan oleh suatu hal tertentu yang berpengaruh terhadap diri sendiri maupun orang lain. Dampak negatif dari kecanduan *game online* terhadap solidaritas sosial pada siswa MTs Sunan Kalijogo adalah sebagai berikut.

a. Sering Terlambat ke Sekolah

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Durkheim yakni tentang solidaritas sosial, aturan/hukum yang bersifat restitutive (menyembuhkan) ada pada masyarakat heterogen sehingga memiliki spesialisasi kerja yang tinggi. Dalam ranah pendidikan tentunya ini berlaku antara siswa dengan guru. Tata tertib merupakan wujud solidaritas kerjasama antara siswa dengan pihak sekolah yang berisikan aturan-aturan yang telah berlaku sehingga perlu adanya kerjasama antara pihak siswa dengan pihak murid. Apabila ada siswa yang melanggar tata tertib tersebut maka akan

mendapatkan hukuman sesuai dengan aturan yang telah berlaku di sekolah tersebut. Ada beberapa yang menyebabkan aturan tersebut dilanggar oleh siswa karena diakibatkan oleh hobi mereka seperti *game online*. Berdasarkan hasil penelitian yang ditulis oleh Nurul Ismi pada jurnalnya yang berjudul “Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang” ia menyebutkan bahwa *game online* mengakibatkan siswa tidur dalam kelas, telat datang ke sekolah bahkan memilih bolos. Hal ini terjadi karena siswa bermain *game online* hingga larut malam sehingga sering tertidur dalam kelas, telat dan bolos untuk sekolah⁷¹.

Siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi kecanduan *game online* juga memberikan pernyataan bahwa mereka sering terlambat pergi ke sekolah karena *game online*. Terkadang mereka bermain *game online* melebihi jam malam bahkan mendekati pagi sehingga jam tidur mereka menjadi kurang yang mengakibatkan mereka sulit dibangunkan oleh orang tua hingga bangun kesiangan. Hal inilah yang mengakibatkan para siswa yang memiliki hobi *game online* sering terlambat ke sekolah. Bukan hanya itu, terkadang siswa MTs Sunan Kalijogo terlambat karena di waktu pagi mereka menyempatkan diri untuk bermain *game online*. Karena terlalu keasikan memainkan gamenya membuat mereka lupa waktu bahwa

⁷¹ Nurul Ismi and Akmal Akmal, “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang,” *Journal of Civic Education* 3, no. 1 (2020): 1–10, <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>.

sudah waktunya untuk berangkat sekolah, hal ini juga menjadi sebab siswa MTs Sunan Kalijogo yang memiliki hobi bermain game menjadi terlambat pergi ke sekolah.

b. Kurangnya Rasa Kepedulian Sosial

Sikap sosial sangat dibutuhkan untuk menjalin hubungan dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari, guna untuk menciptakan suasana hidup yang damai, rukun, nyaman, dan tentram dimana pun kita berada⁷². Sosialisasi merupakan salah satu hal yang paling penting di kehidupan mengingat karena manusia adalah makhluk sosial. Kecanduan *game online* ini tentunya akan berpengaruh terhadap sosialisasi mereka. Griffiths mengatakan bahwa para pemain game akan meninggalkan aktivitas lain dan lebih memilih hobbi mereka mengorbankan waktu untuk tidur, belajar, bekerja, dan bersosialisasi dengan teman serta keluarga⁷³.

Berdasarkan wawancara dengan para narasumber yang merupakan pecandu *game online*, kebanyakan mereka enggan untuk memilih kegiatan sosial seperti interaksi dengan masyarakat, kerja

⁷² Moh. Miftahusya'ian, Wiwin Nuris Fitriana, and Galih Puji Mulyoto, "Pembentukan Sikap Sosial Siswa Melalui Pembelajaran Ips Di Smp Brawijaya Smart School Malang," *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)* 7, no. 1 (2020): 54–69, <https://doi.org/10.18860/jpips.v7i1.10485>.

⁷³ Yusuf, A., Krisnana, I., Ibrahim, A., Keperawatan, F., Airlangga, U., Kedokteran, F., & Kunci, K. (2019). *Relationship OnlineGame Addiction With Interpersonal Communication and Social Interaction In Adolescents*. <http://e-journal.unair.ac.id/PNJ|71JournalHomepage:https://e-journal.unair.ac.id/PMNJ/index>

bakti, dan ronda malam. Mereka lebih memilih untuk bermain *game online*. Selain itu dalam lingkup yang kecil seperti di lingkungan keluarga, para pecandu *game online* lebih memilih untuk menunda apa yang disuruh oleh orang tuanya dan menyelesaikan permainannya lebih dahulu kemudian berangkat apa yang dimintai tolong oleh orang tua. Bahkan sebagian kecil dari informan malah menolak permintaan dari orang tua.

c. Sering Acuh Pada Teman Yang Tidak Bermain *Game online*

Bermain *game online* dapat mempengaruhi kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku, sikap emosi anak, sikap berselisih/bertengkar anak, sikap kerjasama anak, sikap simpati anak. Anak pada saat bermain game akan fokus pada permainan dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar⁷⁴. Dalam penelitian yang ditulis oleh Devita Rani dkk (2018) menunjukkan bahwa pemain *game online* Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area ketika bermain *game online*, mata mereka selalu focus pada gadget dan jika ada teman yang mengajak bicara maka mereka tetap akan focus pada *game online* yang dimainkan sambil berbicara dengan temannya tanpa melihat balik mata temannya sehingga dapat dikatakan bahwa mereka acuh pada lingkungan sekitarnya⁷⁵. Dalam

⁷⁴ Latifatul Ulya, Irfai Fatuhurohman, and Sucipto, "Analisis Kecanduan Game online Terhadap Kepribadian Sosial Anak," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 3 (2021): 1112–19, <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>.

