

**DAMPAK PERMAINAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU
SISWA KELAS VIII DI MTs MIDANUTTA'LIM JOMBANG**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Muhammad Fikri Dwi Alfian Yulianto

NIM. 18130132

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2023

**DAMPAK PERMAINAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU
SISWA KELAS VIII DI MTs MIDANUTTA'LIM JOMBANG**

SKRIPSI

*Untuk Menyusun Skripsi Pada Program Strata Satu (S-1) Jurusan Pendidika Ilmu
Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*



Oleh :

Muhammad Fikri Dwi Alfian Yulianto

NIM. 18130132

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2023

HALAMAN PENGESAHAN

DAMPAK PERMAINAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SISWA KELAS VIII
DI MTs MIDANUTTA'LIM JOMBANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

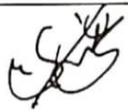
Muhammad Fikri Dwi Alfian Yulianto (18130132)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 3 juni 2023 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian	Tanda Tangan
Ketua Sidang Drs. M. Yunus, M. Si NIP. 196903241996031002	: 
Sekretaris Sidang Hayyun Lathifaty Yasri, M. Pd NIP. 19900831201608012013	: 
Pembimbing Hayyun Lathifaty Yasri, M. Pd NIP. 19900831201608012013	: 
Penguji Utama Dr. H. Ali Nasith, M. Si, M. Pd. I NIP. 196407051986031003	: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Ali Nasith, M. Pd
NIP. 19650403 1998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah robbil ‘alamin. Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Sholawat serta salam juga tercurahkan kepada baginda Rasulullah SAW yang membawa syafaat di hari akhir nanti.

Karya ilmiah skripsi ini peneliti persembahkan kepada: Kedua orang tua peneliti Bapak H Slamet dan Ibu Hj Wiji Ni'mah yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan doa kepada peneliti. Juga kepada keluarga peneliti Bapak Suparno yang telah menerima saya dengan baik selama menjalani pendidikan di kota malang. Terima kasih dan mohon maaf apabila terdapat kekurangan dalam penulisan karya ilmiah skripsi ini.

MOTTO

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ

Maka barangsiapa mengerjakan kebaikan seberat zarah, niscaya dia akan melihat (balasan)nya (QS. Az-Zalzalah Ayat 7)

HALAMAN PERSETUJUAN

**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SISWA KELAS VIII MTs
MIDANUTTA'LIM JOMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Muhammad Fikri Dwi Alfian Yulianto
NIM. 18130132

Telah diperiksa dan disetujui oleh:
Dosen Pembimbing



Hayyun Lathifaty Yasri, M. Pd.
NIP. 19900831201608012013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efivanti, M.A.
NIP. 1971107012006042001

Hayun Lathifaty Yasri, M. Pd.
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 20 Maret 2022

Hal : Skripsi Muhammad Fikri Dwi Alfian Yulianto
Lampiran : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

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

Nama : Muhammad Fikri Dwi Alfian Yulianto

NIM : 18130132

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Dampak Permainan Game Online Terhadap Perilaku Siswa Kelas VIII Di MTs Midanutta'lim Jombang

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

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Hayun Lathifaty Yasri, M. Pd.
NIP. 19900831201608012013

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya mengatakan 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 oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang 21 Maret 2023

Yang membuat pernyataan



Muhammad Fikri Dwi Alfian Yudianto

Nim 18130132

KATA PEGANTAR

Alhamdulillahirobbil ‘alamin, dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang. Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas izin, rahmat, taufik, dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“DAMPAK PERMAINAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SISWA KELAS VIII DI MTs MIDANUTTA’LIM JOMBANG”** dengan baik. Sholawat serta salam juga tercurahkan kepada baginda Rasulullah SAW yang membawa syafaat di hari akhir nanti.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu dengan hati terbuka peneliti meminta kritik, saran, dan koreksi yang bersifat membangun sebagai masukan dan perbaikan dalam menyelesaikan karya ilmiah selanjutnya. Kebahagiaan yang tak bisa diukur, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan secara moral dan nyata dari berbagai pihak. Dengan demikian pada kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A. selalu rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd. selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
3. Dr. Alfina Yuli Efiyanti, MA selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

4. Hayyun Lathifaty Yasri, M. Pd. Selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan banyak ilmu dan arahan sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini.
5. Bapak Syarif Hidayat. selaku guru di MTs Midanutta'lim Jombang telah membantu selama proses penelitian skripsi
6. Bapak Ibu Dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan motivasi dan ilmunya
7. Kepada kedua orang tua saya, Bapak Slamet dan Ibu Wiji Ni'mah, dengan kasih sayangnya, motivasi dan perjuangannya yang melalui mendoakan anaknya sehingga segala urusannya bisa berjalan dengan lancar.
8. Teman teman PIPS Angkatan 2018 yang telah memberi semangat dan menemani dalam proses perkuliahan.
9. Kepada teman-teman seperjuangan, yang telah memberikan dukungan, semangat, motivasi dan telah menemani selama melakukan Pendidikan di kota Malang, juga berkontribusi dalam membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 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 diftong

أو = aw

أَي = ay

أُو = ü

أَي = î

Daftar Tabel

Tabel 1.1 tabel originalitas penelitian.....	22
Tabel 5. 1 kemampuan bahasa inggris.....	79
Tabel 5. 2 kemampuan kerjasama.....	81
Tabel 5. 3 Dampak pada minat belajar.....	83
Tabel 5. 4 Dampak pada pola istirahat.....	85
Tabel 5. 5 Dampak pada kesehatan.....	88

Daftar gambar

Gambar 2. 1 kerangka berpikir	42
-------------------------------------	----

Daftar Lampiran

Lampiran 1 surat izin penelitian dari FITK.....	98
Lampiran 2 Bukti Konsultasi.....	99
Lampiran 3 Pedoman wawancara.....	100
Lampiran 4 dokumentasi Peneliti.....	102
Lampiran 5 biodata peneliti.....	107

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Originalitas Penelitian	9
F. Definisi Istilah.....	13
G. Sistematika Pembahasan.....	14
BAB II LANDASAN TEORI.....	15
A. Game Online	15
1. Pengertian Game Online	15
2. Sejarah dan Perkembangan Game Online.....	17
3. Jenis Game Online.....	19

4. Dampak Dari Bermain Game Online	21
B. Teori Perilaku.....	26
1. Pengertian Perilaku.....	26
2. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku	29
3. Pembentukan Perilaku	31
4. Domain Perilaku.....	32
5. Klasifikasi Perilaku.....	36
6. Perubahan Perilaku	37
7. Pengukuran Perilaku.....	38
C. Kerangka Berpikir	42
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	43
B. Kehadiran Peneliti	44
C. Tempat Penelitian.....	44
D. Data dan Sumber Data.....	45
E. Teknik Pengumpulan Data	46
F. Analisis Data.....	48
G. Keabsahan Data.....	50
H. Prosedur Penelitian.....	51
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....	54
A. Paparan Data	54
1. Profil MTs Midanutta'lim Jombang	54
2. Visi dan Misi Madrasah	54
3. Sejarah Singkat Madrasah.....	56
B. Dampak Permainan Game Online.....	57
1. Kemampuan Bahasa Inggris	57
2. Kemampuan Kerjasama	63
3. Dampak Pada Intensitas Belajar.....	66

4. Perubahan Pola Istirahat	70
5. Mengganggu Kesehatan.....	73
BAB V PEMBAHASAN	78
A. Dampak Permainan Game Online Terhadap Perilaku Siswa Kelas VIII MTs Midanutta'lim	78
1. Kemampuan Bahasa Inggris	79
2. Kemampuan Kerjasama	81
3. Dampak Pada Minat Belajar	83
4. Dampak Pola Istirahat.....	85
5. Dampak Pada Kesehatan.....	88
BAB VI PENUTUP	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	96

ABSTRAK

Yulianto, Muhammad Fikri Dwi Alfian. 2023. *Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII di MTs Midanutta'lim Jombang*, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Hayyun Lathifaty Yasri, M.Pd.

Kata Kunci: Dampak, Game Online, perilaku

Penelitian ini dilakukan di MTs Midanutta'lim Jombang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak permainan game online terhadap perilaku siswa kelas VIII di Mts Midanutta'lim. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi, observasi dan wawancara. Sample dalam penelitian ini berjumlah 20 terdiri dari siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim.

Hasil Penelitian ini adalah bahwa Perilaku siswa kelas VIII di MTS Midanutta'lim belajar dapat diketahui melalui tes pengetahuan yang dilaksanakan selama proses pembelajaran, guna mengetahui kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru selama satu semester. Dampak positif nya adalah siswa menjadi lebih senang setelah bermain game karena siswa bisa melepaskan kepenatan nya selama belajar, bisa belajar bahasa inggris, terdapat juga dampak negative yaitu siswa menjadi terlalu fokus terhadap game nya dan mengabaikan tugas sekolah, menjadi malah dan kurang bersemangat ketika akan belajar.

ABSTRACT

Yulianto, Muhammad Fikri Dwi Alfian. 2023. The Impact of Online Game Play on the behaviour of Class VIII Students at MTs Midanutta'lim Jombang, Department of Social Science Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Hayyun Lathifaty Yasri, M.Pd.

Keywords: Impact, Online Games, behaviour

This research was conducted at MTs Midanutta'lim Jombang. The purpose of this study is to determine the impact of online game play on the behaviour of grade VIII students at Mts Midanutta'lim. This research uses a qualitative approach. The data collection of this study used documentation, observation and interview techniques. The sample in this study amounted to 20 consisting of grade VIII MTs Midanutta'lim students.

The results of this study are that the behavior of grade VIII students at MTS Midanutta'lim learning can be known through knowledge tests carried out during the learning process, in order to determine the ability of students to understand the learning provided by the teacher for one semester. The positive impact is that students become happier after playing games because students can release their fatigue during learning, can learn English, there is also a negative impact that students become too focused on their games and ignore schoolwork, become even and less excited when going to learn.

مستخلص البحث

يوليانتو ، محمد فكري دوي ألفيان. 2023. تأثير اللعب عبر الإنترنت على تحصيل الطلاب لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية ميدان التعليم جومبانج ، قسم تعليم العلوم الاجتماعية .كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: حين لطيفة يسري الماجستير .

كلمات مفتاحية : تأثير ، الألعاب عبر الإنترنت ، سلوك

تم إجراء هذا البحث في المدرسة المتوسطة الإسلامية جومبانج الهدف من هذا البحث هو (1) تحديد تأثير اللعب عبر الإنترنت على سلوك طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية ميدان التعليم جومبانج. يستخدم هذا البحث مقارنة نوعية. جمع بيانات هذا البحث باستخدام تقنيات التوثيق والملاحظة والمقابلة. تكونت العينة في هذه الدراسة من عشرين عينة مكونة من طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية ميدان التعليم جومبانج.

نتائج هذا البحث هو (1) أن سلوك طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية ميدان التعليم جومبانج. يتعلمون أن يعرفوا من خلال اختبارات المعرفة التي يتم إجراؤها أثناء عملية التعلم، من أجل تحديد قدرة الطلاب على فهم التعلم الذي يقدمه المعلم لفصل دراسي واحد. التأثير الإيجابي هو أن الطلاب يصبحون أكثر سعادة بعد ممارسة الألعاب لأنه يمكن للطلاب التخلص من التعب أثناء الدراسة ، يمكن أن يتعلم اللغة الإنجليزية ، هناك أيضًا تأثير سلبي ، أي أن الطلاب يصبحون أكثر تركيزًا على اللعبة ويتجاهلون العمل المدرسي ، ويصبحون أقل حماسًا عند التعلم.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin cepat ternyata membawa perubahan yang signifikan dalam segala lapisan kehidupan. Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin canggih dapat menciptakan produk produk baru yang dapat mempermudah aktivitas masyarakat. Produk produk tersebut antara lain televisi, handphone, komputer, laptop, jaringan internet dan lain lain. Hampir sebagian masyarakat memiliki produk produk teknologi dan informasi tersebut. Hal itu sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat bahkan dikalangan siswa siswi disekolah, produk produk tersebut digunakan untuk mengerjakan pekerjaan rumah dari guru dan memberikan informasi kepada para siswi ketika ingin bertanya mengenai materi yang belum paham ketika diajarkan disekolah, atau dari penjelasan guru tersebut.

Beberapa tahun ini sedang ramai mengenai game yang berbasis online yang banyak dipopulerkan oleh anak anak, remaja sampai orang dewasa, hal itu karena perkembangan era globalisasi yang sangat cepat dan perkembangan teknologi yang semakin canggih, membuat resah dari semua kalangan lembaga pendidikan, baik lembaga pemerintahan, lembaga masyarakat dan pihak lembaga pendidikan yang membuat

semakin hari semakin memprihatinkan terkait persoalan perkembangan prestasi belajar peserta didik.¹

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga mengalami perkembangan yang begitu pesat. Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual. Game online mempunyai perbedaan yang sangat mencolok dengan game lainnya yaitu pemain game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sekitarnya, namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain yang berbeda lokasi, bahkan sampai bisa beda benua atau negara lainnya.²

Istilah game disini merupakan permainan elektronik yang menggunakan media komputer dan juga handphone. Industri game juga sudah merambah ke berbagai negara di dunia termasuk negaranegara yang berkembang. Game mulai populer ke seluruh dunia dimulai dengan populernya berbagai game di Amerika pada era 70-an dan mulai berkembang ke berbagai negara di awal tahun 80-an. Di Indonesia Menurut Liga game, game online muncul pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online.³

Game online sebagai salah satu jenis hiburan terbaru, serta yang menyediakan fitur-fitur baru yang jumlahnya sangat banyak dan beragam, semakin murahya koneksi internet membuat game online semakin menjamur di Indonesia terutama dikota kota besar. Pengguna game online

¹ Santrock. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*. (Jakarta: Erlangga, 2003), hal. 24.

² A Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hal. 47.

³ Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), hal. 20.

ini pun sudah dapat dimainkan oleh berbagai kalangan usia , gender dan sosial ekonomi.

Game online adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau Internet), sebagai medianya. Tetapi saat ini bermain game online tidak hanya bisa dimainkan di warnet melainkan dapat dimainkan dirumah, terutama jika orang tersebut mempunyai komputer dan internet yang mendukung user serta melalui gadget. Terdapat banyak sekali jenis permainan game online, dari mulai yang menggunakan grafik yang sederhana hingga membentuk dunia virtual yang sangat bagus serta yang dapat dimainkan banyak orang dalam satu permainan. Game online yang diminati oleh semua kalangan masyarakat akhir-akhir ini seperti; Clash of Clan, Mobile Legend, PUBG, Free Fire dan masih banyak lagi.

Berdasarkan pengertian Game online diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan Game online adalah suatu permainan yang dapat diakses melalui jaringan internet. Game online tersebut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar gambar yang menarik dan dapat digerakkan dengan keinginan si pemain game itu sendiri.

Game online bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya, bahkan didalam game online tersebut para pemain dapat berkompetisi antara satu dengan pemain lainnya untuk memperoleh poin

tertinggi atau terendah yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau sebagai pemenang. Game online bisa juga diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincuhan intelektualitas seseorang dalam mengambil keputusan aksi dalam permainan dengan mencapai target target yang ingin ditentukan.⁴

Dalam game online pasti ada memiliki dampak negatif dan dampak positif bagi para pengguna game online tersebut, bagi yang memainkan game online dengan bijak dan sewajarnya maka dampak positif lah yang dapat ia rasakan namun bagi yang melakukan secara berlebihan maka dampak negatif lah yang ia alami. Seperti uang dipakai untuk membeli voucher game agar penampilan game lebih menarik, waktu lebih banyak terbuang bermain game daripada belajar, semangat belajarnya menjadi menurun karena lebih bergairah bermain game online daripada belajar, kesehatan bisa menjadi down karena lupa waktu kapan harus istirahat. Bagaimana di jelaskan dalam QS. An-nisa ayat 9:

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ

وَأَلْفِقُوا قَوْلًا سَدِيدًا

terjemahannya: "Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan di belakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar"

Surat an-Nisa ayat 9 tersebut secara jelas menetapkan kehati-hatian dalam urusan anak keturunan yang lemah dan mengkhawatirkan. Lemah

⁴ M Fahrul Alam, *Pengertian Game online dan Sejarahnya* (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hal. 13

disini mempunyai makna yang luas dan universal, baik lemah dalam aqidah, syariat, etika, moral, psikis, sosial, dan lain sebagainya. Kecanduan bermain game online merupakan salah satu perilaku negatif bagi anak, dan tentunya akan membuat anak menjadi lemah. Banyaknya waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain game online akan berpengaruh terhadap perilaku anak antara lain malas belajar, bolos sekolah, dan sering telat datang kesekolah. Penyimpangan yang telah dilakukan siswa akibat dari bermain game online yaitu berlaku tidak jujur. Kebiasaan tidak jujur ini dilakukan siswa karena masih meminta uang jajan ke orang tua, sehingga jika siswa tidak jujur untuk mengatakan dengan cara langsung kepada orang tua untuk bermain game online, tentu orang tua akan sulit untuk memberikannya. Dengan alasan berbohong seperti itulah untuk siswa dapat bermain game online.