⁷⁵ Devita Rani, Effiati Juliana Hasibuan, and Rehia K. Isabela Barus, "Dampak Game online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa," *Perspektif* 7, no. 1 (2019): 6, <https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>.

penelitian ini juga demikian, bahwa ketika bersama dengan teman sepermainannya di tempat nongkrong seperti di warung pada saat tertentu tidak memperhatikan kondisi teman yang tidak bermain game dan cenderung membiarkan dia diam sedangkan yang bermain asik dengan teman main barsamanya (mabar).

Hasil wawancara peneliti dengan para siswa MTs Sunan Kalijogo yang tergolong pecandu *game online* mengaku bahwa pada saat kumpul bersama teman seperti di warung ia mengaku selalu fokus dalam bermain *game online* bahkan ketika ada salah satu teman yang tidak bermain karena hp nya sedang rusak atau memang bukan pemain *game online* mereka lebih membiarkan dan tidak memperdulikan teman yang tidak bermain *game online* tersebut. Hal ini tentunya mengindikasikan kurangnya rasa solidaritas dari pertemanan mereka.

d. Sering Mencaci Teman Satu Tim

Bermain *game online* secara berlebihan dapat meningkatkan emosi para pemainnya karena terbawa suasana game tersebut. Berdasarkan penelitian yang ditulis oleh Merry Fitria Apriyanti dan Harmanto, mereka menuliskan bahwasanya permainan *game online* berdampak pada perilaku agresif mereka baik fisik maupun verbal. Perilaku agresif fisik ditandai dengan adanya interaksi fisik dalam permainan dan juga berdampak pada peniruan dalam kehidupan nyata. Perilaku agresif tersebut berupa memukul, menendang.

Sedangkan perilaku agresif verbal merupakan perilaku yang berasal dari kata kata jorok yang ada di permainan dan dilakukan peniruan didalam kehidupan nyata⁷⁶.

Berdasarkan data yang telah peneliti kumpulkan menunjukkan bahwasanya para siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi kecanduan *game online* mengaku bahwasanya mereka sering mencaci teman setim ketika bermain karena terbawa emosi. Hal ini disebabkan pemain tersebut tidak bermain sportif, ataupun mereka bermain buruk sehingga merugikan satu tim serta mendapatkan kekalahan. Oleh karena itu mereka mencaci teman satu timnya.

e. Dapat Memicu Konflik Dengan Orang Tua

Keluarga merupakan orang yang paling dekat dengan setiap manusia karena yang telah mendidik, merawat dan membiayai setiap anak hingga dewasa dan menjadi apa yang ia inginkan. Sebagai seorang anak sudah menjadi kewajiban untuk patuh dan taat atas apa yang diinginkan orang tua selama itu dalam hal kebaikan. Hubungan harmonis antar anggota keluarga dapat menjadi renggang tatkala anak yang sudah memiliki kesenangan dalam hal tertentu seperti bermain *game online* hingga menjadi kebiasaannya sehingga muncul indikasi kecanduan karena kurangnya komunikasi interpersonal dalam keluarga. Seperti halnya pada penelitian yang

⁷⁶ Merry Fitria Apriyanti and Harmanto, "Perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain Game online (Studi Kasus Dikelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya)," *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan* 3(3) (2015): 994–1008.

ditulis oleh Indri Adity Wibowo dalam skripsinya yang berjudul “Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak : Studi Kasus Pada Anak Yang Kecanduan Bermain *Game online* Mobile Legends Bang-Bang di Kota Painan “ yang menyatakan bahwa perubahan komunikasi interpersonal seperti pecandu *game online* kerap berkomunikasi pasif atau tertutup dengan lingkungan sekitar mereka yang tidak bermain game Mobile Legends Bang-Bang. Akibat dari kecanduan bermain *game online*, komunikasi orangtua dan anak yang semula baik menjadi tidak lagi lancar, misalnya anak yang selalu lambat merespon ketika orangtuanya menyuruh melakukan sesuatu. Sedangkan komunikasi anak dengan orangtua yang sudah pasif sebelum anak kecanduan bermain *game online*, setelah kecanduan menjadi lebih buruk, seperti komunikasi yang semakin tertutup dengan orangtuanya dan kurang peduli dengan keadaan dirumahnya⁷⁷.

Para siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi pecandu *game online* yang kebanyakan memainkan *game online* di rumah, oleh karena itu secara tidak langsung akan mengurangi interaksi dengan keluarga dan lebih memilih memainkan game yang ia sukai. Mereka mengaku sering menunda bantuan dari orang tua dan memilih menyelesaikan game nya terlebih dahulu, hal ini tentunya

⁷⁷ Indri, Aditya Wibowo. Skripsi, *Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak*. Diss. Universitas Andalas, 2021

dapat mengakibatkan orang tua menjadi geram dan memarahi mereka karena lebih mementingkan *game online* mereka.

Memainkan *game online* dengan intensitas yang lama di rumah juga akan menimbulkan konflik dengan orang tua karena para pecandu *game online* memainkan *game onlinenya* seharian tanpa melakukan aktivitas lain seperti membantu pekerjaan rumah orang tua ataupun melakukan hal produktif lain sehingga orang tua tentu akan menegur anaknya yang menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online* dari pada melakukan kegiatan produktif lain. Adanya benih-benih kemarahan ini apabila terus dilakukan akan mengakibatkan konflik antara anak dengan orang tua.