Dampak positif dalam game online bagi siswa yang memainkannya seperti reflek berpikir, emosional diluapkan di dalam game sehingga saat bermain bersama teman-teman saat disekolah tidak mudah emosi atau baper, siswa cepat tanggap atau cepat merespon, siswa akan lebih kreatif atau mempunyai imajinasi yang cemerlang, menghilangkan rasa stres saat bermain game, meregangkan ketegangan urat saraf setelah bermain game online, sedangkan dampak negatif dari game online yaitu siswa menjadi malas belajar ataupun hal lainnya karena yang ada dipikirannya hanya untuk bermain game saja, menjadi lelah karna kurang istirahat, kurang konsentrasi saat belajar dan merusak mata. Game online merupakan sebuah gaya hidup bagi beberapa orang disetiap kalangan umum, sekarang

ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) dan gadget semakin murah siapapun bisa membelinya, terlebih jaringan internet kini bisa diakses dimana saja.

Maraknya fenomena penikmat game online atau kecanduan game online pada anak-anak usia dini khususnya anak sekolah tak terlepas dari karakteristik dan perkembangan psikologis. Bermain game online secara berlebihan dapat mengurangi waktu belajar yang lama kelamaan akan menurunkan minat belajar anak tersebut, keadaan ini sangat memprihatinkan dari fenomena tersebut karena motivasi anak-anak untuk bermain game lebih besar daripada mereka belajar dan apabila seorang anak sudah kecanduan game online ataupun offline maka tak jarang perilaku mereka berubah dan tak sedikit pula dari mereka yang telah kecanduan berani mengorbankan waktu sekolah mereka hanya untuk bermain game online, masalah seperti ini sudah lama terjadi tapi sepertinya tidak mendapat perhatian yang serius.⁵

Penelitian yang dilakukan oleh Wibisono di Yogyakarta bahwa game online menyebabkan mahasiswa sehingga prestasi akademik mereka menjadi menurun, sehingga menimbulkan penurunan nilai akademis, serta masa kuliah akademis lebih lama.⁶

Penelitian yang dilakukan oleh Syaiful Bahri Djamarah Dampak Game Online ini yang mempengaruhi Perilaku belajar siswa, dalam proses belajar mengajar seringkali siswa mengalami kurangnya motivasi dalam belajar, motivasi itu sendiri juga merupakan bagian penting dalam proses

⁵ Syamsu Yusuf & Nani M. Sugandhi, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: RajaGrafindo, 2018), hal. 23.

⁶ Wibisono. *Dampak Positif dan Negatif Bermain Game online*.(Online).2015

belajar agar yang ingin dicapai dari pembelajaran tersebut berjalan dengan baik sesuai tujuan dan juga menentukan prestasinya.⁷

Melalui hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti yang dilaksanakan di MTS Midanutta'lim siswa kelas VIII ditemukan banyak siswa yang bermain game online. Hal ini diketahui peneliti ketika waktu istirahat sekolah, siswa bergerombol dan banyak membicarakan tentang game online yang mereka mainkan. Para siswa kemudian membuat janji untuk bermain game online bersama di salah satu siswa. Dari jumlah siswa kelas VIII sejumlah 40 orang, diketahui terdapat 20 siswa memainkan game online.

Dari uraian di atas Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, akan mempengaruhi perilaku sehingga mereka akan mengurangi waktu belajar dan dapat mengurangi konsentrasi serta fokus belajar anak. Dari permasalahan yang ada peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian di MTS Midanutta'lim Mayangan Jogoroto Jombang dengan judul **“DAMPAK PERMAINAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SISWA KELAS VIII DI MTS MIDANUTTA'LIM JOMBANG”**

B. Fokus Penelitian

Bagaimana dampak permainan game online terhadap perilaku siswa kelas VIII di Mts Midanutta'lim ?

⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Hasil Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2001.

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui dampak permainan game online terhadap perilaku siswa kelas VIII di Mts Midanutta'lim.

D. Manfaat Penelitian

Penulis berharap kajian riset ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti, masyarakat dan para orang tua.

Adapun manfaat penelitian dibagi menjadi dua :

1. Manfaat Teoritik

a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi yang dapat menambah dan mengembangkan wawasan peneliti, terutama tentang hal-hal yang berhubungan pengaruh game online terhadap peserta didik atau yang berkaitan dengan hubungan sosial.

b. Peneliti juga dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan perbandingan terhadap teori-teori serta upaya peningkatan kualitas keilmuan yang selama ini peneliti jalani di bangku perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

Memberikan pemahaman bagi masyarakat luas maupun tenaga pendidik akan pengaruhnya game online terhadap prestasi belajar peserta didik di sekolah. Data dari hasil penelitian ini adalah sebagai sumber informasi bagi orang tua dan pemerhati pendidikan dalam mendampingi para remaja dalam melewati masa-masa krisis pada perkembangan mereka. Mengembangkan pertanyaan-pertanyaan baru mengenai dampak

yang dapat ditimbulkan, sehingga dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya mengenai pengaruh dalam bermain game online.

E. Originalitas Penelitian

Originalitas penelitian digunakan untuk melihat perbedaan dan persamaan sebuah karya tulis dengan penelitian-penelitian sebelumnya, untuk menghindari persamaan atau pengulangan penelitian terhadap bidang kajian yang sama. Untuk lebih memudahkan maka dari itu penulis mengambil tiga sampel penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan kajian dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Adapun beberapa penelitiannya sebagai berikut:

Penelitian (skripsi) oleh Agung Salim tahun 2019 yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN ALAUDDIN Makasar”. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh game online terhadap perilaku mahasiswa jurusan pendidikan agama islam fakultas tarbiyah dan keguruan uin alauddin makassar. Hasil penelitian bahwa pengaruh game online terhadap perilakubelajar mahasiswa yaitu sebesar 30% berpengaruh negatif terhadap perilaku belajar, indikasi yang dapat dilihat berupa terjadinya penurunan angka pada indeks kumulatif nilai rata-rata rapor peserta didik selama setahun yaitu dalam 2 semester terakhir.

Persamaan penelitian ini adalah Membahas topik yang sama yaitu pengaruh game online terhadap perilaku belajar. Sedangkan perbedaan

penelitian ini adalah Subjek penelitian adalah mahasiswa jurusan pendidikan agama islam fakultas tarbiyah dan keguruan uin alauddin makassar sedangkan peneliti menggunakan siswa MTS kelas VIII.

Penelitian (skripsi) oleh Anggi Renaldi tahun 2022, yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Kurnia Asparagus Kota Jambi”. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh game online terhadap perubahan perilaku siswa di Madrasah Ibtidaiyah Kurnia Asparagus Kota Jambi. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat diketahui bahwa hasil yang diperoleh adalah peserta didik menjadi terlalu fokus terhadap game nya dan mengabaikan tugas sekolah, menjadi malah dan kurang bersemangat ketika akan belajar. Peserta didik juga menjadi sulit menerima informasi dari guru maupun orang tua ketika dibertahu.

Persamaan penelitian ini adalah Membahas topik yang sama yaitu pengaruh game online terhadap Perubahan perilaku. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah Lokasi penelitian dan subyek penelitian yang berbeda yaitu penelitian dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah sedangkan peneliti di MTS kelas VIII.

Peneliti (skripsi) oleh Nurfadila Ramdani, tahun 2018, yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh game online terhadap perilaku belajar siswa di Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Hasil penelitian yakni semakin tinggi atau banyak waktu yang digunakan untuk game onlime

maka semakin rendah tingkat belajar siswa. Dalam hal ini rata-rata waktu yang digunakan siswa untuk bermain game online berkisar dua sampai tiga jam dengan sistem paket yang tersedia di tempat game center. Waktu belajar yang digunakan siswa untuk belajar dirumah relatif yakni hanya seperlunya saja jika mendekati ujian atau ulangan.

Persamaan penelitian ini adalah Membahas topik yang sama yaitu pengaruh game online terhadap perilaku belajar, sedangkan perbedaan penelitian ini adalah Subjek penelitian adalah siswa SDN sedangkan peneliti menggunakan siswa MTS kelas VIII

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Penerbit dan Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan	Orisinlitas Penelitian
1	Agung Salim, "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN ALAUDDIN Makasar". (2019)	Membahas topik yang sama yaitu pengaruh game online terhadap perilaku belajar	Subjek penelitian Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN ALAUDDIN Makasar sedangkan peneliti menggunakan siswa MTS kelas VIII	Penelitian yang dilakukan berfokus pada perilaku siswa siswa kelas VIII MTS Midanutta'lim.
2	Anggi Renaldi , "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Kurnia Asparagus Kota Jambi". (2022)	Membahas topik yang sama yaitu pengaruh game online terhadap perilaku siswa	Lokasi penelitian dan subyek penelitian	Penelitian yang dilakukan berfokus dampak perubahan perilaku siswa kelas VIII MTS Midanutta'lim.

3	Nurfadila Ramdani, "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakarang 1 Kota Makassar" (2018).	0Membahas topik yang sama yaitu pengaruh game online terhadap perilaku belajar	Subjek penelitian adalah siswa SDN sedangkan peneliti menggunakan siswa MTS kelas VIII	Penelitian berfokus pada dampak yang diperoleh oleh siswa untuk meningkatkan nilai dan perilaku belajar siswa kelas VIII MTS Midanutta'lim.
---	---	--	--	---

Sumber : Pedoman Penulis Skripsi Karya Tulis Ilmiah dan Modifikasi Penulis

F. Definisi istilah

Definisi operasional variabel biasanya dipakai untuk memudahkan memahami variabel yang dianalisis dalam penelitian. Selanjutnya untuk mempermudah memahami variabel, definisinya adalah sebagai berikut :

1. Game online adalah permainan yang dimainkan oleh seseorang yang menggunakan jaringan internet, dapat dimainkan dalam komputer, dan dengan HP, siswa disana kebanyakan memainkan jenis game online yaitu Frist Person Shooter (FPS) contohnya Free Fire dan Real Time Strategy contohnya Mobile Legends
2. Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia baik yang diamati maupun tidak dapat diamati oleh interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan digunakan sebagai bahan acuan agar tidak keluar dari pembahasan dan mempermudah penulisan. Sistematika yang dipakai dalam penulisan penelitian ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN : di dalamnya berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, originalitas penelitian, definisi operasional variabel dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA : di dalamnya berisi kajian pustaka meliputi teori tentang pengaruh game online terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa.

BAB III METODE PENELITIAN : di dalamnya berisi, metode penelitian terdiri dari lokasi penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reabilitas analisis data dan prosedur penelitian

BAB IV HASIL PENELITIAN : di dalamnya berisi, papara data dan hasil penelitian di lapangan yang berupa penegolahan data dan penyajian data.

BAB V PEMBAHASAN : di dalamnya berisi, analisis data yang telah diolah untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah.

BAB VI PENUTUP : di dalamnya berisi pembahasan yang berupa kesimpulan dan hasil penelitian secara menyeluruh yang dilanjutkan dengan memberi saran serta perbaikan dari segala kekurangan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Game Online

1. Pengertian Game Online

Game online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. Game artinya adalah permainan dan online artinya adalah dalam jaringan. Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tak jauh dari pengertian dasar kedua kata itu. Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet.⁸

Istilah Game online berasal dari istilah MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game), yaitu ekstensi jenis game jenis Role-Playing Game yang memiliki fasilitas multiplayer, seorang pemain dapat menghubungkan komputer ke sebuah server, melalui server tersebut, dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain diseluruh dunia. Permainan ini sama dengan jenis RolePlaying Game, yakni pemain dalam permainan. MMORPG akan dihadapi dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya.⁹

Antonim Tri Setio menyimpulkan game online adalah game atau permainan yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN

⁸ Muhammad Khalis Mu'tasim, *LAA TANSA YAA... MUSLIMIN*, (Jakarta: ALIFBATA, 2007), hal. 378.

⁹ Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka setia, 2009), hal. 20.

sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan game yang sama.

Berdasarkan pengertian Game online diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah Game online menunjuk pada salah satu jenis permainan yang dapat diakses melalui jaringan internet. Game online tersebut adalah seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya.

Game online tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambargambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan didalam game online tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi dan rendah yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau sebagai pemenang. Game online dapat diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan intelektual seseorang dalam mengambil keputusan aksi dalam permainan dengan mencapai target-target tertentu.¹⁰

Game online dapat dimainkan apabila terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan antara orang lain dalam jangka jarak jauh, yang mana antara kesemua orang terkoneksi semua dan bisa juga saling berinteraksi antar sesama, salah satu contoh yang dapat peneliti angkat ialah seperti PUBG, FREE FIRE dan Mobile

¹⁰ M Fahrul Alam, *Pengertian Game online dan Sejarahnya* (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hal. 25

Legend yang populer sekarang ini, yang banyak di mainkan pada kalangan remaja pada saat ini.

2. Sejarah dan Perkembangan Game Online

Abad ke-20, teknologi radio, tv dan komputer memegang peran untuk pengumpulan, dan media distribusi informasi. Abad ke- 21 ini, di mana teknologi jaringan komputer global mampu menjangkau seluruh wilayah dunia, pengembangan sistem dan teknologi yang digunakan, penyebaran informasi melalui media internet, peluncuran satelit-satelit komunikasi dan perangkat 20 komunikasi wireless atau selular, menandai awal abad millennium.¹¹

Menurut ligagame Indonesia (ligagames.com), game online muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online. Game online yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, maupun RPG (role playing game). Tercatat banyak judul game online yang beredar di Indonesia. Ini menunjukkan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar games di Indonesia.

Perkembangan game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan computer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil (small local network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Game online saat ini tidaklah sama seperti ketika game

¹¹ Melwin Syafrizal, *Pengantar Jaringan Komputer*,(Yogyakarta: Andi, 2005), hal. 1.

online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, computer hanya bisa dipakai untuk dua orang saja untuk bermain game. Lalu muncul computer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (multiplayer games).

Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (packet based computer networking), jaringan computer tidak hanya sebatas LAN yang jaringannya mencakup wilayah kecil saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet. Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game genre simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, permainan ini kemudian menginspirasi game yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai game online semakin cepat.¹²

Game saat ini semakin berkembang dan menarik untuk dimainkan. Selain menjadi sarana komunikasi sesama pengguna, game juga berguna menghilangkan rasa lelah dan jenuh setelah beraktivitas. Fitur serta grafis permainan yang semakin bagus dan nyata menjadi alasan banyak orang untuk memainkannya. Apalagi game sekarang tidak lagi hanya dimainkan dengan pilihan single player, tetapi sekarang game

¹² Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012)

bisa dimainkan secara online dan bersama dengan orang lain (multiplayer).

Dengan adanya kemajuan teknologi terutama jaringan internet, menjadi sesuatu yang menarik bagi para gamers atau sebutan bagi para maniak penggemar game untuk berkreasi di dunia online dengan game yang disukainya. Kecanduan game online membuat remaja lebih banyak menghabiskan waktu didepan komputer ataupun smartphone sehingga menghambat interaksi dengan teman-teman seusianya. Tetapi disisi lain apabila ia mampu mengendalikan waktu dan membangun self control yang baik, tentu saja seorang individu dapat meng-handle rasa ketergantungan pada game online. Hal ini akan berdampak positif bagi pengguna game online yang dimana dia dapat mengatur pola kegiatan sehari hari sehingga dapat mengatur waktu bermain dan belajar atau bekerja.¹³

3. Jenis game online

a) Cross Platform Online

game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda, misalnya saja need for speed undercover dan GTA V yang dapat dimainkan secara online dari PC, mobile phone/gadget/ smartphone, konsol PS4 maupun Xbox 360 (PS4 dan Xbox 360 merupakan hardware console game yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online). Contohnya adalah Grand Theft Auto V (GTA V).