B. Motivasi Yang Menyebabkan Siswa MTs Sunan Kalijogo Sehingga Kecanduan *Game online*

Motivasi bermain *game online* merupakan faktor presipitasi yang mana seseorang yang bermain *game online* akan menjadi lebih termotivasi dalam bermain⁷⁸. Menurut para ahli setidaknya apabila disimpulkan terdapat dua macam bentuk motivasi yakni motivasi Intrinsik atau motivasi internal dan motivasi ekstrinsik atau motivasi eksternal.

1. Motivasi Intrinsik

Motivasi Intrinsik adalah dorongan yang diperoleh seseorang yang berasal dari dirinya sendiri tanpa adanya pengaruh dari luar. Motivasi

⁷⁸ Dwi Christina Rahayuningrum, Zabidah Putit, and Ira Erwina, "Hubungan Motivasi Bermain Game Online Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Adiksi Game Online Pada Remaja Di SMPN Kota Padang," *Jurnal Kesehatan Medika Sainatika* 10, no. 1 (2019): 115, <https://doi.org/10.30633/jkms.v10i1.315>.

Internal. Motivasi Internal umumnya digambarkan sebagai dorongan dari individu yang berasal dari dasar keinginannya mengembangkan potensi di dirinya, seperti keinginan untuk berprestasi, keinginan untuk meningkatkan posisi kariernya⁷⁹.

Siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi kecanduan *game online* memiliki dorongan pada dirinya sendiri sehingga mereka rela menghabiskan waktunya berjam-jam hanya untuk bermain *game online*.

a) Bosan (gabut)

Perasaan bosan dapat dikatakan sebagai rasa yang timbul pada diri seseorang karena merasa kosongnya waktu yang digunakan atau tidak memiliki kegiatan apapun sehingga muncul rasa jenuh. Berdasarkan hasil penelitian yang ditulis oleh Novian & Prasetyo dalam jurnalnya yang berjudul “Faktor Penyebab Bermain *Game online* dan Dampak Negatif Bagi Pelajar” menyatakan bahwa kejenuhan atau merasa bosan akan rutinitas yang monoton membuat anak ingin mencari hal lain yang dapat menghilangkan rasa bosan tersebut⁸⁰.

Siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi *game online* juga demikian, mereka menyatakan bahwa ketika mereka bosan atau sedang tidak ada kegiatan yang penting mereka memilih untuk menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*.

⁷⁹ M Ikhwan Maulana Haeruddin et al., “Pengaruh Faktor Motivasi Internal Dan Eksternal Terhadap Prestasi Kerja Karyawan: Sebuah Studi Kuantitatif” 5, no. 1 (2021): 260–77.

⁸⁰ Efendi Novian Azis, “Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar,” *Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 2014.

Terkadang siswa tentunya setiap hari memiliki pekerjaan yang seharusnya dapat dilakukan seperti mengerjakan tugas dari sekolah atau melakukan hal produktif yang lain, akan tetapi mereka memilih untuk bermain *game online* dikala senggang. Hal ini dapat memicu dorongan dalam individu untuk bermain *game online*.

b) Hobi main game

Game online memang dirancang oleh pihak pengembang untuk sebagai sarana hiburan bagi semua penggunanya, hal yang menyenangkan inilah yang dapat mendorong seseorang untuk menjadikan *game online* sebagai hobi karena memang *game play*nya menyenangkan dan seru untuk dimainkan. Begitu juga dengan siswa MTs Sunan Kalijogo yang bermain *game online* juga mengatakan hal serupa. Mereka menjadikan *game online* sebagai hobi mereka dan bukan karena pengaruh dari teman-temannya. sehingga mereka rela menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dari pada menghabiskan waktu banyak untuk hal lain.

c) Menginginkan pangkat yang tinggi

Dalam setiap *game online* tentunya memiliki pangkat sebagai tolak ukur keahlian mereka dalam bermain *game online*. Apabila sudah mencapai tingkat/pangkat yang tinggi, itu tandanya mereka sudah lihai dalam memainkan *game online*.

Para Siswa MTs Sunan Kalijogo yang bermain *game online* juga demikian, mereka mengaku bahwasanya pangkat merupakan salah satu sebab mereka bermain *game online* karena dengan rajin memainkan *game online* terutama dalam mode *rank* maka pangkat mereka sedikit demi sedikit juga akan semakin tinggi. Apabila pangkat mereka sudah tinggi maka hal tersebut dapat dikatakan mereka sudah lihai dalam bermain *game online*.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi Ekstrinsik atau motivasi eksternal adalah suatu dorongan yang timbul pada diri seseorang karena adanya pengaruh dari luar individu tersebut. Motivasi Eksternal. Motivasi eksternal merupakan semua dorongan yang berasal dari pihak di luar individu yang mempunyai daya dorong untuk menggerakkan individu tersebut⁸¹.

Siswa MTs Sunan Kalijogo memiliki dorongan untuk selalu memainkan *game online* karena adanya beberapa dorongan dari luar yang mengakibatkan tingginya intensitas bermain *game online* mereka.

a) Banyak Teman Yang Bermain *Game online*

Lingkungan pergaulan dapat mempengaruhi gaya hidup mereka termasuk hobi. Siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi kecanduan *game online* mengaku bahwasanya mereka menjadi pemain *game online* karena terbawa oleh

⁸¹ Ibid.

teman-temannya. Hal ini karena banyak dari teman-temannya yang bermain *game online* sehingga individu tersebut berkeinginan untuk mencoba *game online* tersebut sehingga keterusan hingga pada tahap kecanduan. Mereka mengatakan bahwa *game online* seru dimainkan apabila bermain bersama (mabar) selain itu dapat bertemu dengan orang-orang baru dalam game juga merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi mereka.

b) Ingin mendapatkan hadiah dari event *game online*

Setiap *game online* memiliki event atau misi bagi setiap player untuk mengerjakan sesuatu dengan cara memainkan *game online* sesuai dengan ketentuan yang diadakan. Event atau misi dalam permainan *game online* selalu diberikan imbalan atau hadiah karena telah menyelesaikan event tersebut. hal inilah yang mendorong setiap pemain *game online* untuk memainkan *game online* tersebut karena tergiur dengan hadiah yang akan didapat. Begitu pula dengan siswa MTs Sunan Kalijogo yang merupakan pemain *game online*. Mereka selalu terdorong untuk memainkan *game online* karena selalu ada event di setiap harinya, bahkan terkadang ketika pada hari-hari tertentu pihak pengembang developer memberikan hadiah yang menggiurkan yang biasanya dapat diperoleh dengan top up, akan tetapi karena adanya event khusus pihak *game online* menggratiskan barang

tersebut akan tetapi dengan melalui beberapa syarat tertentu. Hal ini yang menjadikan siswa menjadi lebih bersemangat dalam memainkan *game online*.

c) Ingin Menjadi Seperti Pemain *Pro Player*

Pro player dapat dikatakan sebagai pemain *game online* professional yang dikenal banyak orang karena memiliki keahlian atau skill yang tinggi dalam bermain *game online* sehingga terkenal dan diakui banyak orang. Siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi kecanduan *game online* juga demikian, mereka terdorong terus bermain *game online* agar supaya dapat seperti mereka-mereka yang hebat dalam bermain *game online*. Dengan melakukan latihan yang rutin tentunya dapat meningkatkan skill atau keahlian mereka dalam bermain *game online*. Hal ini berarti mereka bermain dengan intensitas yang tinggi karena mengidolakan para pro player yang sudah terkenal karena sering muncul di berbagai kompetisi *game online* mulai dari tingkat nasional hingga internasional.

C. Upaya Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game online* Pada Siswa MTs Sunan Kalijogo Karang Besuki Kota Malang

Sekolah merupakan tempat kedua setelah rumah karena sekolah merupakan tempat mereka berinteraksi dengan berbagai macam karakteristik individu. Dalam lembaga pendidikan juga sering disimulasikan seolah-soalah seperti lingkungan masyarakat karena

pendidikan bukan hanya aspek kognitif saja, akan tetapi aspek afektif juga sangat diperhatikan dalam lembaga sekolah. Guru tentunya merupakan orang tua mereka ketika berada di sekolah, oleh karena itu guru harus senantiasa mengawasi, membimbing, dan mengarahkan siswa-siswa yang ada di sekolah agar menjadi sosok pribadi yang cerdas dan dapat berguna bagi masyarakat. Penggunaan gadget tentunya juga harus dipantau oleh para guru, sehingga para siswa tidak menyalahgunakan penggunaan gadget ketika berada di sekolah seperti bermain *game online* atau hal lainnya. Guru MTs Sunan Kalijogo telah memberikan upaya agar siswa-siswanya tidak menyalahgunakan gadget mereka agar lebih berguna dan bermanfaat dalam bidang pendidikan.

1. Kebijakan Pembatasan Penggunaan Gadget di Sekolah MTs Sunan Kalijogo

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, Menteri Komunikasi dan Informatika, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, dan Menteri Agama sebenarnya telah menginisiasi pada tahun 2018 mengenai pembatasan penggunaan gawai pada jenjang Pendidikan SD, SMP, dan SMA dengan mengeluarkan mengeluarkan Surat Keputusan Bersama (SKB) yang menyatakan bahwa kemendikbud telah melarang anak SD untuk membawa handphone, namun SMP dan SMA masih diberikan

kesempatan menggunakan handphone untuk menghubungi orang tua dan mengunduh mata pelajaran tertentu saja⁸².

Adanya pembatasan penggunaan gadget bagi semua siswa di MTs Sunan Kalijogo merupakan bukan kebijakan baru yang ditetapkan oleh pihak sekolah. Pihak sekolah merasa dengan adanya pembatasan gadget ini dapat mengurangi intensitas pemakaian gadget di sekolah agar para siswa dapat fokus belajar, selain itu pihak sekolah memilih untuk membatasi gadget dari pada melarang gadget adalah karena para guru merasa hal tersebut butuh karena banyak siswa yang diantar ke sekolah sehingga dibutuhkan untuk berkomunikasi dengan orang tua apabila sudah waktunya pulang sekolah.

Sistem pembatasan gadget di MTs Sunan Kalijogo adalah dengan cara dititipkan di ruang guru dengan cara disendirikan per kelas. Waktu penitipan adalah setelah bel sholat duha sampai pulang sekolah. Walaupun adanya pembatasan gadget para siswa dapat mengambil gadgetnya di jam sekolah apabila mendapatkan izin dari guru, contohnya adalah ketika guru menyuruh untuk mencari informasi lebih dalam dari materi yang telah diberikan yakni dengan menggunakan internet pada masing-masing gadget siswa, maka hal ini diperbolehkan

⁸² Elga Andina, "Pencegahan Kecanduan Gim Daring," *Info Singkat - Kajian Singkat Terhadap Isu Aktual Dan Strategis* XI, no. 21 (2019): 13–18, https://www.google.com/search?safe=strict&sxsrf=ALeKk03NJub0j8u70s6FjDPCpzuw4dfbkQ%3A1603803606569&ei=1hmYX_uQluzhz7sP1v-VsAg&q=Pencegahan+Kecanduan+Gim+Daring+Kajian+Singkat+Terhadap+Isu+Aktual+Dan+Strategis&oq=Pencegahan+Kecanduan+Gim+Daring+Kajian+Sing.

untuk siswa mengambil gadget akan tetapi ketika jam pelajaran saat itu habis maka gadget siswa harus dikumpulkan kembali.