¹³ Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah Volume 3, Nomor 1, Februari 2018.

b) First Person Shooter (FPS)

sesuai judulnya game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamenya. Sehingga, seolah-olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia game jenis ini sering disebut game tembak-tembakan). Contohnya adalah Counter-Strike.

c) Real Time Strategy

merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter. Contohnya game DOTA merupakan singkatan dari Defense of the Ancient.¹⁴

d) Game 2 Dimensi

game yang mengadopsi teknologi ini rata-rata game yang termasuk ringan, tidak membebani sistem. Tetapi, game dengan kualitas gambar 2D tidak enak dilihat apabila dibandingkan dengan game 3D sehingga rata-rata game online sekarang mengadopsi teknologi 2,5D yaitu dimana karakter yang dimainkan masih berupa 2D akan tetapi lingkungannya sudah mengadopsi 3D.

e) Game 3 Dimensi

merupakan game dengan grafis yang baik dalam penggambaran secara realita, kebanyakan game ini memiliki

¹⁴ Mutia Sulisetyani, "Game Berbasis Jaringan", 14 September 2016.

perpindahan kamera hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia games tersebut. Akan tetapi, game 3D meminta spesifikasi komputer atau gadget/smartphone yang lumayan tinggi agar tampilan 3 dimensi game tersebut ditampilkan secara sempurna.¹⁵

4. Dampak Dari Bermain Game Online

Game online dapat memberikan dampak negatif. Dampak negatif bermain game online dapat menyebabkan kecanduan bermain game online. Menurut para pemain tidak tau kapan akan dapat menyelesaikan game karena para pembuat game membuat para pemain ketagihan dengan cara membuat para gamers mencapai suatu level atau posisi baru, ataupun memiliki kekuatan baru secara acak.¹⁶ Kecanduan adalah suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi akibat kurangnya kontrol terhadap perilaku ingin mengulangnya secara terus menerus. Dampak Negatif dari bermain game online anatara lain ialah:

1. Menimbulkan adiksi (kecanduan)

Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian gold/tool/karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi

¹⁵ Septrian Albert, "*Game Dalam Jaringan*", 14 September 2016.

¹⁶ S Margaretha, *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game online* (Jakarta: Bahana, 2008), hal. 80-81.

keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemainnya.

2. Mendorong melakukan hal hal yang negatif

Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau mencuri perlengkapannya yang mahal mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook maupun email, atau yang sejenisnya yang bisa membobol akun seseorang.

Hal ini sesuai dengan perintah Allah yang tercantum pada Qs. An-Nahl ayat 90:

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَاءِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ
وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ يَعِظُكُمْ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ

Terjemahannya: Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) berlaku adil dan berbuat kebajikan, memberi bantuan kepada kerabat, dan Dia melarang (melakukan) perbuatan keji, kemungkaran, dan permusuhan. Dia memberi pengajaran kepadamu agar kamu dapat mengambil pelajaran. (Qs. An-Nahl(16):90)

3. Berbicara kasar dan kotor

Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh yang penulis temui di warnet warnet diberbagai kota. Para pemain game online sering mengucapkan kata kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.

4. Terganggunya kegiatan

Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah offline.

5. Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah lumrah terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi karena terlalu kecanduan dalam bermain game.

6. Pemborosan Uang

untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli gold/poin/karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet, dan upgrade spesifikasi komputer di rumah.

7. Mengganggu kesehatan

Duduk terus menerus di depan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.¹⁷

Berbagai uraian dari dampak negatif diatas bisa dikatakan bahwa banyak efek negatif dari bermain game online ini, diantaranya bisa membuat pemain meniru perbuatan apa yang telah dimainkan dalam permainan game online, lupa akan waktu

¹⁷Laufi Dian Deodo Saputra, “Dampak Game Online Terhadap kaum Remaja”, <http://ber5aja.blogspot.com/2013/11/dampak-game-online-terhadap-kaum-remaja.html>, diakses pada tanggal 10 oktober 2022 pukul 21.55 WIB

secara percuma, muncul karakter kurang sosial dengan sesama teman dan masyarakat luas karena sering larut dalam bermain game online.

Adapun dampak positif dari bermain game online antara lain:

1. Penggunaan Bahasa Inggris

Salah satu permainan yang cukup populer di kalangan anak-anak adalah game online. Permainan ini biasanya dibuat oleh perusahaan luar negeri yang menggunakan Bahasa Inggris. Saat memainkannya, anak secara tak langsung diharuskan untuk menguasai Bahasa Inggris agar bisa menyelesaikan tantangannya.

2. Melatih Logika

Game ini bergenre strategi. Saat bermain, anak-anak harus menggunakan berbagai strategi untuk memenangkan game tersebut. Permainan bisa membantu melatih penggunaan logika, menganalisa, dan memecahkan masalah yang dihadapi.

3. Melatih Kemampuan Spasial

Melalui permainan, kemampuan spasial anak yang berhubungan dengan kecerdasan gambar dan visualisasi akan terasah atau terlatih. Kemampuan ini akan berpengaruh dengan

kemampuan berhitung anak-anak. Selain itu, permainan juga akan membantu penggunaan motorik halus anak.¹⁸

4. Pengenalan Teknologi

Game online secara tak langsung akan mengajarkan anak untuk lebih memahami teknologi informasi yang sedang berkembang sekarang ini.

5. Kemampuan Membaca

Bagi anak yang belum lancar membaca, Game konsol bisa jadi alat bantu yang tepat untuk membantu anak belajar membaca. Beberapa game ada yang bersifat edukasi dan bisa membantu anak untuk belajar dengan cara yang lebih menarik. Selain itu, saat bermain anak juga diharuskan membaca setiap perintah yang diberikan oleh tokoh game dan narrator game. Maka, secara tak langsung anak bisa belajar membaca dan mengeja secara signifikan.

6. Melatih Kerjasama

Pada game multiplayer atau game berpasangan, anak diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-temannya (anggota di dalam permainan).

7. Stimulasi Otak

Para pemain bisa membuat permainan sendiri sesuai dengan yang diinginkannya. Hal ini akan membantu stimulasi otak dan proses berpikir untuk menciptakan skenario yang

¹⁸ Iyannehemiah, “*Dampak Game Online*”, <https://iyannehemiah.wordpress.com/2013/11/20/karya-ilmiah-dampak-game-online-bagi-pelajar/>, diakses pada tanggal 11 oktober 2022 pukul 22.18 WIB

panjang dan rumit sebagai bagian dari pengembangan kreatifitas mereka.

8. Mengembangkan Imajinasi

Permainan bisa membantu anak untuk mengembangkan imajinasi mereka. Anak bisa menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam game dan diaplikasikan di dunia nyata (yang sesuai dan positif).¹⁹

B. Teori Perilaku

1. Pengertian Perilaku

Perilaku merupakan seperangkat perbuatan atau tindakan seseorang dalam melakukan respon terhadap sesuatu dan kemudian dijadikan kebiasaan karena adanya nilai yang diyakini. Perilaku manusia pada hakekatnya adalah tindakan atau aktivitas dari manusia baik yang diamati maupun tidak dapat diamati oleh interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan. Perilaku secara lebih rasional dapat diartikan sebagai respon organisme atau seseorang terhadap rangsangan dari luar subyek tersebut. Respon ini terbentuk dua macam yakni bentuk pasif dan bentuk aktif dimana bentuk pasif adalah respon internal yaitu yang terjadi dalam diri manusia dan tidak secara langsung dapat dilihat dari orang lain sedangkan bentuk aktif yaitu apabila perilaku itu dapat diobservasi secara langsung oleh Adventus, dkk, .

¹⁹ Aditia, Rivan. *Dampak Positif dan Negatif Bermain Game online.*(Online).(2015). (diakses pada tanggal 30 Mei 2018).

Menurut Notoatmodjo perilaku dari segi biologis adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang bersangkutan. Perilaku manusia dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang sangat kompleks sifatnya, antara lain perilaku dalam berbicara, berpakaian, berjalan, persepsi, emosi, pikiran dan motivasi. Menurut Skinner dalam Notoatmodjo (2014) merumuskan respon atau reaksi seorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme dan kemudian organisme tersebut merespon, maka teori Skinner ini disebut “S-O-R” atau Stimulus Organisme Respon.

Menurut Blum dalam Adventus, dkk seorang ahli psikologi pendidikan membagi perilaku kedalam tiga kawasan yaitu kawasan tersebut tidak mempunyai batasan yang jelas dan tegas. Pembagian kawasan ini dilakukan untuk kepentingan tujuan pendidikannya itu mengembangkan atau meningkatkan ketiga domain perilaku, yang terdiri dari : ranah kognitif (cognitive domain) ranah afektif (affective domain), dan ranah psikomotor (psychomotor domain).

Skinner dalam Inten membedakan adanya dua respon, yaitu:

a. Respondent response (reflexive)

yakni respon yang ditimbulkan oleh rangsangan rangsangan (stimulus) tertentu. Stimulus ini disebut eliciting stimulation karena menimbulkan respon yang relatif tetap, misalnya makanan yang lezat menimbulkan keinginan untuk makan, cahaya terang menyebabkan mata tertutup, dan sebagainya.

Responden response ini juga mencakup perilaku emosional, misalnya mendengar berita musibah menjadi sedih dan menangis, lulus ujian meluapkan kegembiraannya dengan mengadakan pesta dan sebagainya.

b. Operant response (instrumental response)

yakni respon yang timbul dan berkembang kemudian diikuti oleh stimulus atau perangsang tertentu. Perangsang ini disebut reinforcing stimulator dan reinforce, karena memperkuat respon. Misalnya seorang petugas kesehatan melaksanakan tugasnya dengan baik (respon terhadap uraian tugasnya) kemudian memperoleh penghargaan dari atasannya maka petugas kesehatan tersebut akan lebih baik lagi dalam melaksanakan tugasnya.

Menurut Damayanti dilihat dari bentuk respon terhadap stimulus ini maka perilaku dibedakan menjadi dua, yaitu:

1) Perilaku tertutup (convert behavior)

Yaitu respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (convert). Respon terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan atau kesadaran dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

2) Perilaku terbuka (overt behavior)

Yaitu respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktik, dengan mudah dapat diamati atau dilihat oleh orang lain.²⁰

2. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku

Menurut Lawrence Green dalam Damayanti kesehatan seseorang atau masyarakat dipengaruhi oleh dua faktor pokok, yaitu: faktor perilaku (behavior causes) dan faktor diluar perilaku (non-behavior causes). Perilaku itu sendiri ditentukan atau terbentuk dari tiga faktor, yakni:

a. Faktor predisposisi (predisposing factors).

Faktor ini dipengaruhi oleh pengetahuan dan sikap masyarakat terhadap kesehatan, tradisi, dan kepercayaan masyarakat terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kesehatan, sistem nilai yang dianut masyarakat, tingkat pendidikan, tingkat sosial ekonomi, dan sebagainya. Contohnya dapat dijelaskan sebagai berikut, untuk berperilaku kesehatan misalnya pemeriksaan kesehatan bagi ibu hamil, diperlukan pengetahuan dan kesadaran ibu tersebut tentang manfaat pemeriksaan kehamilan baik bagi kesehatan ibu sendiri

²⁰ Eri Khoeriyah, "Makalah Perilaku Belajar", Official Website of Eri Koeriyah. <http://nkhoeriyah.blogspot.co.id/2014/09/makalah-perilaku-belajar.html> .

maupun janinnya. Kepercayaan, tradisi dan sistem nilai masyarakat juga kadang-kadang dapat mendorong atau menghambat ibu untuk pemeriksaan kehamilan. Misalnya, orang hamil tidak boleh disuntik (periksa kehamilan termasuk memperoleh suntikan anti tetanus), karena suntikan bisa menyebabkan anak cacat. Faktor-faktor ini terutama yang positif mempermudah terwujudnya perilaku, maka sering disebut faktor pemudah.

b. Faktor pendukung (enabling factors).

Faktor ini mencakup ketersediaan sarana dan prasarana atau fasilitas kesehatan bagi masyarakat, misalnya air bersih, tempat pembuangan tinja ketersediaan makanan yang bergizi, dan sebagainya, termasuk juga fasilitas pelayanan kesehatan seperti puskesmas, rumah sakit (RS), poliklinik, pos pelayanan terpadu (Posyandu), pos poliklinik desa (Polindes), pos obat desa, dokter atau bidan praktik swasta, dan sebagainya. Masyarakat perlu sarana dan prasarana pendukung untuk berperilaku sehat. Misalnya perilaku pemeriksaan kehamilan, ibu hamil yang mau periksa kehamilan tidak hanya karena ia tahu dan sadar manfaat pemeriksaan kehamilan melainkan ibu tersebut dengan mudah harus dapat memperoleh fasilitas atau tempat periksa kehamilan, misalnya Puskesmas, Polides, bidan praktik, ataupun RS. Fasilitas ini pada hakikatnya mendukung atau memungkinkan terwujudnya perilaku kesehatan, maka faktor

faktor ini disebut faktor pendukung atau faktor pemungkin. Kemampuan ekonomi juga merupakan faktor pendukung untuk berperilaku kesehatan.

c. Faktor penguat (reinforcing factors).

Faktor ini meliputi faktor sikap dan perilaku tokoh masyarakat, tokoh agama (toga), sikap dan perilaku para petugas termasuk petugas kesehatan, termasuk juga di sini Undang-undang, peraturan-peraturan, baik dari pusat maupun pemerintah daerah, yang terkait dengan kesehatan. Masyarakat kadang- kadang bukan hanya perlu pengetahuan dan sikap positif serta dukungan fasilitas saja dalam berperilaku sehat, melainkan diperlukan juga perilaku contoh atau acuan dari para tokoh masyarakat, tokoh agama, dan para petugas, lebih-lebih para petugas kesehatan. Undang-undang juga diperlukan untuk memperkuat perilaku masyarakat tersebut, seperti perilaku memeriksakan kehamilan dan kemudahan memperoleh fasilitas pemeriksaan kehamilan. Diperlukan juga peraturan atau perundang-undangan yang mengharuskan ibu hamil melakukan pemeriksaan kehamilan.²¹

3. Pembentukan Perilaku

Menurut Notoatmodjo dalam Damayanti dari pengalaman dan penelitian terbukti bahwa perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari dengan

²¹ Eko Khoeruln, "Perilaku Belajar", Official Website of Eko Khoeruln. http://ekokhoeruln.blogspot.co.id/2013/11/perilaku-belajar_12.html .

pengetahuan. Penulisan Roger mengungkapkan bahwa sebelum orang mengadopsi perilaku baru di dalam diri orang tersebut tersebut terjadi proses yang berurutan, yakni :

- a. Awareness : Orang (subjek) menyadari dalam arti dapat mengetahui stimulus (obyek) terlebih dahulu.
- b. Interest : Orang ini sudah mulai tertarik kepada stimulus yang diberikan. Sikap subyek sudah mulai timbul.
- c. Evaluation: Orang tersebut mulai menimbang-nimbang baik dan tidaknya stimulus tersebut bagi dirinya sendiri. Berarti sikap responden sudah mulai lebih baik.
- d. Trial : Orang (subjek) mulai mencoba perilaku baru sesuai dengan apa yang dikehendaki stimulus.
- e. Adoption : Orang (subjek) tersebut telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran dan sikapnya terhadap stimulus. Apabila penerimaan perilaku baru melalui tahap seperti diatas, yang didasari oleh pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang positif, maka perilaku tersebut akan bersifat langgeng ²²

4. Domain Perilaku

Menurut Benyamin Bloom dalam Adventus, dkk seorang ahli psikologi pendidikan membagi perilaku manusia itu kedalam tiga domain, sesuai dengan tujuan pendidikan. Perilaku terbagi dalam tiga domain yaitu :

- a. Pengetahuan (knowledge)

²² Mimi Ulfa,(2017) Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru, Vol.4 No.1

Pengetahuan merupakan hasil tahu, dan ini terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni : indera pengelihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Pengetahuan yang dicakup di dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan, yakni :

1. Tahu (know),

tahu artinya sebagai mengingat sesuatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk dalam pengetahuan ini adalah mengingat kembali (recall) terhadap sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu “tahu” merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

2. Memahami (comprehension)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasi materi tersebut secara benar.

3. Aplikasi (application)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi sebenarnya.

4. Analisis (analysis)

Suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu struktur organisasi tersebut, dan masih ada kaitannya satu sama lain.

5. Sintesis (syhthesis)

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.