Apabila terdapat siswa yang menyalahi aturan tersebut yakni tidak mengumpulkan gadgetnya ketika di sekolah dan ketahuan oleh guru maka akan mendapat hukuman berupa penyitaan gadget selama satu minggu, kemudian apabila setelah pelanggaran tersebut masih tetap melanggar aturan penggunaan gadget untuk kedua kalinya maka akan disita oleh pihak guru selama tiga bulan, apabila masih melanggar lagi dengan penyebab yang sama maka akan disita oleh pihak guru sampai mereka lulus dalam menempuh pendidikan di MTs Sunan Kalijogo. Semua jenis pelanggaran yang berkaitan dengan penggunaan gadget apabila disita oleh guru maka harus diambil oleh orang tua beserta anaknya sendiri untuk dijelaskan masalah atau bentuk pelanggaran yang dilakukan oleh siswa tersebut.

2. Melakukan Pendampingan Dalam Penggunaan Gadget di Sekolah MTs Sunan Kalijogo

Adanya peraturan pembatasan gadget di MTs Sunan Kalijogo tidak serta merta melarang sepenuhnya bagi siswa untuk menggunakan gadget mereka, akan tetapi ada syarat tertentu untuk para siswa bisa menggunakan gadgetnya di sekolah yakni dengan seizin guru mata pelajaran dengan tujuan utamanya adalah untuk mendalami materi yang tidak ada di buku pelajaran dengan cara mencari referensinya di internet. Akan tetapi kebijakan ini tentunya tidak selalu berjalan sesuai yang

diinginkan oleh para guru. Ada kalanya para siswa ketika pembelajaran menggunakan gadget justru mencari-cari kesempatan untuk menggunakan gadget mereka dengan bermain *game online* atau melakukan kegiatan lain di luar instruksi dari guru. Oleh karena itu para guru selalu berupaya untuk selalu melakukan pendampingan agar supaya para siswa tidak lari ke *game online* atau hal lain yang tidak diperkenankan oleh guru. Hal ini tentunya harus membutuhkan tenaga ekstra dari para guru yakni dengan selalu berkeliling ke meja duduk para siswa untuk memantau para siswa agar menggunakan gadget sesuai dengan arahan dari guru kelas tersebut.

Adanya pendampingan secara intens selama pembelajaran terkait dengan penggunaan gadget di sekolah tentunya dapat mengurangi intensitas permainan *game online* dari para siswa sehingga dapat lebih fokus pada pelajaran yang ditempuh. Selain itu juga dapat mengedukasi para siswa untuk selalu menggunakan gadget mereka untuk mencari sumber pengetahuan baru yang ada di internet sehingga tidak selalu menggunakan gadgetnya hanya untuk *game online*.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian yang telah peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan:

1. Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Siswa MTs Sunan Kalijogo Karang Besuki Kota Malang

Dalam aspek sosiologi, setidaknya memiliki dua Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Solidaritas Pada Siswa MTs Sunan Kalijogo sebagai berikut:

- a. Dampak Positif

- 1) Membentuk Komunitas

Game online dapat menghubungkan orang-orang yang jauh hanya dengan media internet, oleh karena itu mereka dapat terhubung satu sama lain. Dari hubungan tersebut maka terbentuklah squad game (kelompok game) yang sering main bersama. Anggotanya bisa dari orang yang baru kenal melalui *game online* ataupun teman yang sudah kenal lama di kehidupan nyata.

- 2) Prosocial Antar Sesama *Gamer*

Rasa peduli ini timbul karena mereka memiliki kesamaan hobi yakni *game online* dan menjadi teman dekat sehingga mereka rela mengorbankan sesuatu untuk teman gamenya seperti memberikan *thatering* dan membelikan *diamond* (*top*

up). Selain itu mereka juga memilih untuk bermain bersama dari pada bermain sendiri.

3) Melatih Kerjasama Tim

Game online yang bertipe *team and strategy* tentunya harus memiliki kerjasama yang kompak dan tidak mementingkan egois. Para pemain diharuskan bermain dengan serius sehingga dapat meraih kemenangan.

b. Dampak Negatif

1) Kurangnya Rasa Kepedulian Sosial

Seseorang yang kecanduan *game online* akan mementingkan hobinya bermain game dari pada beresialisasi dengan orang lain seperti kurangnya interaksi dengan masyarakat dan enggan mengikuti kegiatan sosial seperti kerja bakti dan ronda malam. Terkadang mereka juga menunda apa yang diperintahkan orang tua dan memilih untuk menyelesaikan gamenya.

2) Sering Acuh Pada Teman Yang Tidak Bermain *Game online*

Ketika para pecanduan *game online* berkumpul dengan teman yang tidak bermain *game online* seperti di warung akan tetap mamainkan gamenya dan tidak peduli dengan teman yang tidak bermain game.

3) Sering Mencaci Teman Satu Tim

Pemain *game online* yang sudah kecanduan cenderung membawa emosinya ke dalam game karena terbawa suasana. Cacian ini bisanya dalam bentuk verbal seperti ejekan, berkata kotor, dan mengolok-olok karena teman setimnya tersebut bermain tidak sportif atau bermain buruk sehingga mempengaruhi kekalahan tim.

4) Dapat memicu konflik dengan orang tua.

Orang tua tentunya akan marah apabila anaknya hanya mementingkan *game online* dari pada kegiatan produktif lainnya seperti membantu orang tua, tidur, belajar, dan melaksanakan ibadah. Benih-benih kemarahan ini apabila semakin lama akan memunculkan konflik antara anak dan orang tua.

Dari kesimpulan dampak yang telah dijelaskan di atas maka dapat ditarik satu point kesimpulan penting bahwa kecanduan *game online* akan meningkatkan solidaritas sosial dengan teman yang juga merupakan pemain *game online*. Di sisi lain nilai solidaritas mereka menjadi sangat berkurang dengan orang-orang yang selain pemain *game online* seperti masyarakat dan keluarga. Hal ini terjadi karena tingginya intensitas bermain *game online* sehingga mengindahkan kegiatan sosial mereka seperti interaksi dan lain bentuk sosialisasi lainnya.

2. Motivasi Yang Menyebabkan Siswa Kecanduan *Game online*

a. Motivasi Internal

Siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi kecanduan *game online* memiliki dorongan pada diri sendiri untuk bermain *game online* karena mereka merasa bosan pada waktu tertentu, selain itu, hobi mereka adalah bermain *game online* sehingga mereka merasa senang ketika bermain game, mereka juga menginginkan pangkat yang tinggi dalam rank sebagai tanda seberapa hebat skill mereka. Beban pikiran juga turut membuat siswa menjadi bermalah *game online* karena stress karena tugas ataupun karena galau asmara mereka (pacar).

b. Motivasi Eksternal

Dorongan dari luar dapat membuat para siswa MTs Sunan Kalijogo bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi karena mereka terbawa oleh teman-teman mereka yang juga pemain *game online*, jadi mereka dapat bermain bersama memainkan *game online* bersama. Selain itu pihak developer *game online* yang selalu memberikan event kepada pemain *game online* membuat para pemain tergiur untuk selalu mengikuti misi yang diberikan oleh game hingga mendapatkan hadiah, hal inilah yang menyebabkan mereka merasa terdorong untuk memainkan *game online*. Pemain yang sudah *pro player* juga sering menjadi inspirasi mereka untuk

selalu berlatih bermain *game online* secara rutin agar bisa menyamai skill/ keahlian *pro player* tersebut.

3. Upaya Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game online* Siswa MTs Sunan Kalijogo

a. Kebijakan Pembatasan Gadget di Sekolah MTs Sunan Kalijogo

Adanya pembatasan penggunaan gadget di MTs Sunan Kalijogo memiliki tujuan utama agar para siswa dapat fokus belajar dan sebagai media untuk berkomunikasi dengan orang tua. Adanya pembatasan penggunaan gadget ini tentunya dapat mengurangi intensitas para siswa dalam penggunaan gadget sehingga siswa yang kecanduan *game online* juga intensitas penggunaannya juga menurun.

b. Melakukan Pendampingan Dalam Penggunaan Gadget di Sekolah MTs Sunan Kalijogo

Siswa MTs Sunan Kalijogo dapat menggunakan gadget mereka apabila mendapatkan izin dari guru kelas dengan tujuan untuk mencari materi di internet. Guru perlu melakukan pendampingan pada saat siswa dapat memakai gadget mereka di kelas, karena para siswa seringkali mencuri-curi kesempatan untuk membuka aplikasi yang tidak diperkenankan oleh guru seperti bermain *game online*. Menggunakan media browsing dengan pendampingan guru ini tentunya dapat mengedukasi para siswa untuk menggunakan gadget untuk digunakan untuk hal yang lebih bermanfaat.

B. Saran

Berdasarkan kajian permasalahan yang telah peneliti susun di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran untuk pembaca sehingga kedepannya penelitian ini dapat bermanfaat bagi masyarakat yaitu:

1. Bagi Madrasah selaku tokoh utama bidang pendidikan diharapkan dapat mengedukasi dan memberikan konseling kepada para pecandu *game online* sehingga mereka dapat mengontrol diri dan dapat melakukan suatu hal yang lebih produktif.
2. Bagi Siswa yang sering bermain *game online* diharapkan dapat mengurangi intensitas bermain *game online* terutama siswa yang sudah pada tahap kecanduan untuk lebih mementingkan hal yang lebih penting seperti kewajiban sebagai pelajar yakni belajar dan senantiasa bersosialisasi dengan masyarakat.
3. Bagi Orang Tua yang merupakan orang paling berpengaruh terhadap anak sudah seharusnya untuk senantiasa mengawasi anak yang sering bermain *game online*. Alangkah baiknya jika para orang tua memberikan batasan atas kebebasan bermain *game online* anak. Selain itu para orang tua juga bisa mengajak anak untuk melakukan kegiatan yang lebih produktif sehingga intensitas bermain *game online* anak dapat berkurang.
4. Bagi peneliti yang akan datang hendaknya melakukan penelitian terkait dengan upaya dari orang tua untuk mengatasi agar anak-anak tidak