6. Evaluasi (evaluation)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek.

b. Sikap (Attitude)

Sikap merupakan reaksi atau respon seseorang yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau objek. Dalam kehidupan sehari-hari, sikap merupakan reaksi yang bersifat emosional terhadap stimulus sosial. Sikap merupakan kesiapan atau kesediaan untuk bertindak, dan bukan merupakan pelaksanaan motif tertentu. Sikap mempunyai tiga komponen pokok, yakni :

- 1) Kepercayaan (keyakinan), ide dan konsep terhadap suatu objek
- 2) Kehidupan emosional atau evaluasi emosional terhadap suatu objek
- 3) Kecenderungan untuk bertindak (trend to behave)

Sikap terdiri dari berbagai tingkatan, yaitu :

1. Menerima (receiving), menerima diartikan bahwa orang (subjek) mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan (objek). Misalnya sikap orang terhadap gizi, dapat dilihat dari kesediaan dan perhatian seseorang terhadap ceramahceramah.
 2. Merespon (responding), memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan adalah suatu indikasi dari sikap. Suatu usaha untuk menjawab suatu pertanyaan atau mengerjakan tugas yang diberikan berarti orang dapat menerima ide tersebut.
 3. Menghargai (valuing), mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan dengan orang lain terhadap suatu masalah adalah suatu indikasi sikap tingkatan yang ketiga. Misalnya : seorang ibu yang mengajak ibu yang lain untuk pergi menimbang anaknya ke Posyandu.
 4. Bertanggung jawab (responsible), bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dipilihnya dengan segala risiko merupakan sikap yang paling tinggi.
- c. Praktek atau tindakan (practice)

Tindakan terdiri dari berbagai tingkatan, yaitu :

- a. Persepsi (perception), mengenal dan memilih berbagai objek sehubungan dengan tindakan yang akan diambil merupakan tindakan tingkat pertama.
- b. Respon terpimpin (guided respons), dapat melakukan sesuatu sesuai dengan urutan yang benar sesuai dengan contoh merupakan indicator tindakan tingkat kedua.
- c. Mekanisme (mechanism), apabila seseorang telah dapat melakukan sesuatu dengan benar secara otomatis, atau sesuatu itu sudah merupakan kebiasaan maka ia sudah mencapai tindakan tingkat ketiga.
- d. Adaptasi (adaptation), adaptasi adalah suatu praktek atau tindakan yang sudah berkembang dengan baik.²³

5. Klasifikasi Perilaku

Menurut Becker dalam Damayanti perilaku yang berhubungan dengan kesehatan dapat diklasifikasikan menjadi :

- a. Perilaku sehat (health behavior) adalah hal hal yang berkaitan dengan tindakan atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam memelihara dan meningkatkan kesehatannya. Adapun beberapa cara yang dapat dilakukan yaitu:
 - 1) Makan dengan menu seimbang.
 - 2) Kegiatan fisik secara teratur dan cukup.

²³ Wina Sanjaya, Kurikulum dan Pembelajaran (Jakarta: Kencana, 2008), h. 232-233.

- 3) Tidak merokok dan minum minuman keras serta menggunakan narkoba.
 - 4) Istirahat yang cukup
 - 5) Pengendalian atau manajemen stress
 - 6) Perilaku dan gaya hidup positif yang lain untuk kesehatan.
- b. Perilaku sakit (illness behaviour) adalah segala tindakan atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang individu sakit, untuk merasakan dan mengenal keadaan kesehatannya atau rasa sakitnya.
- c. Perilaku peran sakit (the sick role behaviour) adalah segala tindakan yang dilakukan oleh seseorang individu yang sedang sakit untuk memperoleh kesembuhan. Perilaku peran sakit antara lain:
- 1) Tindakan untuk memperoleh kesembuhan.
 - 2) Tindakan untuk mengenal fasilitas kesehatan yang tepat untuk memperoleh kesembuhan.
 - 3) Melakukan kewajibannya sebagai pasien antara lain memenuhi nasihat – nasihat dokter atau perawat untuk mempercepat kesembuhannya.
 - 4) Tidak melakukan sesuatu yang merugikan bagi proses penyembuhan.
 - 5) Melakukan kewajiban agar tidak kambuh penyakitnya

6. Perubahan Perilaku

Menurut Hosland, dkk dalam Damayanti perubahan perilaku pada hakekatnya adalah sama dengan proses belajar. Proses perubahan perilaku tersebut menggambarkan proses belajar pada individu yang terdiri dari:

- a. Stimulus atau rangsangan yang diberikan pada organisme dapat diterima atau ditolak. Stimulus yang tidak diterima atau ditolak berarti stimulus itu tidak efektif dalam mempengaruhi perhatian individu dan berhenti di sini. Stimulus yang diterima oleh organisme berarti ada perhatian individu dan stimulus tersebut efektif.
- b. Stimulus yang telah mendapatkan perhatian dari organisme maka rangsangan ini akan dimengerti dan dilanjutkan pada proses berikutnya.
- c. Organisme mengolah stimulus tersebut sehingga terjadi kesiapan untuk bertindak demi stimulus yang telah diterimanya atau bersikap.
- d. Akhirnya dengan fasilitas dan dorongan dari lingkungan maka stimulus tersebut mempunyai efek tindakan dari individu tersebut atau perubahan perilaku.²⁴

7. Pengukuran Perilaku

Menurut Notoatmodjo dalam Damayanti ada dua cara dalam melakukan pengukuran perilaku yaitu :

²⁴ Wasty Soemanto, Psikologi Pendidikan (Jakarta: Rineka Cipta), hlm. 6.

- a. Perilaku dapat diukur secara langsung yakni wawancara terhadap kegiatan yang dilakukan beberapa jam, hari, bulan yang lalu (recall)
- b. Perilaku yang diukur secara tidak langsung yakni, dengan mengobservasi tindakan atau kegiatan responden.

Perilaku terdiri dari tiga domain diantaranya pengetahuan, sikap dan tindakan. Berikut cara pengukuran dari masing masing domain sebagai berikut:

- 1) Pengukuran pengetahuan

Menurut Arikunto dalam Putri menyatakan bahwa tingkat pengetahuan ini dapat dinilai dari penguasaan seseorang terhadap objek atau materi tes yang bersifat objektif maupun essay. Penilaian secara objektif seseorang akan diberikan pertanyaan tentang suatu objek atau pokok bahasan yang berupa jenis pemilihan ganda, kuesioner dan sebagainya. Masing-masing jenis pertanyaan memiliki nilai bobot tertentu, setelah itu akan diperoleh skor setiap responden dari setiap pertanyaan yang dijawab benar.

- a. Pertanyaan subjektif

Penggunaan pertanyaan subjektif dengan jenis pertanyaan essay digunakan dengan penilaian yang melibatkan faktor subjektif dari penilai, sehingga hasil nilai akan berbeda dari setiap penilai dari waktu ke waktu.

b. Pertanyaan objektif

Jenis pertanyaan objektif seperti pilihan ganda (multiple choice), betul salah dan pertanyaan menjodohkan dapat dinilai secara pasti oleh penilai.

Menurut Arikunto dalam Putri pengukuran tingkat pengetahuan dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu:

1. Pengetahuan baik bila responden dapat menjawab 76-100% dengan benar dari total jawaban pertanyaan.
2. Pengetahuan cukup bila responden dapat menjawab 57-75% dengan benar dari total jawaban pertanyaan.
3. Pengetahuan kurang bila responden dapat menjawab \leq 56%.

2) Pengukuran Sikap

Pengukuran sikap dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung dapat ditanyakan bagaimana pendapat atau pertanyaan responden terhadap suatu objek. Pengukuran sikap dapat dilakukan dengan menilai pernyataan sikap seseorang. Pernyataan sikap adalah rangkaian kalimat yang mengatakan sesuatu mengenai objek sikap yang hendak diungkapkan. Pernyataan sikap mungkin berisi atau mengatakan hal-hal yang positif mengenai objek sikap, yaitu kalimat yang bersifat mendukung atau memihak pada objek sikap. Pernyataan ini disebut dengan pernyataan yang favourable.

Sebaliknya pernyataan sikap mungkin pula berisi pernyataan negative mengenai objek sikap yang bersifat tidak mendukung. Pernyataan ini disebut dengan pernyataan yang tidak favourable. Salah satu metode pengukuran sikap adalah dengan menggunakan Skala Likert menurut Arikunto dalam (Pramestia Utari).

3) Pengukuran Tindakan

Cara menilai tindakan dapat melalui observasi, check list dan kuesioner. Check list berisi daftar variabel yang akan dikumpulkan datanya menurut Arikunto dalam (Pramestia Utari).²⁵

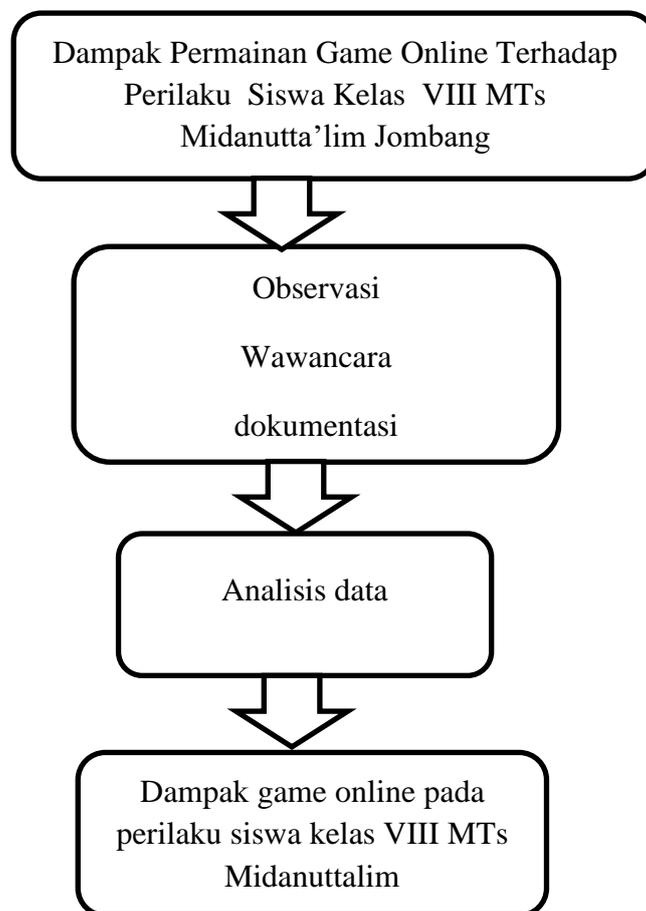
²⁵ Abu Ahmadi, Sosiologi Pendidikan (Jakarta: Rajawali, 1991), hlm. 27-35.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka pikir yang kemudian diarahkan dalam penelitian ini adalah mengenai fenomena pengaruh game online di kalangan siswa MTs Midanutta'lim terhadap perilaku . Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan manusia, yang dimana diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi, salah satu produk manusia tersebut adalah internet. Banyak hal yang telah dapat dilakukan Internet mulai dari melakukan pekerjaan, bisnis dan bermain game-online

Munculnya game-online memberikan suatu warna baru dan membawa dampak positif dan negatif yang ditimbulkan, seperti efek kecanduan bagi penggemarnya. Keanekaragaman game memberi nuansa atau daya tarik yang kuat untuk terus bermain game.

Kerangka berfikir dalam penelitian ini secara skematiss dapat digambarkan sebagai berikut :



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini pendekatan yang dilakukan adalah melalui pendekatan kualitatif. Artinya data yang dikumpulkan melalui penggalian data yang berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, catatan, memo, dan dokumen resmi lainnya. Sehingga yang menjadi tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah untuk menggambarkan realita empirik dibalik fenomena secara mendalam serta rinci. Oleh karena itu penggunaan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini adalah dengan menggabungkan antara realita empirik dengan teori yang berlaku dengan menggunakan metode diskriptif. Lexy J. Moleong, penelitian kualitatif bertujuan untuk menafsirkan fenomena yang terjadi dengan memasukkan berbagai metode penelitian kualitatif, seperti wawancara, observasi, atau observasi dan penggunaan dokumen.²⁶

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif karena peneliti menganggap permasalahan yang diteliti cukup kompleks dan dinamis sehingga data yang diperoleh dari para narasumber tersebut dilakukan dengan metode yang alamiah yakni wawancara langsung dengan para narasumber sehingga didapatkan jawaban yang alamiah. Selain itu peneliti

²⁶ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung:PT.Remaja Rosdakarya, 2013), hlm 5.

selain itu peneliti bermaksud untuk memahami situasi sosial secara mendalam, menemukan pola, hipotesis, dan teori yang sesuai dengan data yang diperoleh di lapangan.

B. Kehadiran Peneliti

Menurut Nasution, sumber utama penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri, karena belum semua orang memiliki bentuk yang jelas. Bagi seorang peneliti untuk menjadi mutlak, peneliti harus memasuki lingkungan penelitian sehingga dapat berkomunikasi langsung dengan pemberi informasi dan secara alami memahami realitas di lingkungan penelitian. Dalam karya ini, peneliti tidak bertindak sebagai aktor, tetapi sebagai pengamat yang menjalankan fungsi observasi.²⁷

Menurut interpretasi ini, peneliti dianggap sebagai alat utama yang sangat berpengaruh yang menentukan berhasil atau tidaknya penelitian yang dilakukan, peneliti di lokasi dapat memberikan data yang berguna dan memfasilitasi analisis di lapangan.

C. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Midanutta'lim mayangan yang beralamatkan di Desa Mayangan, Kecamatan Jogoroto, Kabupaten Jombang, Provinsi Jawa Timur. Adapun alasan peneliti menjadikan MTs Midanutta'lim sebagai lokasi penelitian adalah 1) MTs Midanutta'lim adalah tempat peneliti dekat dengan rumah peneliti. Sehingga lebih muda

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2006), hlm. 306

melakukan penelitian disana. 2) MTs Midanutta'lim cocok untuk melakukan karena siswa disana banyak yang memainkan game online.

D. Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data data kualitatif. Data kualitatif adalah data yang disajikan dalam bentuk bahasa. Data kualitatif yang terdapat dalam survei ini merupakan gambaran umum dari apa yang terdeteksi. Ini termasuk sejarah singkat tentang bagaimana topik survei dibuat, lokasi geografis, visi dan misi topik, struktur organisasi, guru, siswa, infrastruktur, dan banyak lagi.²⁸

Adapun data-data yang dibutuhkan tersebut diperoleh dari dua sumber data, yaitu sumber data primer dan skunder.

- a. Sumber data primer adalah data yang dikumpulkan peneliti langsung dari sumber primernya, melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dari informan yang memiliki pemahaman mendalam tentang masalah yang sedang dibahas.⁴⁸ Pada penelitian ini yang menjadi sumber data primer adalah guru ips, wali kelas, dan guru bahasa inggris, dan 6 siswa yang bermain game online di kelas VIII MTs Midanutta'lim
- b. Sumber data skunder adalah data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti untuk mendukung sumber data

²⁸ Noeng Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Rakesarasin,1996), hlm. 2

primer. Dalam penelitian ini, sumber informasi sekunder adalah hasil dokumen, buku, jurnal, website, dan dokumen lainnya.²⁹

E. Teknik Pengumpulan Data.

a. Observasi

Menurut Dadang Supardan observasi adalah pengamatan yang diperoleh secara langsung dan teratur untuk memperoleh data penelitian. Peneliti menggunakan jenis observasi partisipasi yaitu melakukan pengamatan dan terlibat langsung dalam berbagai hal yang sedang diobservasi langsung di MTs Midanutta'lim mengenai dampak game online terhadap perilaku siswa. Dengan hal ini peneliti bisa mempunyai gambaran awal tentang kondisi mereka. Kemudian peneliti melanjutkan dengan pendekatan personal melalui teknik wawancara untuk mengetahui adanya dampak dari bermain game online seperti meingkatkan bahasa inggris, meningkatkan kerjasama.³⁰

b. Wawancara

Menurut Deddy Mulyana wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu. Wawancara dilakukan kepada para informan yang telah bersedia diwawancarai. Bentuk wawancara yang akan digunakan peneliti adalah wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur mirip dengan percakapan informal, sedangkan wawancara terstruktur dilakukan

²⁹ Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian* (Jakarta: Rajawali, 1987), hlm. 93.

³⁰ Raco, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Jenis, Karakteristik, dan Kegunaannya)* (Jakarta: PT Grasindo, 2010), hlm 112.

peneliti dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang susunannya sudah ditetapkan sebelumnya. Dengan wawancara ini peneliti dapat memperoleh data. Wawancara peneliti lakukan berdasarkan pedoman wawancara. Karena, sebagian dari mereka lebih nyaman wawancara dengan menggunakan bahasa sehari-hari, maka peneliti menggunakan bahasa keseharian tetapi tetap mengajukan pertanyaan berdasarkan pada pedoman wawancara. Wawancara akan dilakukan bersama dengan informan yaitu 3 orang Guru, 5 siswa yang memainkan game online minimal 4-6 jam perhari.³¹

c. Teknik Dokumentasi.

Dokumen digunakan untuk mengumpulkan data dari sumber nonmanusia, yang terdiri dari dokumen dan catatan. Catatan dokumen atau pertanyaan yang dibuat oleh individu atau organisasi untuk tujuan menetapkan keberadaan suatu peristiwa atau pemenuhan akuntabilitas. Dokumen di sisi lain digunakan untuk menunjukkan catatan yang belum dibuat secara khusus untuk tujuan tertentu. Pesan, catatan, catatan pribadi, foto, dan lainnya.

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang telah terjadi. Dokumen tersebut dapat berupa teks, gambar, atau karya besar seseorang. Misalnya, dokumen tertulis adalah sejarah MTs Midanutta'lim, biografi sekolah. Dokumen dalam format gambar seperti foto ketika wawancara, daftar nilai bahasa Inggris. Survei

³¹³¹ Afifuddin, Metodologi Penelitian Kualitatif (Bandung: Pustaka Setia, 2009), hlm 131.

dokumen melengkapi penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

F. Analisis Data

menurut miles habermas dan saldana (2014) terdapat tiga tahapan untuk mendapatkan hasil dari data yang sudah didapatkan dan untuk menjawab berbagai rumusan masalah :

1. Reduksi Data

Reduksi data berarti merangkum semua data yang terkumpul, memilih elemen yang paling penting dan memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan pola dan membuang data yang tidak perlu. Sehingga data yang telah direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan peneliti untuk mencari dan mengambil data terdekat pada saat dibutuhkan.³²

Penelitian ini setelah mengumpulkan data dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dan survei siswa, peneliti mengelompokkan data yang relevan dari berbagai sumber, menyesuaikannya dengan rumusan masalah yang ditentukan, dan menggunakan data yang tidak diperlukan.

2. Penyajian Data atau Display Data

Langkah selanjutnya setelah meminifikasi data yang diperoleh adalah menampilkan data tersebut. Dalam penelitian kualitatif, data dapat disajikan dalam bentuk

³² Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung:Alfabeta,2008) hlm338

deskripsi singkat, diagram, keterkaitan antar kategori, *flowchart*, dll. Tampilan data memudahkan untuk memahami apa yang terjadi sehingga rencana tindakan selanjutnya juga dapat dengan mudah ditentukan.³³ Data yang direduksi dalam penelitian ini disajikan dalam berbagai format: deskripsi singkat, gambar, tabel, dan diagram. Jika data yang disajikan bersifat komplementer, maka hasil penyajian data tersebut akan secara jelas menunjukkan pola-pola yang saling berkaitan, sehingga memudahkan dalam menarik kesimpulan.

3. Menarik Kesimpulan dan Verifikasi

Menurut Miles dan Huberman, langkah selanjutnya dalam penelitian kualitatif adalah menarik dan memvalidasi kesimpulan. Kesimpulan yang ditarik dari hasil analisis ini awalnya sangat tentatif, ambigu, dan masih mencurigakan, tetapi seiring bertambahnya data, mereka menjadi lebih handal. Oleh karena itu verifikasi diperlukan selama penyelidikan.³⁴

Dari data yang disajikan, langkah peneliti selanjutnya adalah menarik kesimpulan dan mengkaji hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan informan lapangan. Hasil kesimpulan ini akan memberikan jawaban atas topik penelitian yang sedang dipelajari.

³³ Ibid., hlm.341

³⁴ Ibid., hlm.345

G. Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data adalah suatu hal yang perlu ada, karena pengecekan keabsahan data bisa digunakan untuk mengetahui kekurangan dari hasil penelitian, maka dengan hal tersebut, peneliti bisa melakukan penyempurnaan terhadap kekurangan tersebut. dan Subroto mengatakan pengecekan keabsahan data pada umumnya dilakukan guna menunjukkan bahwa data yang diperoleh benar-benar secara alami dan bisa menggunakan triangulasi, perpanjangan keikutsertaan dan lain-lain dalam melakukan pengecekan keabsahan data.³⁵ Maka berikut ini langkah-langkah pengecekan keabsahan data yang peneliti lakukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Perpanjangan keikutsertaan

Tahap ini peneliti ikut serta dalam penelitian tersebut dalam waktu 2 bulan hingga data data yang dibutuhkan lengkap. Hal ini dilakukan guna menguji ketidak benaran informasi dan menciptakan kepercayaan subjek.

2. Ketekunan pengamatan

Tahap ini peneliti mencari dengan konsisten interpretasi dengan bermacam cara berkaitan dengan proses analisis yang stabil dan tentatif. Selama 2 bulan melakukan penelitian di MTs Midanutta'lim, peneliti melakukan wawancara hingga menemukan adanya dampak dari game

³⁵ Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan dan Bahasa*, (Solo: Cakra Books, 2014), hlm. 114

online terhadap siswa dan juga meminta dokumen dokumen penunjang.

3. Triangulasi

Triangulasi dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data hasil wawancara dan proses mengamati yang didapatkan dari para informan yang terkait. Jenis triangulasi yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu:

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber yaitu guna memeriksa kredibilitas data dengan mengecek data yang sudah didapatkan dari berbagai sumber. Informasi yang digali oleh peneliti mulai guru sampai ke siswa yaitu mengenai dampak permainan game online.

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik yaitu untuk memeriksa kredibilitas data dengan melaksanakan pengecekan data yang sumbernya sama dan tekniknya berbeda. yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik wawancara kemudian di cek dengan observasi dan dokumentasi.

H. Prosedur Penelitian

Prosedur pelaksanaan penelitian ini terdiri dari 4 tahap, yaitu:

a. Tahap Pra Penelitian

- a) Menentukan bidang penelitian yang akan dicari yaitu di MTs Midanutta'lim
 - b) Berkonsultasi dengan pembimbing tentang judul yang akan digunakan dalam penelitian.
 - c) Menyusun dan mengajukan proposal penelitian ke Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial dan Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
 - d) Mengajukan permohonan izin ke lembaga yang dituju belajar.
- b. Tahap Pelaksanaan Penelitian
- a) Melakukan wawancara .
 - b) Penggalan data di lapangan dengan menggunakan dokumen dokumen yang dipersyaratkan.
 - c) Tahap pengolahan data, yaitu tindakan-tindakan yang dilakukan peneliti dalam mengolah dan menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian.
- c. Tahap Penulisan Hasil Penelitian
- a) Menyusun hasil penelitian dengan berkonsultasi terus menerus dengan pembimbing.
 - b) Meningkatkan hasil konsultasi dengan pembimbing.
 - c) Melakukan pemeriksaan untuk melindungi hasil penelitian di hadapan pembimbing.
 - d) Menyampaikan hasil penelitian kepada pembimbing.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Profil MTs Midanutta'lim jombang

- a. Nama Madrasah : Madrasah Tsanawiyah Midanutta'lim
- b. NSM/NSPN : 20582334
- c. Status Akreditasi : A
- d. Alamat madrasah : Desa Mayangan Kec Jogoroto Kab Jombang
- e. Tahun berdiri : 1976
- f. Tanggal SK Operasional : 2016-04-25
- g. Kepala Madrasah : Drs. Matari³⁶

2. Visi dan Misi Madrasah

A. Visi

Terwujudnya generasi yang berilmu, beramal, berakhlak dan berdakwah

Dengan indikator visi sebagai berikut:

1. Indikator berilmu:

- a. Penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi
- b. Peningkatan Nilai rata-rata Mapel UN 0,5 diatas rata rata KKM
- c. Peningkatan Nilai rata-rata Mapel UMBN 0,5 diatas rata rata KKM

2. Indikator Beramal:

³⁶ *Dokumentasi. Ibid.*

a. Melakukan kegiatan bakti sosial pada peringatan Hari Besar Islam

b. Melaksanakan infak dan shodaqoh setiapkamis

3. Indikator Berakhlaq:

a. Melakukan hidup bersih, disiplin

b. Berprilaku sopan, jujur berbicara menggunakan bahasa jawa Kromo

4. Indikator Berdakwah:

a. Melaksanakan kegiatan Muhadloroh untuk menyalurkan potensi siswa dalam berdakwah

b. Setiap Warga Madrasah Memberikan keteladanan yang baik

B. Misi

1. Berilmu

a) Melaksanakan pembelajaran 12M3

b) Melaksanakan program intensif belajar (PIB) mapel UN dan UMBN

c) Melakukan Try Out Mapel UMBN dan Keagamaan

2. Beramal

a. Menyisihkan uang saku minimal 1 minggu sekali untuk infak dan sodaqoh setiap hari kamis

b.Melaksanakan bakti sosial kebersihan tempat ibadah umat Islam setiap Peringatan Hari Besar Islam

3. Berakhlaq

a. Melaksanakan kegiatan Kamis bersih

b. Membudayakan 5 S(Senyum,Salam,Sapa,Sopan dan Santun)

4. Berdakwah

a. Melaksanakan kegiatan Muhadloroh sebulan sekali

b.Kegiatan keagamaan (Ngaji bersama kitab Taklimul muta'allim) setiap hari kamis

c. Membiasakan kultum ba'da sholat duha dan dzuhur berjama'ah.³⁷

3. Sejarah Singkat Madrasah

Pada akhir pereode KH. Mansyur keadaan pondok pesantren agak surut pada saat itu kamar yang dulunya 10 dijadikan 2 kamar dinding kamar yang dulunya kayu dan papan diganti dengan tembok sekolah / Madrasah yang para santrinya masuk malam diganti masuk pagi. pada saat ini terjadi perubahan dalam dalam pelajaran pelajaran pada Madrsah yang semula bersifat Diniyah ditambah dengan pelajaran pelajaran umum . Awal mula perubahan ini terjadi pada tahun 1950.

Pada tahun 1961 berdirilah sekolah yang berjiwa keagamaan dan berpengetahuan umum yang luas yang akhirnya diberi nama Madrasah Tsanawiyah Midanutta'lim. Pada awalnya MTs. ini terdiri satu kelas kemudian dalam perkembangannya jumlah siswa yang masuk Madrasah Tsanawiyah ini semakin banyak sehingga diperlukan ruang kelas yang baru.

Melihat kondisi yang mendesak ini ketua Yayasan memutuskan membangun ruang kelas baru dengan melibatkan segenap unsur

³⁷ *Dokumentasi. Ibid.*

masyarakat .Pada akhirnya atas kerja sama antara segenap pengurus Yayasan dan masyarakat maka terwujudlah gedung baru Madrasah Tsanawiyah yang berlokasi didalam pondok pesantren Midanutta'lim Myangan Jogoroto Jombang.³⁸

B. Dampak permainan Game Online

1. Kemampuan Bahasa Inggris

Belajar bahasa inggris bukan hanya dapat dipelajari disekolah saja tapi dapat dilakukan dengan cara lain seperti dengan bermain game online. Dengan itu para siswa tampak lebih cepat memahami bahasa inggris karena mereka belajar dalam lingkungan yang mereka sukai

Fajar Agus Setiawan siswa yang memainkan game online 4 jam sehari. mengatakan “iya lebih paham bahasa inggris karena bahasa yang saya gunakan dalam game saya atur menggunakan bahasa inggris, dan saya juga les di desa saya”.

39

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa Fajar Agus Setiawan telah diketahui bahwa dengan bermain game online siswa lebih menjadi mengerti bahasa inggris karena game tersebut bahasanya di ubah menjadi bahasa inggris dan hal ini dapat menambah pengetahuan mengenai bahasa inggris serta

³⁸ *Dokumentasi. Ibid.*

³⁹ Hasil wawancara dengan fajar agus setiawan siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

juga dapat menambah pemahaman dari hasil les yang dilakukan siswa tersebut.

Menurut pak Baihaqi S.Pd.I guru bahasa inggris di MTs Midannutta'lim fajar agus setiawan ketika di kelas termasuk siswa yang aktif ketika pembelajaran dia diminta untuk mengartikan suatu paragraf bahasa inggris dia juga dapat menerjemahkan dengan baik dan benar.⁴⁰ Hasil oberservasi yang penelitian lakukan memang fajar agus termasuk siswa yang paling aktif ketika pembelajaran Bahasa Inggris, tapi dia juga sering ramai dan ngobrol dengan teman temannya ketika pembelajaran.⁴¹

Muhammad Alva Haikalan Nur siswa yang memainkan game online selama 4 jam sehari mengatakan“ tidak meningkat mas sama saja yang saya rasakan karena bahasa dalam game saya ganti menggunakan bahasa indonesia, agar aku lebih enak mainnya dan gak ribet”.⁴²

Berdasarkan hasil pernyataan dari siswa Alva Haika, diatas dapat disimpulkan bahwa tidak adanya dampak positif tentang bahasa inggris yang mereka peroleh dari bermain game online tersebut karena mereka mengganti setelan bahasa gamenya

⁴⁰ Hasil wawancara dengan pak Baihaqi S.Pd.I guru bahasa inggris kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

⁴¹ Hasil observasi penliti di MTs Midanutta'lim pada tanggal 22 November 2022.

⁴² Hasil wawancara dengan Alva Haikal siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

menjadi bahasa ndonesia agar mereka tidak susah dalam memahami game tersebut.

Menurut pak Baihaqi S.Pd.I guru bahasa inggris di MTs Midannutta'lim alva haikal ini termasuk siswa yang pendiam ketika mata pelajaran bahasa inggris karena dia tidak dapat memahami bahasa inggris dengan baik, dan ketika dia tidak mengerti kadang kadang dia tanya kepada temannya yang pandai dalam berbahasa inggris.⁴³ Hasil obervasi yang peneliti lakukan Alva Haikal siswa yang pendiam tapi dia tidak sungkan bertanya pada temannya ketika disuruh maju kedepan atau ketika disuruh menjawab pertanyaan.⁴⁴

Mohammad Zidan Abdullah siswa yang memainkan game online 5 jam sehari mengatakan“ enggeh pak saya lebih paham bahasa inggris tapi cuma sedikit itupun yang biasa pak seperti attack itu serang dan yang lain”. M Faizul Mujahidin siswa yang memainkan game online 6 jam sehari mengatakan“ iya mas menambah pengetahuan saya tentang bahasa inggris tapi Cuma sedikit”. Risky Aditya siswa yang memainkan game online 6 jam sehari “iya saya paham kata kata bahasa inggris itu dari mobile legends mas seperti play, attack”.

⁴³ Hasil wawancara dengan pak Baihaqi S.Pd.I guru bahasa inggris kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

⁴⁴ Hasil observasi penliti di MTs Midanutta'lim pada tanggal 22 November 2022.

Berdasarkan hasil pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa siswa dapat memahami kata kata baru belum didapatkan disekolah tapi didapatkan melalui bermain game online meskipun itu cuma sedikit.

Menurut pak Baihaqi S.Pd.I guru mata pelajaran bahasa inggris ketiga siswa tersebut senang dengan pelajaran bahasa inggris apalagi ketika metode pembelajaran dengan disertai game mereka menjadi lebih antusias ketika pembelajaran dengan itu dapat membuat mereka menjadi lebih paham dan mengerti dalam pembelajaran.⁴⁵ Menurut hasil obervasi peneliti lakukan Mohammad Zidan Abdullah, M Faizul Mujahidin, Risky Aditya merupakan siswa yang termasuk aktif ketika pembelajaran meskipun kadang ketika ditanya mereka belum bisa menjawab dengan benar pertanyaan yang dikasihkan oleh gurunya.⁴⁶

Muhammad Fajril Kurniawan siswa yang memainkan game online 4 jam sehari mengatakan.

“enggeh pak saya lebih pandai dalam bahasa inggris, aslinya pak saya dulu gak suka bahasa inggris tapi karna ada game free fire saya saya suka bahasa inggris dan sering buka google translate buat artikan bahasa inggris yang ada digame itu”⁴⁷

⁴⁵ Hasil wawancara dengan pak Baihaqi S.Pd.I guru bahasa inggris kelas VIII MTs Midanutta’lim pada tanggal 19 november 2022.

⁴⁶ Hasil observasi penlit di MTs Midanutta’lim pada tgl 22 November 2022.