memainkan *game online* dengan durasi yang lama sehingga mengakibatkan kecanduan *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Andina, Elga. "Pencegahan Kecanduan Gim Daring." *Info Singkat - Kajian Singkat Terhadap Isu Aktual Dan Strategis* XI, no. 21 (2019): 13–18. https://www.google.com/search?safe=strict&sxsrf=ALeKk03NJub0j8u70s6FjDPCpzuw4dfbkQ%3A1603803606569&ei=1hmYX_uQIuzhz7sP1v-VsAg&q=Pencegahan+Kecanduan+Gim+Daring+Kajian+Singkat+Terhadap+Isu+Aktual+Dan+Strategis&oq=Pencegahan+Kecanduan+Gim+Daring+Kajian+Sing.
- Apriyanti, Merry Fitria, and Harmanto. "Perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain *Game online* (Studi Kasus Dikelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya)." *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan* 3(3) (2015): 994–1008.
- Azis, Efendi Novian. "Faktor Penyebab Bermain *Game online* Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar." *Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 2014.
- Haeruddin, M Ikhwan Maulana, Agung Widhi Kurniawan, Abdi Akbar, Yushar Mustafa, Program Studi Manajemen, and Universitas Negeri Makassar. "Pengaruh Faktor Motivasi Internal Dan Eksternal Terhadap Prestasi Kerja Karyawan: Sebuah Studi Kuantitatif" 5, no. 1 (2021): 260–77.
- Ismi, Nurul, and Akmal Akmal. "Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang." *Journal of Civic Education* 3, no. 1 (2020): 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>.
- Kustiawan Arif, Andri, and Andy W.B Utomo. *Jangan Suka Game online: Pengaruh Game online Dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: AE Media Grafika, 2019.
- Miftahusy'ian, Moh., Wiwin Nuris Fitriana, and Galih Puji Mulyoto. "Pembentukan Sikap Sosial Siswa Melalui Pembelajaran Ips Di Smp Brawijaya Smart School Malang." *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)* 7, no. 1 (2020): 54–69.

<https://doi.org/10.18860/jpips.v7i1.10485>.

Miles, Matthew B., Michael A. Hubberman, and Jonny Saldana. *Qualitative Data Analysis*. Washington DC: SAGE Publication, 1994.

Muhammad, Islamy Irfan. "Kajian Konseptual Perilaku Prososial Dalam Perspektif Psikologi Sosial" 2, no. 1 (2015): 224–33.

Novita, Winda. "Persepsi Masyarakat Tentang Keberadaan Odong-Odong Di Kampung Pasar Gompong Nagari Kambang Barat Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan." *The Lecturer at Geography Department of STKIP PGRI Sumatera Barat* 59 (2014): 1–5.

Putra, Fadly Firmansyah, Akbar Rozak, Gilang Virga Perdana, and Imas Maesharoh. "Dampak *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University." *Jurnal Politikom Indonesiana* 4, no. 2 (2019): 98–103. <https://doi.org/10.35706/jpi.v4i2.3236>.

Rahayuningrum, Dwi Christina, Zabidah Putit, and Ira Erwina. "Hubungan Motivasi Bermain *Game online* Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Adiksi *Game online* Pada Remaja Di SMPN Kota Padang." *Jurnal Kesehatan Medika Sainatika* 10, no. 1 (2019): 115. <https://doi.org/10.30633/jkms.v10i1.315>.

Rani, Devita, Effiati Juliana Hasibuan, and Rehia K. Isabela Barus. "Dampak *Game online* Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa." *Perspektif* 7, no. 1 (2019): 6. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>.

Sasmito, Aji, Firdaus. "Perilaku Prososial Pada Pecandu *Game online*." Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017.

Septianti, Dian, and Melia Frastuti. "Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Internet, Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Minat Berwirausaha Online Mahasiswa Universitas Tridinanti Palembang." *Jurnal Ilmiah Ekonomi Global Masa Kini* 10, no. 2 (2019): 130. <https://doi.org/10.36982/jiegm.v10i2.871>.

- Syukur, Muhammad. *Dasar-Dasar Teori Sosiologi*. Depok: Rajawali Press, 2018.
- Ulya, Latifatul, Irfai Fatuhurohman, and Sucipto. "Analisis Kecanduan *Game online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 3 (2021): 1112–19. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>.
- Universitas Bina Nusantara, Erni. "Konstruksi Realitas Kehidupan Kedua Pemain *Game online*: Studi Pada Para Pemain *Game online* Dalam Membentuk Realitas Dan Komunitas Virtual." *Humaniora* 5, no. 1 (2014): 378–86. <http://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3036/2425>.
- Z, Nasution. *Solidaritas Sosial Dan Partisipasi Masyarakat Desa Transisi*. Malang: UMM Press, 2002.

LAMPIRAN

Lampiran I: Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 473/Un.03.1/TL.00.1/03/2022
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian
14 Maret 2022

Kepada
Yth. Kepala MTs Sunan Kalijogo
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Ashfiyan Romdhoni
NIM : 18130018
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2021/2022
Judul Skripsi : Dampak Kecanduan Game Online terhadap Solidaritas Sosial pada Siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang
Lama Penelitian : Maret 2022 sampai dengan Mei 2022 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran II: Dokumentasi

1. Kegiatan wawancara dengan para guru



Wawancara dengan Guru IPS Sekaligus
sebagai Waka Kesiswaan



Wawancara dengan Wali Kelas IX A



Wawancara dengan Waka Kesiswaan

2. Kegiatan wawancara dengan para siswa yang terindikasi kecanduan *game online*



Wawancara dengan Muhammad Zidan Arvien



Wawancara dengan Rizky Dwi



Wawancara dengan Revando



Wawancara dengan Riang Manggala

Lampiran IV:

PEDOMAN WAWANCARA

Informan : Waka Kesiswaan

No	Pertanyaan	Deskripsi
1.	Bagaimana pendapat bapak tentang maraknya anak yang sudah mempunyai gadget terutama pada siswa Mts Sunan Kalijogo ?	
2.	Apakah dari pihak sekolahan memiliki kebijakan tersendiri tentang penggunaan gadget?	
3.	Apakah siswa sering melanggar peraturan tersebut hingga saat ini?	
4.	Menurut bapak, apakah siswa di Mts Sunan Kalijogo banyak yang bermain <i>game online</i> ?	
5.	Menurut bapak bagaimanakah solidaritas siswa di Mts Sunan Kalijogo?	
6.	Apakah pihak sekolahan memiliki agenda rutin untuk meningkatkan rasa solidaritas siswa? Misal ajang perlombaan kelas atau kerja bakti.	