⁴⁷ Hasil wawancara dengan Fajril Kurniawan siswa kelas VIII MTs Midanutta’lim pada tanggal 19 november 2022.

Dari wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa game online dapat membuat siswa menjadi lebih senang dan suka terhadap pelajaran bahasa inggris terlihat ketika mereka membuka google translate tanpa disuruh oleh siapa siapa hal ini dapat berdampak pada siswa itu dan dapat menambah pemahaman baru .

Menurut guru mata pelajaran bahasa inggris fajril kurniawan ini termasuk siswa yang tergolong aktif ketika pembelajaran terbukti ketika disuruh menjawab pertanyaan dia dapat menjawab dengan baik dan juga ketika disuruh maju kedepan untuk membaca teks bahasa inggris dia juga dapat membacanya dengan baik dan benar.⁴⁸ Hasil observasi yang peneliti lakukan fajril kurniawan ini termasuk anak yang aktif ketika disuruh maju kedepan sama gurunya dan juga ketika pelajaran bahasa inggris selalu membawa alfalink.⁴⁹

2. Kemampuan Kerjasama

Game online Mobile Legend dan free fire 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.

⁴⁸ Hasil wawancara dengan pak Baihaqi S.Pd.I guru bahasa inggris kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

⁴⁹ Hasil observasi penlit di MTs Midanutta'lim pada tanggal 22 November 2022.

Fajar Agus Setiawan siswa yang memainkan game online 4 jam sehari

“ sama saja se mas soalnya saya kalau dikelas itu semua siswa saya ajak ngomong dan pas kerja kelompok ya sudah akrab sama mereka”.⁵⁰

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa game online tidak memberikan dampak mengenai melatih kerjasama antar siswa. Jadi tingkat kerjasama sebelum dan sesudah bermain game online tidak ada perubahan.

Menurut pak Fahrur Rozi S.Pd.I guru mata pelajaran ips Fajar Agus Setiawan merupakan siswa yang tergolong mudah berteman dengan siapa saja, terlihat didalam kelas ketika ada tugas kelompok dia tidak masalah dengan siapa saja dan tidak mengeluh, ketika diluar kelas seperti sedang istirahat dia juga berbaur dengan teman berbeda kelas dengan baik.⁵¹ hasil observasi yang saya lakukan Fajar Agus Setiawan adalah siswa yang dapat berbaur dengan semua teman sekelasnya terbukti ketika kerja kelompok dia tidak pilih pilih dengan siap dia kerja kelompok.

Muhammad Alva Haikal Nur siswa yang bermain game online 4 jam sehari

“ iya dapat melatih kerjasama karna teman teman saya itu pengen menang semua, dan ketika kerja kelompok saya mudah

⁵⁰ Hasil wawancara dengan Fajar Agus Setiawan siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

⁵¹ Hasil wawancara dengan pak Fahrur Rozi S.Pd.I guru IPS kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

berbaur dengan teman teman karena sering mabar (main bareng) dengan mereka”⁵²

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa game online dapat meingkatkan kerjasama baik antar siswa karena mereka dapat dengan mudah berbaur dan mendapatkan teman yang banyak. Selain itu juga dapat melatih kerjasama ketika sedang ada tugas kerja kelompok mereka menjadi lebih mudah.

Menurut pak Fahrur Rozi S.Pd.I guru mata pelajaran ips Muhammad Alva Haikal Nur merupakan anak yang aktif ketika pembelajaran dikelas terbukti ketika ada tugas berkelompok dia dapat berdiskusi dan menyampaikan pendapat dengan baik karena dia sudah akrab dengan siswa lain. Hasil observasi yang peneliti lakukan Muhammad Alva Haikal Nur adalah siswa yang aktif ketika kerja kelompok dia sering maju untuk meyampaikan hasil kelompoknya untuk dijelaskan kepada temannya.⁵³

Mohammad Zidan Abdullah siswa yang memainkan game online 5 jam sehari

“ enggeh pak dapat melatih kerjasama karena kalau bermain game mobile legend harus satu tujuan biar menang, dan ketika kerja kelompok menjadi lebih enak karena sudah akrab sama teman teman”.⁵⁴

⁵² Hasil wawancara dengan Muhammad Alva Haikalan Nur siswa kelas VIII MTs Midanutta’lim pada tanggal 19 november 2022.

⁵³ Hasil observasi penliti di MTs Midanutta’lim pada tgl 22 November 2022.

⁵⁴ Hasil wawancara dengan Mohammad Zidan Abdullah siswa kelas VIII MTs Midanutta’lim pada tanggal 19 november 2022

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam permainan game online memang mereka akan bekerja sama dalam satu tim, karena kalau kerja sama sudah dibangun dalam satu kelompok maka akan sangat mudah dalam mencapai tujuan akhir yang telah direncanakan sebelumnya misalnya seperti semakin cepat menjadi pemenang saat bertarung melawan musuh.

Menurut Fahrur Rozi S.Pd.Iguru mata pelajaran ips Mohammad Zidan Abdullah merupakan siswa yang tergolong aktif baik dikelas maupun ketika diluar kelas, ketika dikelas dia aktif menjawab pertanyaan dan juga ketika ada kerja kelompok dia yang sering aktif dalam kelompok tersebut.⁵⁵ Hasil observasi yang saya lakukan Mohammad Zidan Abdullah merupakan aktif ketika dikelas selainitu dia yang mempunyai banyak teman bukan hanya dikelasnya saja tapi diluar kelas terlihat ketika istirahat dia mengajak teman lainnya untuk jajan.⁵⁶

M Faizul Mujahidin siswa yang memainkan game online 6 jam sehari “ iya mas dapat melatih kerjasama bukan hanya di game saja tapi juga pas kerja kelompok, dan saya jadih lebih mudah berkomunikasi ketika mengerjakan tugas”. Muhammad Fajril Kurniawan siswa yang memainkan game online 4 jam

⁵⁵ Hasil wawancara dengan pak Fahrur Rozi S.Pd.I guru IPS kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

⁵⁶ Hasil observasi peneliti di MTs Midanutta'lim pada tgl 22 November 2022.

sehari juga mengatakan “ bukan hanya kerjasama saja mas saya juga menjadi lebih dekat sama teman teman dan juga ketika ada tugas rumah dan kerja kelompok saya diberitahu. ⁵⁷

Berdasarkan hasil pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa game online dapat melatih kerjasama bukan hanya untuk mencapai kemenangan dalam game tetapi juga dapat melatih siswa dalam berkomunikasi baik dalam game maupun bekerjasama dalam mengerjakan tugas kelompok yang telah diberikan oleh guru.

Menurut Fahrur Rozi S.Pd.I guru mata pelajaran ips M Faizul Mujahidin dan Muhammad Fajril Kurniawan adalah siswa yang sangat mudah untuk berbaur dengan teman temannya ketika diberi tugas kelompok dia juga sangat antusias dan senang berbicara dan berdiskusi dengan teman temannya.⁵⁸ Hasil observasi yang peneliti lakukan mereka termasuk siswa yang aktif dalam kerja kelompok namun mereka juga sering ramai dan bercanda dengan teman kelompoknya.⁵⁹

Risky Aditya siswa yang memainkan game online 6 jam sehari

“ iya mas dapat melatih kerjasama pada saat main game dan juga jadi lebih akrab sama teman teman dan ketika tugas kelompok jadi lebih percaya diri ketika menjawab”.⁶⁰

⁵⁷ Hasil wawancara dengan M Faizul Mujahidin dan Muhammad Fajril Kurniawan siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022

⁵⁸ Hasil wawancara dengan pak Fahrur Rozi S.Pd.I guru IPS kelas VIII MTs Midanutta'lim.

⁵⁹ Hasil observasi penliti di MTs Midanutta'lim pada tgl 22 November 2022.

⁶⁰ Hasil wawancara dengan Risky Aditya siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut dapat melakukan kerjasama dengan baik dan juga siswa dapat menjadi lebih percaya diri ketika ada tugas kelompok karena siswa itu sudah akrab dan tidak malu ketika menjabarkan hasil pemikiran pada saat tugas kelompok.

Menurut Fahrur Rozi S.Pd.I guru mata pelajaran ips Risky Aditya dia anak yang mudah akrab pada teman temannya ketika ada tugas kerja kelompok dia juga sering menjawab pertanyaan soal yang diberikan oleh guru dan juga dia menyampaikan pendapat yang didiskusikan dengan kelompok yang dibentuk oleh guru dengan baik.⁶¹ Hasil obervasi yang peneliti lakukan Risky Aditya dia siswa yang aktif dalam kerja kelompok dia juga sering maju kedepan untuk menyampaikan pendapat dari kelompoknya.⁶²

3. Dampak Pada minat Belajar

Permggunaan intensitas yang tinggi terhadap permainan game online terutama siswa yang kecanduan akibatnya harusnya jam belajar digunakan untuk main bareng sama teman temannya, hal ini berimbas pada terganggunya kegiatan belajar para siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim.

⁶¹ Hasil wawancara dengan pak Fahrur Rozi S.Pd.I guru IPS kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

⁶² Hasil observasi penliti di MTs Midanutta'lim pada tgl 22 November 2022.

Fajar Agus Setiawan siswa yang memainkan game online 4 jam sehari

“iya mas mengganggu belajar apalagi biasanya teman teman itu jemput saya dirumah dan mereka ngajak main bareng di warung kopi”.⁶³

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa game online dapat mengganggu belajar fajar agus apalagi ketika ada teman sekolah yang hobinya sama bermain game, mereka akan mengajak untuk main bersama. Hasil observasi yang peneliti lakukan Fajar Agus Setiawan ketika dikelas dia suka mengobrol dengan teman temannya mengenai game online dan juga mengajak janjiian untuk main bareng ketika pulang sekolah.

Muhammad Alva Haikalan Nur siswa yang memainkan game 4 jam sehari

“Tidak karena kalau belajar saya selalu ditemani sama orang tua jadi ketika belajar saya gak pernah pegang hp kecuali kalau ada tugas yang susah baru saya buka hp”.⁶⁴

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa game online tidak mempengaruhi kegiatan belajar muhammad alva haikalan nur ketika belajar didampingi oleh orang tua agar belajarnya menjadi lebih efektif dan ketika ada kesulitan maka dapat ditanyakan kepada orang tuanya. Selain

⁶³ Hasil wawancara dengan Fajar Agus Setiawan siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

⁶⁴ Hasil wawancara dengan Muhammad Alva Haikalan Nur siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim.

itu juga dia tidak diperkenankan memegang handphone ketika sedang belajar kecuali ketika tidak dapat menemukan jawaban baru dia membuka hp untuk mencari jawabannya. Hasil observasi yang peneliti lakukan Muhammad Alva Haikalan Nur dia termasuk siswa yang aktif dikelas namun juga dia sering ramai ketika pembelajaran.⁶⁵

Mohammad Zidan Abdullah siswa yang memainkan game online 5 jam sehari “enggeh pak terganggu karena saya kecanduan game online jadi waktu belajar dan mengaji saya sering bolos untuk main bareng dirumah temen saya”.⁶⁶

Berdasarkan hasil pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa siswa yang bermain game dapat menyebabkan kecanduan hal ini bisa membuat siswa menjadi kepikiran terus dan ingin memainkan game online secara terus menerus dan itu dapat menyebabkan siswa membolos ketika waktunya belajar dan tidak dapat berkonsentrasi dengan baik. Hasil observasi yang peneliti lakukan Mohammad Zidan Abdullah ketika dikelas dia sering mangantuk dan juga sering ramai ketika pembelajaran.

M Faizul Mujahidin siswa yang memainkan game online 6 jam sehari

⁶⁵ Hasil observasi peneliti di MTs Midanutta'lim pada tgl 22 November 2022.

⁶⁶ Hasil wawancara dengan Mohammad Zidan Abdullah siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

“ iya mas terganggu karena saya belajar itu habis sholat magrib tapi kadang saya tidak belajar tapi main game online di kamar agar gak ketahuan orang tua”.⁶⁷

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa game online dapat mengganggu kegiatan belajar faizul apalagi belajarnya yang tidak didampingi oleh orang tua. Hal itu dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk bermain game online secara sembunyi sembunyi tanpa diketahui oleh orangtunya. Hasil observasi yang saya lakukan M Faizul Mujahidin ketika waktu pembelajaran dia termasuk siswa yang aktif namun kadang juga sering tidur ketika pembelajaran.

Risky Aditya siswa yang memainkan game online selama 6 jam sehari mengatakan “ tidak terganggu karena saya belajarnya itu habis magrib dan setelah sholat subuh, kalau main gamenya itu habis sholat isya sampai jm 9an”. Muhammad Fajril Kurniawan siswa yang memainkan game online 4 jam perhari juga mengatakan“ mboten pak soalnya saya belajarnya itu malam pas habis sholat magrib sampai jam 8an dan saya main game online dengan teman teman itu pas pulang sekolah di warrung kopi”.⁶⁸

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa game online tidak mengganggu aktivitas belajar mereka karena mereka dapat mengatur waktu dengan baik, kapan

⁶⁷ Hasil wawancara dengan M Fizul Mujahidin siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

⁶⁸ Hasil wawancara dengan Risky Aditya dan fajril kurniawan siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

waktunya belajar dan waktunya bermain game. Hasil observasi yang peneliti lakukan Risky Aditya ketika pembelajaran dia sering mengobrol dengan teman temannya mengenai game online yang mereka mainkan. Sedangkan Muhammad Fajril Kurniawan adalah siswa yang termasuk aktif ketika pembelajaran namun dia juga sering mengobrol ketika pembelajaran membicarakan acara main bareng ketika pulang sekolah.⁶⁹

4. Perubahan pola istirahat

Para pemain game online yang kecanduan pasti akan ingin memainkan game online secara terus menerus hal ini akan membuat siswa itu menjadi lupa waktu untuk istirahat, padahal tubuh perlu waktu untuk istirahat atau tidur sekitar 6 jam agar badan menjadi lebih sehat dan tidak mudah sakit.

Fajar Agus Setiawan siswa yang memainkan game online 4 jam sehari

“ iya terganggu apalagi saya kalau main bareng sama teman teman itu sering lupa waktu”⁷⁰

Muhammad Alva Haikalan Nur siswa yang memainkan game 4 jam sehari

“ iya mas soalnya saya sering main bareng di warkop dekat rumah sama teman teman dan kadang main game online itu sampai pagi”⁷¹

⁶⁹ Hasil observasi peneliti di MTs Midanutta'lim pada tgl 22 November 2022.

⁷⁰ Hasil wawancara dengan Fajar Agus Setiawan siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

⁷¹ Hasil wawancara dengan Muhammad Alva Haikalan Nur siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

Mohammad Zidan Abdullah siswa yang memainkan game online 5 jam sehari

“ enggeh pak terganggu karena setelah saya pulang sekolah harusnya tidur saya gunakan untuk main game online, ketika libur sekolah biasanya saya main sampai tengah malam”.⁷²

Muhammad Fajril Kurniawan siswa yang memainkan game online 4 jam sehari

“ enggeh pak biasanya saya pulang sekolah saya istirahat tapi sering saya gunakan untuk main game online sama teman”.⁷³

Risky Aditya siswa yang memainkan game online 6 jam sehari.

“ iya terganggu soalnya saya kalau main game itu malam hari sampai tengah malam kadang gak terasa bisa sampai pagi hari pak”.⁷⁴

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa siswa yang bermain banyak siswa yang bermain game online itu malam hari Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak bisa menahan diri untuk terus menerus bermain game online dan tidak mampu untuk mengatur waktu bermain game online. Hal itu akan membuat siswa menjadi kecanduan dan tidurnya tidak teratur dapat menyebabkan siswa menjadi lupa waktu yang

⁷² Hasil wawancara dengan Mohammad Zidan Abdullah siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

⁷³ Hasil wawancara dengan Fajril Kurniawan siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

⁷⁴ Hasil wawancara dengan Risky Aditya siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

harus dibuat untuk istirahat dan belajar malah dibuat bermain game.

Menurut pak Syarif Hidayat S.Pd.I wali kelas juga mengajar kelas VIII menyebutkan bahwa rata rata siswa yang memainkan game online sering tertidur didalam kelas ketika kegiatan belajar mengajar, selain itu juga mereka menjadi tidak fokus terhadap pembelajaran karena mereka kurang tidur ketika malam hari dan digunakan untuk bermain game online, terkadang juga mereka terlambat kesekolah dan ketika ditanya mereka beralasan ketiduran.⁷⁵ Hasil observasi yang peneliti lakukan mereka yang bermain game online sering ketiduran ketika jam pelajaran karena kebanyakan dari mereka sering begadang untuk main game online, selain itu juga mereka sering terlambat ketika berangkat kesekolah karena mereka bangunnya kesiangan dan telat masuk kelas karena dapat hukuman dari guru.⁷⁶

M Faizul Mujahidin siswa yang memainkan game online 4 jam sehari.