Informan : Wali Kelas IX A

No.	Aspek	Pertanyaan	Deskripsi
1.	Pengaruh	<ol style="list-style-type: none">1. Apakah anda sering mengizinkan siswa untuk memegang gadget?2. Bagaimana pendapat anda tentang fenomena <i>game online</i> yang marak saat ini?3. Apakah siswa disini banyak yang bermain <i>game online</i>?4. Apakah anda pernah mendapat laporan dari guru lain tentang penyalahgunaan gadget pada siswa?5. Bagaimanakah karakter siswa yang bermain <i>game online</i> tersebut?	
2.	Solidaritas sosial	<ol style="list-style-type: none">1. Apakah anda sering mengadakan kelompok belajar/diskusi?2. Bagaimanakah sikap siswa yang bermain <i>game online</i> pada kelompok belajar tersebut?3. Bagaimanakah sikap gotong royong dan kerjasama pada siswa yang bermain <i>game online</i> ?4. Apakah siswa yang bermain <i>game online</i> selalu berpartisipasi dalam event atau kegiatan yang diadakan oleh sekolah?	

Infroman: Siswa

No.	Aspek	Pertanyaan	
	<i>Game online</i>	<ol style="list-style-type: none">1. <i>Game online</i> apakah yang paling sering anda mainkan?2. Kenapa harus <i>game online</i> tersebut, <i>game online</i> lain kan banyak?3. Dalam sehari berapa lama kamu memainkan <i>game online</i>?4. Bagaimana tanggapan anda tentang pembatasan gadget di sekolah?5. Apakah teman-temanmu banyak yang bermain <i>game online</i>?6. Apakah kamu menjadikan <i>game online</i> ini sebagai pelarian kamu?7. Apakah kamu sering meninggalkan pekerjaanmu karena <i>game</i>?8. Apakah kamu sering ikut sparing/kompetisi <i>game online</i>?9. Apakah ketika tidak sedang bermain <i>game online</i>, anda sering membicarakan <i>game online</i> dengan teman anda?10. Kegiatan sosial apa yang paling sering anda tinggalkan karena <i>game online</i>?	
	Solidaritas Sosial	<ol style="list-style-type: none">1. Ketika di rumah dan disekolahan apakah anda bergaul dengan pemain <i>game online</i> juga?2. Ketika ada event di sekolah, apakah anda juga ikut berpartisipasi?3. Apakah anda memiliki squad <i>game online</i>?4. Pilih mabar (maen bareng) apa solo ketika bermain <i>game</i>?5. apakah anda pernah mengorbankan sesuatu untuk pemain <i>game online</i> lain? Misal membelikan diamond/top up	

		<p>atupun thatering (wifi) kepada teman mabar anda?</p> <p>6. Apakah anda selalu bermian serius ketika bermain dengan teman anda?</p> <p>7. Menurut anda, apakah dengan bermain <i>game online</i> dapat memperkuat pertemana anda?</p> <p>8. Apakah ketika ada kegiatan masyarakat seperti gotong royong dan kerja bakti anda tetap lebih memilih <i>game online</i>?</p> <p>9. Ketika berkumpul dengan teman yang tidak bermain <i>game online</i>, apakah anda masih tetap bermain <i>game online</i>?</p> <p>10. Apakah anda sering memaki teman team anda sendiri?</p> <p>11. Apakah anda pernah dimarahi orang tua karena <i>game online</i>?</p>	
--	--	---	--

Lampiran V:

PEDOMAN OBSERVASI

**PADA SISWA MTS SUNAN KALIJOGO YANG BERMAIN GAME
ONLINE SERTA SOLIDARITAS SOSIAL MEREKA**

No.	Topik	Aspek yang diamati	Ada	Tidak
1.	<i>Game online</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Bermain dengan focus2. Perubahan sikap ketika bermain game3. Lebih mementingkan game dari pada hal lain4. Bermain dengan durasi yang lama		
2.	Solidaritas Sosial	<ol style="list-style-type: none">1. Mempercayai teman satu tim2. Saling membantu antar pemain3. Tidak egois dalam memilih karakter <i>game online</i>4. Bermain secara sportif5. Tidak melakukan cheat/curang6. Memainkan hingga akhir permainan7. Saling membutuhkan8. Ikut senang ataupun sedih dari hasil yang dimainkan		

Lampiran V:

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING

Sertifikat Bebas Plagiasi
Nomor: 4481/Un.03.1/PP.00.9/09/2021

diberikan kepada:

Nama : Ashfiyan Romdhoni
NIM : 18130018
Program Studi : S-1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis : Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Solidaritas Sosial Pada Siswa MTS Sunan Kalijogo Karang Besuki Kota Malang

Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 7 Juni 2022
Kepala,

Benny Afwadzi



25%	24%	5%	9%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source		8%
2	www.neliti.com Internet Source		1%
3	123dok.com Internet Source		1%
4	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper		1%
5	repository.radenintan.ac.id Internet Source		1%
6	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source		1%
7	www.scribd.com Internet Source		<1%
8	scholar.unand.ac.id Internet Source		<1%
9	lib.unnes.ac.id Internet Source		<1%



Nama : Ashfiyan Romdhoni

NIM : 18130018

Tempat, Tanggal Lahir : Ponorogo, 24 Desember 2022

Fakultas/Jurusan : FITK/Pendidikan IPS

Tahun Masuk : 2018

Alamat Rumah : RT 002/RW 002, Dsn, Pundung, Ds. Menggare, Kec.
Slahung, Kabupaten Ponorogo

No. Telp. Rumah/HP : 089514286288

Alamat Email : ashfiyanr@gmail.com

Malang, 07 Juni 2022
Mahasiswa,

Ashfiyan Romdhoni
18130018