“ tidak mas karena saya kalau main game online itu saya jadwal yaitu pulang sekolah dan selesai belajar”.⁷⁷

Berdasarkan hasil wawancara diatas berbeda dengan hasil yang lain game online tidak mengganggu waktu istirahat mereka

⁷⁵ Hasil wawancara dengan pak Syarif Hidayat S.Pd.I wali kelas kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

⁷⁶ Hasil observasi penliti di MTs Midanutta'lim pada tgl 22 November 2022.

⁷⁷ Hasil wawancara dengan M Fizul Mujahidin siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

karena faizul dapat mengatur dengan baik waktu untuk bermain game sehingga tidak mengganggu waktu istirahatnya.

Menurut pak Syarif Hidayat S.Pd.I wali kelas juga mengajar kelas VIII M Faizul Mujahidin merupakan siswa yang aktif dan tidak pernah tertidur ketika pembelajaran, mungkin dia dapat mengatur waktu dengan baik agar dia tidak terlalu kecanduan memainkan game online.⁷⁸ Hasil observasi yang peneliti lakukan M Faizul Mujahidin sering juga tidur ketika pembelajaran namun dia juga termasuk siswa yang aktif ketika pembelajaran.⁷⁹

5. Mengganggu kesehatan

Game online juga menimbulkan efek yang tidak baik untuk kesehatan, apalagi kalau dimainkan dalam waktu yang lama, hal itu dapat menyebabkan badan menjadi tidak sehat, kepala pusing, gangguan pada mata.

Fajar Agus Setiawan siswa yang memainkan game online 4 jam sehari “ iya terganggu apalagi saya kalau main game online lama jadi kalau saya main lebih dari 4 jam itu mata kayak blur gitu mas”. Risky Aditya siswa yang memainkan game online 6 jam sehari juga mengatakan“ iya terganggu soalnya saya kalau main game itu malam hari sampai tengah

⁷⁸ Hasil wawancara dengan pak Syarif Hidayat S.Pd.I wali kelas kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

⁷⁹ Hasil observasi peneliti di MTs Midanutta'lim pada tgl 22 November 2022.

malam jadi kalau main kelamaan itu suka mata itu kayak blur gitu”.⁸⁰

Dari wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa bermain game online dalam waktu lebih dari 4 jm dapat menyebabkan mata menjadi blur apalagi ketika malam hari sampai pagi .

Menurut pak Syarif Hidayat S.Pd.I wali kelas juga mengajar kelas VIII terlihat siswa yang meainkan game online itu dibawah matanya berwarna hitam dan menyebabkan mereka menjadi tidak fokus terhadap pembelajaran, selain itu juga mereka sering tertidur ketika kegiatan belajar mengajar.⁸¹

Hasil observasi yang peneliti lakukan Fajar Agus Setiawan sering tidak fokus dengan pembelejaran yang disampaikan karena kurang tidur untuk bermain game online. Sedangkan Risky Aditya sering merasa pusing kemudian dibuat untuk tidur ketika istirahat sekolah.⁸²

Mohammad Zidan Abdullah siswa yang memainkan game online 5 jam sehari

“ enggeh pak terganggu biasanya saya sering pusing kalau main game nya terlalu lama lebih dari 5 jam ”.⁸³

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bermain game online yang terlalu lama lebih dari 5 jam dan apalagi bermain

⁸⁰ Hasil wawancara dengan Fajar Agus Setiawan dan Risky Aditya siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

⁸¹ Hasil wawancara dengan pak Syarif Hidayat S.Pd.I wali kelas kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

⁸² Hasil observasi penliti di MTs Midanutta'lim pada tgl 22 November 2022.

⁸³ Hasil wawancara dengan Mohammad Zidan Abdullah siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

game online membuat siswa berpikir dengan keras agar dapat memenangkan pertandingan dan membuat rank (tier) mereka naik.

Menurut pak Syarif Hidayat S.Pd.I wali kelas juga mengajar kelas VIII Mohammad Zidan Abdullah ini anaknya sering tidur dikelas dan ketika pembelajaran kadang juga dia bilang sering pusing karena kurangnya tidur dan juga terlalu lama bermain game online.⁸⁴ Hasil observasi yang peneliti lakukan Mohammad Zidan Abdullah saya melihat bahwa dia sering tidak dapat konsentrasi akibat terlalu lama bermain game online.⁸⁵

Muhammad Alva Haikalan Nur siswa yang memainkan game online 4 jam sehari.

“ terganggu pak soalnya saya kalau malam main game online itu suka lupa waktu jadi lupa makan dan saya tambah kurus”.⁸⁶

Dari wawancara di atas dapat diambil kesimpulan bahwa siswa yang bermain game online cenderung melupakan waktu makan karena asyik bermain game online sehingga ia cenderung melupakan kondisi kesehatan badan karena lebih mengutamakan game online daripada makan, hal itu membuat mereka menjadi kurus.

⁸⁴ Hasil wawancara dengan pak Syarif Hidayat S.Pd.I wali kelas kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

⁸⁵ Hasil observasi peneliti di MTs Midanutta'lim pada tgl 22 November 2022.

⁸⁶ Hasil wawancara dengan Muhammad Alva Haikalan Nur siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

Menurut Syarif Hidayat S.Pd.I wali kelas juga mengajar kelas VIII Muhammad Alva Haikalan Nur siswa yang baik ketika dikelas namun dia sering ke uks karena alasannya sakit, mungkin hal tersebut karena dia jarang makan dan kecanduan permainan game online sehingga lupa dengan kesehatan badannya sendiri.⁸⁷ Hasil observasi yang peneliti lakukan Muhammad Alva Haikalan Nur dia termasuk siswa yang kurus dibanding siswa lain hal ini disebutkan karena dia lupa makan karena kecanduan game online⁸⁸

Muhammad Fajril Kurniawan siswa yang memainkan game online 4 jam sehari

“ enggeh pak terganggu saya biasa pusing kalau ada temen sendiri yang mainnya gak bener dan ngetroll ”.⁸⁹

Berdasarkan hasil pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa siswa banyak yang pusing akibat sering dijahili oleh temannya padahal mereka sudah berpikir dan bekerja keras agar bisa memenangkan game, tapi malah kalah karena beberapa teman gamenya tidak serius.

Menurut Syarif Hidayat S.Pd.I wali kelas juga mengajar kelas VIII Muhammad Fajril Kurniawan dia anak yang aktif dikelas tapi kadang dia tidak masuk ke sekolah karena sakit, mungkin itu salah satu efek dari bermain game online dalam

⁸⁷ Hasil wawancara dengan pak Syarif Hidayat S.Pd.I wali kelas kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

⁸⁸ Hasil observasi penliti di MTs Midanutta'lim pada tgl 22 November 2022.

⁸⁹ Hasil wawancara dengan Fajril Kurniawan siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

waktu yang lama.⁹⁰ Hasil observasi yang peneliti lakukan Fajril Kurniawan ketika saya observasi dia pernah tidak masuk sekolah karena sakit mungkin hal ini dampak atau efek dari game yang bermain cukup lama.⁹¹

⁹⁰ Hasil wawancara dengan pak Syarif Hidayat S.Pd.I wali kelas kelas VIII MTs Midanutta'lim pada tanggal 19 november 2022.

⁹¹ Hasil observasi penliti di MTs Midanutta'lim pada tgl 22 November 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 kelas VIII MTs Midanutta'lim Jombang.

Dampak Permainan Game Online Terhadap Perilaku Siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim

Dampak adalah segala hal yang terkena akibat atas perlakuan/perbuatan seseorang terhadap suatu hal tertentu. Gorys kerap mendefinisikan pengaruh yang kuat dari seseorang atau sebuah kelompok orang dalam melakukan tugas dalam kedudukannya. Pengaruh yang besar dan kuat ini nantinya akan membawa perubahan, baik itu perubahan ke arah yang positif ataupun ke arah yang negatif. Dari pengertian diatas dampak game online pada seorang siswa setidaknya memiliki dua dampak yakni positif dan negatif terhadap perilaku siswa:

1. kemampuan Bahasa Inggris

NO	Nama Siswa	Dampak kemampuan bahasa inggris
1	Fajar Agus Setiawan	Meningkat
2	Muhammad Alva Haikalan Nur	Tetap
3	Mohammad Zidan Abdullah	Meningkat
4	M Faizul Mujahidin	Meningkat
5	Muhammad Fajril Kurniawan	Meningkat
6	Risky Aditya	Meningkat

Kemampuan untuk mempelajari bahasa baru merupakan dampak positif yang dapat dihasilkan ketika bermain game online, terutama kemampuan dalam berbahasa inggris, karna dapat diketahui bahwa sebagian besar game online yang ada pada saat ini menggunakan bahasa inggris. Bagi orang yang tidak mengerti bahasa inggris sama sekali, mereka akan mulai terbiasa menemui kosa kata baru dalam bahasa inggris ketika bermain game online. Seperti hasil penelitian Rebecca, Hasbullah, tentang penggunaan permainan atau games pada komputer guna peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak ditemukan bahwasanya games secara signifikan dapat membuat kosakata anak bisa meningkat. Penelitian Rebecca, tersebut terkait dengan mobile game naratif, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Hasbullah terkait dengan Computer-based

Flashcard Program (CFP). Kedua penelitian tersebut sama-sama menunjukkan bahwa games yang memanfaatkan teknologi informasi dan komputer bisa memperkuat kosakata bahasa⁹²

Dari 6 Siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim yang memainkan game online 5 siswa berpengaruh terhadap meningkatnya bahasa inggris hal itu terjadi karena bahasa yang digunakan didalam game online diganti dengan menggunakan bahasa indonesia, selain itu juga mereka memahami kosa kata baru yang belum diajarkan ketika pembelajaran dan didapatkan ketika mereka sedang bermain game online. 1 orang siswa yang juga bermain game online tidak berdampak pada kemampuan bahasa inggrisnya, siswa ini tergolong siswa yang tidak terlalu suka dengan mata pelajaran bahasa inggris ketika pembelajaran juga dia tergolong siswa yang pendiam ketika ditanya atau mengartikan dia minta bantu temannya yang sudah paham bahasa inggris, selain itu didalam game online bahasa juga diganti dengan bahasa indonesia biar dapat main dengan enak.

⁹² Rachmawan, 2020, *pengaruh game online terhadap kemampuan berbahasa inggris*.

2. Kemampuan kerjasama

NO	Nama Siswa	Dampak kemampuan kerjasama
1	Fajar Agus Setiawan	Tetap.
2	Muhammad Alva Haikalan Nur	Meningkat
3	Mohammad Zidan Abdullah	Meningkat
4	M Faizul Mujahidin	Meningkat
5	Muhammad Fajril Kurniawan	Meningkat
6	Risky Aditya	Meningkat

Mobile Legend dan free fire 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 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).⁹³

Dari 6 siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim yang memainkan game online 5 siswa merasakan dampak positif yaitu kemampuan kerjasamanya meningkat hal itu terjadi karena mereka sering main bareng dirumah salah satu siswa dan itu berdampak pada kerjasama mereka ketika bermain game online menjadi lebih nyambung dan agar timnya tidak mengalami kekalahan sehingga mengakibatkan turun pangkat dan ingin memenangkan permainan agar rank atau pangkat mereka dalam game tersebut meningkat, selain itu juga dengan itu juga dapat membuat siswa mmenjadi lebih mudah untuk berkomunikasi dengan baik ketika sedang ada tugas kelompok yang diberikan oleh guru mereka dapat menyuarakan pendapat mereka dengan baik karena mereka sering bertemu, kemudian membuat mereka menjadi lebih karab antara satu siswa dengan yang lain dan juga menambah banyak teman. Sedangkan 1 orang siswa tidak berdampak pada melatih kerjasama karena dia tergolong siswa yang sudah aktif dan sudah sangat akrab dengan semua teman sekelasnya.

⁹³ Fadly Firmansyah Putra et al., “*Dampak Game online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University*,” *Jurnal Politikom Indonesiana* 4, no. 2 (2019): 98–103.

3. Dampak Pada Minat belajar

NO	Nama Siswa	Dampak Pada Minat belajar
1	Fajar Agus Setiawan	Mengganggu belajar
2	Muhammad Alva Haikalan Nur	Tidak memngganggu belajar
3	Mohammad Zidan Abdullah	Mengganggu belajar
4	M Faizul Mujahidin	Mengganggu belajar
5	Muhammad Fajril Kurniawan	Tidak menggung belajar
6	Risky Aditya	Tidak mengganggu belajar

Kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik berpengaruh terhadap terbentuknya kemandirian siswa yang baik dalam proses pembelajaran. Kemandirian belajar siswa tidak terbentuk begitu saja namun melalui proses yang panjang dan bertahap. Herman Holstein dalam bukunya yang berjudul *Schuler Lernen Selbstanding* (murid belajar mandiri) yang dimaksud murid belajar mandiri ialah mengarahkan murid agar berperan serta dalam memilih dan menentukan bahan serta cara yang akan ditempuhnya guna melakukan suatu kegiatan belajar.⁹⁴

Kemandirian dalam belajar dengan kemauannya sendiri tanpa paksaan, tentunya ini akan berpengaruh pula pada proses belajarnya dalam transfer informasi pengetahuan yang

⁹⁴ Yusufroni. 2022. Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa

dilakukan baik disekolah ataupun diluar sekolah. Siswa akan lebih meresapi dan memahami pembelajaran yang ia lakukan tanpa dipaksa.

Dari 6 orang Siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim yang terindaksi meainkan game online memberikan pernyataan bahwa mereka ada yang terganggu kegiatan belajar dan juga ada yang tidak berpengaruh terhadap belajarnya. 3 orang siswa berdampak pada kegiatan belajarnya hal itu terjadi karena mereka sering dijemput oleh temannya untuk main bareng diwarung kopi dekat rumahnya ketika waktunya jam belajar yaitu habis magrib, selainitu juga efek dari kecanduan game online mereka rela membolos mengaji maupun ketika waktunya jam belajar untuk bermain game online bahkan mereka ada juga yang mengaku belajar tetapi ketika belajar dikamar mreka malah bermain game online hingga lupa dengan belajarnya, Hail inilah yang dapat mengakibatkan siswa menjadi tidak paham dengan materi yang disampaikan oleh guru dan bisa membuat nilai rapot pada siswa manjadi menurun.sedangkan 3 orang siswa lainnya tidak berdampak pada minat belajarnya karena ada siswa yang belajarnya didampingi oleh orang tua hal ini membuat harus belajar dengan tepat waktu bahkan tidak boleh menyentuh handphone ketika belajar kecuali digunakan untuk mencari jawaban,selain itu juga ada siswa yang les didekat rumah sehingga terjamin

waktu belajarnya dan juga ada yang dapat mengatur waktunya dengan baik jadi mereka belajar habis magrib selesai habis isya setelah sholat baru main game online sebentar.

4. Dampak Pada Pola Istirahat

NO	Nama Siswa	Dampak perubahan pola istirahat
1	Fajar Agus Setiawan	Mengganggu waktu istirahat
2	Muhammad Alva Haikalan Nur	Memngganggu waktu istirahat
3	Mohammad Zidan Abdullah	Mengganggu waktu istirahat
4	M Faizul Mujahidin	Tidak mengganggu waktu istirahat
5	Muhammad Fajril Kurniawan	Mengganggu waktu istirahat
6	Risky Aditya	Mengganggu waktu istirahat

Tidur adalah merupakan suatu kondisi istirahat alami yang dialami oleh manusia dan yang sangat penting untuk kesehatan. Setiap manusia membutuhkan waktu tidur kurang lebih sekitar sepertiga waktu hidupnya atau sekitar 6-8 jam sehari. Secara alami dan otomatis jika tubuh lelah maka kita akan merasa mengantuk sehingga memaksa tubuh kita untuk beristirahat secara fisik dan mental. penelitian Ropika menyebutkan bahwa kejadian sakit pinggang pada remaja akibat bermain game online terlalu lama terjadi karena intensitas duduk yang terlalu lama ketika bermain sehingga menyebabkan ketegangan pada otot dan keregangan

ligamentum tulang belakang. Jika kegiatan tersebut dilakukan secara terus menerus, dapat menimbulkan perubahan postur tubuh seperti skoliosis. Maka, akan muncul rasa nyeri pada punggung dan akhirnya akan mengganggu kegiatan sehari-hari seperti sekolah, belajar, dan lainnya

Orang yang memiliki sikap ketergantungan bermain game online memiliki masalah dengan kualitas tidur dan waktu tidur, dimana kualitas tidurnya lebih buruk dan lama tidur lebih terbatas dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki sikap ketergantungan terhadap game online. Masalah tidur akan mempengaruhi kemampuan tubuh karena tidur merupakan kebutuhan mendasar bagi setiap orang. selama tidur, akan terjadi perbaikan tingkat gerakan normal dan keseimbangan normal diantara bagian sistem saraf dan terjadinya perbaikan seraf dan terjadinya perbaikan serta berlangsungnya proses biologis yang umum pada semu individu .⁹⁵

Para remaja cenderung memanfaatkan waktu untuk asik bermain dibandingkan beristirahat. Permainan game pada komputer dan membawa seseorang menjadi kecanduan karena permainan tersebut memiliki sifat adiktif. Ini disebabkan karena terlalu lama bermain game online para remaja akan sering melupakan waktu untuk tidur sehingga mengalami

⁹⁵ Siregar Erin. 2021. *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Pola Tidur Pada Remaja*.

gangguan pola tidur. Remaja yang memiliki pola tidur yang tidak teratur atau kekurangan tidur akan menimbulkan rasa mengantuk disiang hari, rasa lelah dan berpengaruh juga kepada suasana hati, ini artinya dapat membuat prestasi belajar menurun.

Dari 6 siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim yang memainkan game online, 5 orang siswa mengaku berdampak pada pola perubahan istirahat karena ada siswa yang ketika pulang sekolah langsung istirahat tidur malah mereka gunakan untuk bermain game hingga sore hari, ada siswa yang bermain game online hingga larut malam bahkan ada yang sampai pagi hari sehingga mengakibatkan jam tidur mereka menjadi berkurang hal ini mengakibatkan siswa banyak yang ngantuk saat jam pelajaran bahkan ada sampai ada yang bolos sekolah karena ketiduran sehabis main game online sampai pagi, Selain itu ada siswa yang dapat mengatur jadwalnya dengan baik jadi tidak mengganggu waktu tidurnya yaitu ketika pulang sekolah dan setelah belajar kemudian main game online sebentar kemudian angsung tidur.

5. Dampak Pada kesehatan

NO	Nama Siswa	Dampak Pada kesehatan
1	Fajar Agus Setiawan	Pandangan menjadi blur
2	Muhammad Alva Haikalan Nur	Telat makan sehingga mag dan tambah kurus
3	Mohammad Zidan Abdullah	Mudah pusing
4	M Faizul Mujahidin	Tidak berdampak pada kesehatan
5	Muhammad Fajril Kurniawan	Sering pusing
6	Risky Aditya	Pandangan menjadi blur

Game online dapat menimbulkan efek kesenangan bagi penggemarnya dan bisa menyebabkan kecanduan. Game online juga menimbulkan efek yang tidak baik untuk kesehatan. Bahkan bermain game yang berlebihan juga dapat menyebabkan kematian. Beberapa kasus ditemukan orang meninggal dikarenakan terlalu lama duduk di depan komputer setelah bermain game dalam jangka waktu yang berlebihan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sholeh, Para pemain game online juga dapat menghabiskan waktunya hanya untuk bermain game, hal ini dapat menimbulkan dampak yang buruk bagi kesehatan atau dapat menyebabkan kesehatan menurun. Hal-hal negatif yang bisa muncul akibat bermain

game berlebihan yaitu kepala pusing, gangguan penglihatan, gangguan pola tidur dan obesitas (karena kurang gerak)⁹⁶

Dari 6 siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim yang bermain game online, 5 orang siswa yang terganggu kesehatannya karena ketika siswa bermain game online dalam waktu yang lama siswa banyak yang mengeluh hal itu terjadi karena mereka bermain game online dengan durasi yang cukup lama dan itu dapat berdampak pada menurunnya kesehatan yaitu kepala pusing dan gangguan penglihatan jika mereka memainkan game online dalam waktu yang lama yaitu 4-6 jam sehari. Sedangkan 1 siswa yang tidak berdampak terganggunya kesehatan karena dia bermain gamenya itu terjadwal jadi tidak terlalu berpengaruh kepada esehatan selain itu dia juga bermain game online untuk bersenang senang.

⁹⁶ Efendi, N. A. 2014. *Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terkait dengan Dampak Permainan Game Online Terhadap Perilaku Siswa Kelas VIII MTs Midanutta'lim Jombang yang telah penulis uraikan pada bab sebelumnya, maka dapat penulis simpulkan bahwa

Perilaku siswa kelas VIII di MTS Midanutta'lim dapat diketahui melalui tes pengetahuan yang dilaksanakan selama proses pembelajaran, guna mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru selama satu semester. Terdapat dampak positif dari game online, dampak positif nya adalah siswa menjadi lebih senang setelah bermain game karena siswa bisa melepaskan kepenatan nya selama belajar dengan cara bermain game, terdapat juga siswa yang bisa belajar bahasa inggris dari bermain game online serta dapat melakukan kerjasama baik di game maupun di sekolah. Selain dampak positif, terdapat juga dampak negative dari bermain game online yaitu siswa menjadi terlalu fokus terhadap game nya dan mengabaikan tugas sekolah, menjadi malah dan kurang bersemangat ketika akan belajar mengganggu pola tidur dan berakibat buruk pada kesehatannya.

A. SARAN

Dari hasil penelitian Dampak Permainan Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII di MTs Midanutta'lim Jombang, maka saran yang harus diberikan adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi para pendidik hendaknya terus memperhatikan siswa dalam proses pembelajaran serta memahami kendala yang dihadapi oleh siswa juga hal hal yang bisa mempengaruhi proses pembelajaran siswa baik itu hal positif yang mempengaruhi ataupun hal negatif yang bisa mempengaruhi proses belajar siswa di sekolah.
- 2) Bagi para siswa yang bermain game online peneliti menyarankan agar bisa menyeimbangi waktu dalam bermain dengan waktu belajar. Bermain adalah sesuatu yang sangat menyenangkan, namun pendidikan adalah hal yang sangat penting juga. Jangan sampai proses belajar menjadi terbengkalai hanya karena sibuk dalam bermain game online. Karena pada dasarnya sesuatu yang berlebihan itu juga tidak baik.
- 3) Bagi orang tua hendaknya terus memperhatikan siswa/ anaknya saat di rumah, jangan sampai anak anak terjerumus dengan dunia game secara berlebihan.
- 4) Bagi peneliti sendiri semoga penelitian ini bisa mendorong munculnya peneitian penelitian lain. Sehingga muncul penelitian yang berkaitan dengan game online dengan lebih bervariasi lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, Rivan. 2015, *Dampak Positif dan Negatif Bermain Game online*.(Online).
(diakses pada tanggal 30 Mei 2018).
- Aceng Lukmanul Hakim, “*Pengaruh Pendidikan Anak Usia Dinin Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 1*”
- Afifuddin, Metodologi Penelitian Kualitatif (Bandung: Pusakai Setia, 2009), hlm 131.
- A Rini, , 2011, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina, hal. 47.
- Agus Hermawan, 2009, *Hiburan Dunia Maya*, Bandung: Pustaka setia.
- Abu Ahmadi, 1997, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV Pustaka Setia.
- Burhan Bungin, 2005, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, Hal. 53.
- Candra Zebah Aji, 2012, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Yogyakarta: Bouna Books.
- Chatarina Tri Anni, *Psikologi Belajar* (Semarang: Unnes Press, 2004), 6.
- Gunarhadi, “*Penggunaan Model Pembelajaran Elektrik dalm Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia dengan Kovarian kognisi di Sekolah Inklusif*” *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16 (Juni 2010), 37-38.
- Efendi, N. A. 2014. *Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan dan Bahasa*, (Solo: Cakra Books, 2014), hlm. 114.
- Husein Umar, 2014, *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, Jakarta: Rajawali Pers, hal. 25.
- Hariwijaya dan Triton PB, 2011, *Pedoman Penulisan Ilmiah Skripsi dan Tesis*, Yogyakarta: Oryza, hal. 66.
- Iyannehemiah, “*Dampak Game Online*”,
<https://iyannehemiah.wordpress.com/2013/11/20/karya-ilmiah-dampak-game-online-bagi-pelajar/>, diakses pada tanggal 11 oktober 2022 pukul 22.18 WIB.

- Jahja, Psikologi Perkembangan.
 Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah Volume 3, Nomor 1, Februari 2018.
- Lisna Budiarti, 2019, “*Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar*”, Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung, hal. 3.
- Laufi Dian Deodo Saputra, “*Dampak Game Online Terhadap kaum Remaja*”, <http://ber5aja.blogspot.com/2013/11/dampak-game-online-terhadap-kaum-remaja.html>, diakses pada tanggal 10 oktober 2022 pukul 21.55 WIB.
- M Fahrul Alam, 2010, *Pengertian Game online dan Sejarahnya* ,Bandung: Pustaka Setia.
- Muhammad Khalis Mu'tasim, 2007 *LAA TANSA YAA... MUSLIMIN*, Jakarta: ALIFBATA, hal. 378.
- Melwin Syafrizal, 2005, *Pengantar Jaringan Komputer*, Yogyakarta: Andi, hal. 1.
- Mutia Sulisetyani, 14 September 2016, “*Game Berbasis Jaringan*”.
- Mahmud, 2011, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia, hal. 31.
- Mu'awanah, 2004, “*Hubungan Keaktifan Guru Dalam Mengajar Motivasi Berprestasi Dengan Prestasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Ma'arif Bakung Udan Awu Blitar*”, Realita 243.
- Mas'ud Hasan Abdul Dahar, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015), 20.
- Mansyur Ramli, *Jurnal Penelitian dan Kebudayaan* (Jakarta : Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 1995), 208
- Rahmadi, 2011, *Pengantar Metode Penelitian*, Banjarmasin: Antasari, hal. 67.
- Rachmawan, 2020, *pengaruh game online terhadap kemampuan berbahasa inggris*.
- Syamsu Yusuf & Nani M. Sugandhi, 2018, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: RajaGrafindo, hal. 23.
- Siregar Erin. 2021. *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Pola Tidur Pada Remaja*.

- Sugiyono, 2014, *Strategi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi*, Bandung: IKAPI, hal 39. Suharsimi Arikunto, 2013, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, hal.
- Syaiful Bahri Djamarah, 2001, *Hasil Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Septrian Albert, 14 September 2016, “*Game Dalam Jaringan*”.
- S Margaretha, 2008, *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game online*, Jakarta: Bahana, hal. 80-81.
- Sadirman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2010), 20
- Sumadi Suryabrata, 2010, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 231-232.
- S. Nasutiojn, *Didaktik Asas-Asas Mengajar* (Bandung : Jemmars, 1986), 38-39.
- Santrock, 2003 *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*, Jakarta: Erlangga, hal. 24.
- Tohirin, 2006, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 151.
- Wibisono, 2015, *Dampak Positif dan Negatif Bermain Game online*.(Online). *Sekolah Dasar di Kabupaten dan Kota Tangerang*” Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan 17 (November 2011), 5.
- Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Kencana Persada Media Group, 2012), 63.
- Yusufroni. 2022. Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa

LAMPIRAN

KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



Lampiran I : Surat Perizinan

Lampiran Hal : Izin Survey

Kepada

Yth. Kepala MTs Mldannutta'lim
di Jombang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Muhammad Fikri Dwi Alfian Yulianto
NIM : 18130132
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2022/2023
Judul Proposal : **Dampak Permainan Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa kelas VIII di Mts Mldannutta'lim**

diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademi

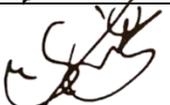
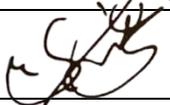
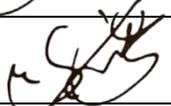
 Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :
1. Ketua Program Studi PIPS

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL**

Nama : M. Fikri Dwi Alfian Yulianto
 NIM : 18130132
 Jurusan : Pendidikan IPS
 Judul Proposal : Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa kelas VIII di MTS Midanutt'lim.
 Dosen Pembimbing : Hayyun Lathifaty Yasri, M. Pd.

No.	Tanggal	Catatan Perbaikan	Tanda Tangan Pembimbing
1.	29 maret 2022	Konsultasi bab 3-4	1. 
2.	6 desember 2022	Revisi bab 4	2. 
3.	26 desember 2022	Konsultasi bab 5	3. 
4.	6 februari 2023	Revisi bab 5	4. 
5.	20 februari 2023	Revisi bab 5	5. 
6.	28 februari 2023	Konsultasi bab 6	6. 
7.	20 maret 2023	Acc skripsi	7. 

Malang, 20 Maret 2023

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Hayyun Lathifaty Yasri, M. Pd.

NIP.19900831201608012013

Lampiran III

Informan : Guru IPS, Guru bahasa Inggris, Wali Kelas

NO	Pertanyaan	Deskripsi
1.	Bagaimana pendapat bapak tentang siswa yang bermain game?	
2.	apakah benar siswa yang bermain game tidak dapat fokus saat pelajaran?	
3.	Apakah 6 siswa yang bermain game termasuk siswa yang aktif dikelas?	
4.	Apakah benar siswa yang bermain game online dapat menambah wawasan baru mengenai bahasa inggris?	
5.	Bagaimana sikap siswa yang bermain game online ketika kerja kelompok/diskusi tersebut?	

Informan : siswa kelas VIII

No	aspek	Pertanyaan	
1	Game online	<ol style="list-style-type: none">1. Game online apakah yang sering anda mainkan?2. Berapa jam anda bermain game online3. Apakah temanmu banyak yang bermain game online4. Apakah anda sering membicarakan game online ketika anda tidak sedang bermain game online?	
2	Perilaku	<ol style="list-style-type: none">1. Apakah anda ketika bermain game menambah pengetahuan tentang bahasa inggris?2. Apakah anda bermain game dapat bekerjasama dengan baik?3. Apakah game online	

		<p>mengganggu belajar anda?</p> <p>4. Apakah game online merubah pola istirahat anda?</p> <p>5. Apakah game online mengganggu kesehatan anda?</p>	
--	--	---	--

Lampiran IV Dokumentasi

A. Wawancara dengan siswa kelas VIII Midanutta'lim yang bermain game online



Wawancara dengan Fajar Agus Setiawan



Wawancara dengan Muhammad Alva Haikalan Nur



Wawancara dengan Mohammad Zidan Abdullah



Wawancara dengan M Faizul Mujahidin



Wawancara dengan Muhammad Fajril Kurniawan



Wawancara dengan Risky Aditya

Lampiran II

B. Wawancara dengan para guru



Wawancara dengan wali kelas VIII



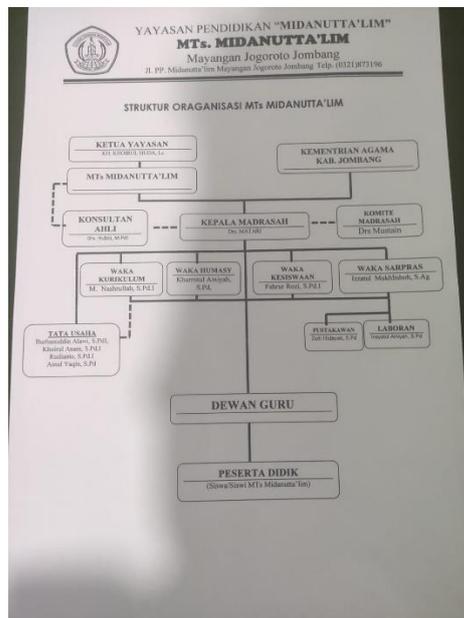
Wawancara dengan guru bahasa inggris



Wawancara dengan guru ips



Kegiatan pembelajaran kelas VIII



Struktur organisasi MTs Midanutta'lim jombang



Nama : Muhammad Fikri Dwi Alfian Yulianto
Nim : 18130132
Tempat Tanggal Lahir : Jombang, 21 Juli 2000
Fakultas/Jurusan : FITK/Pendidikan IPS
Tahun masuk : 2018
Alamat Rumah : Jl. Mayangan RT. 11 RW. 03, Desa
Mayangan, Kec. Jogoroto, Kab. Jombang
No Telpon : 085854097820
E- mail : fikridwi21072000@gmail.com